

## MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TAPAK KAKI KUPU-KUPU

Alya Zahro Azhari<sup>1</sup>, Ahmad Syukri Sitorus<sup>2</sup>

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>1,2</sup>.

Email: alyazahro09@gmail.com<sup>1</sup>, ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id<sup>2</sup>

Azhari, Alya Zahro. Ahmad Syukri Sitorus (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 281-291.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2767>

Diterima: 13-03-2023

Disetujui: 21-05-2023

Dipublikasikan: 23-06-2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak umur 5- 6 tahun melalui permainan tapak kaki kupu-kupu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yakni sebanyak 12 orang anak di RA Bi Al Nazhar. Setiap siklus dalam penelitian ini terdapat 4 fase yang dilalui yaitu: perencanaan, penerapan, observasi serta refleksi. Fokus penelitian yang dilakukan adalah bagaimana permainan tapak kaki kupu-kupu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar seorang anak. Terdapat 2 siklus dalam penelitian ini masing-masing dilakukan dalam 5 pertemuan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari kelompok B di RA Bi Al- Nazhar Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik observasi. Berdasarkan temuan tersebut, permainan tapak kaki kupu-kupu ternyata dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa angka hasil pemantauan sebelum tindakan umumnya berasal dari tahap pra siklus, dengan rata-rata (26,56%) sedangkan yang berasal dari siklus I pertemuan 5 (64,06 %) dan siklus II pertemuan 5 (82,03 %). Hasil penelitian yang didapat adalah bahwa melalui permainan tapak kaki kupu-kupu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di RA Bi Al- Nazhar, hasil ini teruji dengan terdapatnya peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Setiap siklus penelitian terdapat peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tapak kaki kupu- kupu.

**Kata kunci:** Motorik Kasar, Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu

**Abstract:** This study aims to determine the increase in gross motor skills of children aged 5-6 years through playing the butterfly footprint. This study used a class action research method with 12 children at RA Bi Al Nazhar. Each cycle in this study has 4 phases, namely: planning, implementing, observing and reflecting. The focus of the research being conducted is how playing the butterfly sole in improving a child's gross motor skills. There were 2 cycles in this study each conducted in 5 meetings. The subjects in this study consisted of group B at RA Bi Al-Nazhar. In the data collection process, this study used observation techniques. Based on these findings, the game of butterfly footprints can actually improve children's gross motor skills. The results showed that the results of monitoring before action generally came from the pre-cycle stage, with an average (26.56%) while those from cycle I met 5 (64.06%) and cycle II met 5 (82.03%) ). The research results obtained were that through the game of the soles of the feet of the butterfly can improve the gross motor skills of group B children at RA Bi Al-Nazhar, this result has been tested by the presence of an increase in children's gross motor skills. In each research cycle there was an increase in children's gross motor skills through the butterfly footprint game.

**Keywords:** Gross Motor, Butterfly Footprint Game

<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

## PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki kehidupan anak, pendidikan sejak usia dini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan saat ini untuk mewujudkan kehidupan yang baik di masa depan. Pembelajaran harus ditransfer dengan benar sesegera mungkin. Selain itu, lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah lembaga yang secara tugas pokok dan fungsinya memberikan pembelajaran yang baik kepada anak-anak usia dini. Masa usia dini juga biasa dikatakan sebagai masa keemasan untuk menggali semua aspek perkembangan mereka (Asman & Dewi, 2022).

Berbagai aspek tumbuh kembang anak yang termasuk didalamnya: aspek olahraga motorik, kognitif, moralitas dan agama, bahasa, interaksi sosial empatik, dan seni. Agar setiap aspek dapat berkembang secara sempurna kiranya dibutuhkan adanya rangsangan ataupun simulasi yang seimbang agar dapat terwujudnya hal tersebut (Sari & H, n.d.).

Sesuai dengan masa perkembangan anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang aktif dan suka bergerak. (Yanuarita et al., 2023)

Maka hal terpenting yang sudah seharusnya dikembangkan pada diri anak ialah fisik motoriknya pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak dikarenakan dalam proses perkembangannya fisik anak tentunya akan terdapat pertumbuhan dan transformasi yang terjadi pada dalam diri manusia. Transformasi yang nyata terlihat ialah terjadi transformasi atau perubahan pada bentuk dari tubuh dan ukuran tubuh seseorang. (Sudaryanti, 2023)

Aktivitas yang dilaksanakan oleh anak menyangkut otot anak sejak usia dini yang lebih condong aktif ataupun lebih suka beraktivitas, lebih menggemirakan melakukan percobaan atau bereksperimen, lebih asik bermain baik permainan yang membutuhkan banyak kekuatan atau daya energi maupun permainan yang hanya menunjukkan sedikit aktivitas. Dalam perkembangannya tentunya motorik sangat

mendukung perspektif perkembangan yang lainnya (Desiana & Khan, 2022).

Setiap pendidikan harus memaksimalkan upaya mereka untuk memastikan bahwa anak-anak menerima berbagai kebutuhan selama proses pengembangan keterampilan motorik (Safitri et al., 2023).

Maka seharusnya standart tingkat ketercapaian tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun idealnya keterampilan motorik kasarnya yakni: a) Dalam rangka melatih kelenturan, kelincahan dan keseimbangan tubuh pada anak, maka haruslah melaksanakan segala bentuk kegiatan yang melibatkan badan b) mengerakan mata, kaki, tangan, kepala dengan terkoordinasi dalam mencontohkan tarian maupun senam c) adanya aturan yang diikuti dalam melakukan permainan fisik d) lihai mempergunakan tangan kanan dan kiri e) dapat melakukan aktivitas membersihkan tubuh (Sulistyo et al., 2021).

Selanjutnya (Ahmad Syukri Sitorus, 2016) menyatakan bahwa memang motorik kasar ini sangat idealnya juga dilakukan pada masa kanak-kanak, Hurlock mengatakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar baik sekali dilakukan sejak dini dikarenakan 1) badan anak cenderung lentur apabila dibandingkan tubuh orang dewasa tentunya, karenanya lebih mudah memaknai dan menerima pembelajaran 2) anak juga belum banyak mempunyai kemampuan yang akan bersingungan dengan kemampuan motorik yang akan dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan yang baru akan lebih gampang 3) secara menyeluruh anak tentunya lebih mempunyai rasa percaya diri yang besar pada masa kecil ketimbang setelah dewasa 4) saat masa dewasa mungkin akan merasa bosan apabila melakukan pengulangan akan tetapi kebalikanya anak usia dini malah menggemari yang demikian itu sehingga anak bersedia mengulangi action tersebut hingga mahir 5) karena anak mempunyai rasa tanggung jawab serta kewajiban yang kecil sehingga mereka mempunyai keluasaan waktu untuk paham kemampuan yang dipunyai orang dewasa.

Akan tetapi, berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung pura menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak belum dapat menyeimbangkan tubuh dengan benar, anak belum dapat melompat dengan baik, ikhtiar yang dilakukan untuk memperbaiki motorik kasar anak atau memperbaiki koordinasi tubuh anak sudah dilaksanakan melalui bermacam-macam permainan. Akan tetapi masih banyak guru kurang kreatif dalam membuat permainan yang merangsang keseimbangan tubuh anak. Ini tampak ketika anak sedang bermain di papan titian, banyak takut dan merasakan kesulitan dalam mengontrol keseimbangan tubuhnya (Rohmah, 2022).

Padahal sebenarnya kemampuan mengontrol atau menjaga Keseimbangan tubuh ini sangat penting untuk keterampilan olahraga motorik lainnya, sehingga keseimbangan tubuh anak perlu dibangun dengan baik sesegera mungkin (Hasanah, 2016)

Karenanya untuk mengatasi permasalahan di atas perlu adanya upaya untuk meningkatkannya. Diantara aktivitas permainan yang dicoba menyertakan kemampuan fisik motorik kasar ialah permainan tapak kaki kupu- kupu. Permainan tapak kaki kupu- kupu yakni suatu permainan edukatif yang didesain sebagai alternative guna tingkatan keterampilan motorik kasar anak. Permainan tapak kaki kupu-kupu adalah permainan yang dimainkan dengan cukup mudah diterapkan, santai, mengasyikan, dan tentunya aman jika dimainkan kepada anak usia 5 hingga 6 tahun, terdapat dalam permainan tersebut akan adanya keseimbangan, akurasi, fleksibilitas, ketangkasan, dan kekuatan sehingga mereka dapat bermain. serta tumbuh secara baik dan sempurna (Nurlailah, 2022).

Dalam permainan tapak kaki kupu- kupu ini memakai kertas yang sudah didesain dengan foto tapak kaki. Kertas yang dipakai atau di butuhkan sejumlah 9 kertas bergambar tapak kaki yang dengan enam kertas bergambar satu tapak kaki kanan serta kiri, tiga kertas bergambar 2 tapak kaki, tidak hanya kertas tapak kaki, ada kumpulan kupu- kupu yang di buat dari kertas origami terletak di garis finish

selaku media yang hendak diperagakan anak nantinya. Pada tiap kertas tapak kaki tentunya terdapat petunjuk tapak kaki yang berbeda, setelah itu dikala anak bermain permainan ini bisa meningkatkan koordinasi antara mata serta kaki anak. Permainan tapak kaki kupu-kupu lebih mengedepankan pada aktivitas berjalan, melompat serta berlari. Achroni menerangkan jika khasiat dari permainan tapak kaki kupu- kupu yakni membagikan kesenangan pada anak, serta dapat menyehatkan jasmani anak. Karena permainan ini dimainkan dengan berbagai cara dan melibatkan lompatan. Permainan ini mengajarkan anak-anak cara menyeimbangkan dengan satu kaki, mengajari mereka cara disiplin untuk mengikuti aturan, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. dengan anak-anak lainnya dikarenakan dimainkan secara bersama-sama (Rahman, 2022).

Dalam penelitian ini permainan tapak kaki kupu-kupu ini di laksanakan di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Bermain permainan tapak kaki kupu-kupu ini terdiri dari beberapa langkah-langkah pelaksanaan yaitu : (a) guru meminta anak untuk berbaris memanjang seperti kereta api. (b) setiap anak harus melompat, berlari serta menirukan gambar tapak kaki yang sudah di sediakan oleh guru (c) anak harus menyelesaikan permainan hingga sampai di garis finish dan mengambil kupu-kupu yang terbuat dari origami sesuai dengan warna yang anak sukai. (d) kemudian anak berlari lagi kembali ke garis awal dengan menirukan gaya kupu-kupu tersebut.

Dalam permainan tapak kaki kupu-kupu pasti tercipta permainan yang menggembirakan dan tertantang. Permainan tapak kaki kupu-kupu ini belum pernah sama sekali dilakukan di RA Bi Al - Nazhar yang penulis teliti. Kegiatan yang biasa dilakukan di sekolah RA Bi Al-Nazhar ini dalam meningkatkan motorik kasar anak hanyalah lewat senam pagi yang hanya dilakukan sepekan sekali dan berjalan melalui papan titian.

Mengingat begitu pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan anak, sebagai pendidik tentunya sangat perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk melatih

perkembangan motorik kasar pada anak (et al., 2022).

Perkembangan fisik dan motorik seorang anak pada usia dini sangat terlihat perkembangannya, karena pada usia dini fisik dan motorik seorang anak berkembang sangat pesat (Nur et al., 2017). Dalam mengukur kemampuan motorik anak, gerak merupakan faktor utama yang diperhatikan. Oleh karenanya, Berbagai tindakan dapat digunakan untuk mengamati keterampilan motorik anak. dilakukan termasuk bermain permainan. Jika seorang anak melakukan banyak gerakan, maka seiring dengan itu, anak akan memahami dan semakin terampil dalam gerak motoriknya. Dengan begitu anak akan semakin percaya diri dan mandiri dalam melakukan kegiatan yang dikerjakannya, selain itu gerakan juga dapat memicu kesehatan tubuh anak (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022).

Perlu juga untuk kita ketahui bahwa anak usia dini pada umumnya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Tentunya hal ini menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk anak. Bermain memudahkan anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosialnya dan mengembangkan fisik motorik (Anggrayni et al., 2023).

Semua anak memiliki kemampuan motorik kasar, namun dalam perkembangannya setiap anak tentu berbeda-beda. Terdapat tigitatan yang berbeda pada setiap anak dalam kemampuan motorik kasarnya. Ada seorang anak yang kemampuan motorik kasarnya cukup baik, namun sisi lain juga tidak sedikit yang perkembangan motorik kasarnya lambat (Nur et al., 2017).

Menurut Santrock. Kemampuan motorik kasar yakni potensi maupun kemampuan yang termasuk diantaranya gerakan lengan dan otot besar seperti berjalan, melompat, dan berlari (Hasanah & Tangse, 2022).

Menurut pendapat Khadijah motorik kasar ialah keterampilan maupun kepiawaian dalam memanfaatkan otot-otot besar di tubuh anak yang dibutuhkan untuk berjalan, berlari, dan memanjat. Tingkat perkembangan motorik kasar anak meningkat pesat pada usia dini, seperti saat mereka berlari dan melompat dengan otot besar. (Filzah, 2017).

Suatu gerakan pada tubuh yang menyertakan kemampuan otot-otot besar, baik itu pada sebahagian tubuh ataupun keseluruhan tubuh yang tergantung pada usia anak, itulah pengertian motorik kasar yang dituturkan oleh Decaprio (Pratiwi & Kristanto, 2014).

Dalam pendapat lain, yakni oleh Lerner & Kline berpendapat kalau motorik kasar menyangkut keterampilan otot besar, seperti di lengan, kaki, dan leher. Berjalan, berlari, merunduk, dan melompat adalah keterampilan motorik kasar (Louk & Sukoco, 2016).

Menurut Lumintuarso. Motorik kasar Dengan menggunakan otot besar mereka, anak-anak mengembangkan keterampilan mereka dalam beraktivitas. (Ardiyanto & Sukoco, 2014).

Berk mencetuskan bahwasannya motorik kasar merupakan Bergeraknya anggota badan, semakin meningkatnya usia anak dan kebal tubuhnya, maka akan bertambah sempurna gaya gerakannya. segala aktivitas tubuh yang melibatkan baik seluruh tubuh atau sebagian yang menghasilkan kemampuan dalam bertahan, menangkas, keseimbangan, elastis, dan kekuatan hal itu merupakan bentuk dari adanya keterampilan koordinasi motorik kasar pada anak. Adanya kemampuan dalam koordinasi motorik kasar dikelompokkan menjadi 3 bagian, ialah: mempunyai wawasan serta kemampuan memahami nama serta peranan anggota tubuhnya, kiat menjaga kebutuhan guna menjadi anggota tubuh senantiasa sehat, bermacam gerakan terkoordinasi bisa dilakukan melatih motorik kasar, stabilitas, keseimbangan, elastisitas, dan ketangkasan secara terkontrol dan proporsional. (Septimar et al., 2020).

Diane menjelaskan motorik kasar adalah suatu keterampilan yang membutuhkan penggunaan banyak kelompok otot besar. (Arafah, 2020)

Bersumber pada pemaparan sebagian para pakar tersebut, hingga bisa disimpulkan bahwa suatu gerakan motorik kasar adalah segala gerak anggota badan yang mengaitkan otot-otot besar anak. Semacam berlari, berjalan, melompat selaku upaya guna memacu keseimbangan, controlling, kelincahan, ketangkasan, kelenturan serta kekuatan pada badan anak.

Kegiatan yang melatih tubuh atau berolahraga seperti melatih adanya keseimbangan, kekuatan, dan ketangkasan, hal ini merupakan sesuatu yang dapat menjadi

pemicu geraknya tubuh dan ini merupakan indikasi adanya kemampuan motorik kasar. Segala bentuk kegiatan tubuh yang mempergunakan otot-otot besar yakni melompat, berjalan, dan berlari, harusnya masuk dalam kegiatan bermain dalam rangka peningkatan keterampilan pada motorik kasar seorang anak.

Upaya salah satunya dalam peningkatan keterampilan pada motorik kasar seorang anak adalah dengan melakukan sebuah permainan. Permainan juga dapat melatih kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan mencari data terbaru, hal ini tentu tidak akan didapati jika tidak dilakukan dengan cara bermain permainan (Hasanah, 2016).

Riset yang dilakukan oleh Lutfi Nur, dengan judul “Permainan bola kecil buat tingkatkan kemampuan motorik kasar anak” dikatakan sukses dapat tingkatkan kemampuan suatu motorik kasar pada anak.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Mela Roza juga dikatakan mampu meningkatkan motorik kasar anak (Roza et al., 2023).

Berdasarkan semua penjelasan diatas, maka peneliti berpendapat bahwa sangat dibutuhkan adanya upaya dalam rancangan peningkatan kemampuan suatu motorik kasar pada seorang anak melalui permainan atau kegiatan bernain yang sifatnya santai dan menyenangkan.

Di RA Bi Al-Nazhar, Kecamatan Tanjung Pura, peneliti mencoba mengidentifikasi adanya perkembangan motorik kasar pada anak melalui permainan tapak kaki kupu-kupu. Diharapkan guru dapat memberikan jawaban sebagai bentuk solusi sesuai data yang ada, dalam rangka peningkatan kemampuan suatu motorik kasar pada anak dan dapat menjadi edukasi bagi anak melalui kegiatan permainan ini.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan penelitian jenis PTK (Penelitsn Tindakan Kelas). Adapun penelitian ini bertujuan untuk adanya perbaikan dan peningkatan mutu seorang guru dalam melaksanakan tugas memberikan pembelajaran di kelas pada murid (Angraini et al., 2022)

### Waktu dan Tempat Penelitian

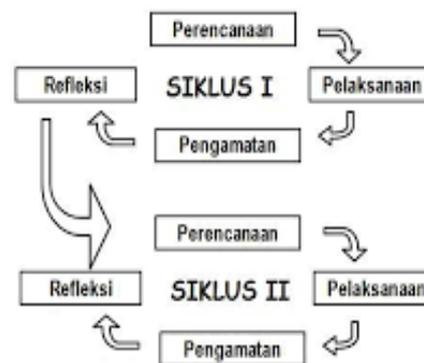
Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis metode meningkatkan motorik kasar anak lewat permainan tapak kaki kupu- kupu. Penelitian ini dilakukan di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat pada kelas B umur 5- 6 Tahun sebanyak 12 orang anak. Dalam proses penelitian ini dilskukan pada semester II di bulan Januari tahun 2023.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah anak usia 5- 6 tahun di RA Bi Al- Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat, yang terdiri dari 12 anak, 9 pria serta 3 wanita.

### Prosedur

Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas, dengan dua siklus. Penelitian tindakan kelas, dalam setiap siklus terdapat 4 rangkai tahapan yang harus dilakukan. Adapun 4 tahapan tersebut adalah sebagai berikut yaitu: perencanaan, penerapan, observasi lapangan, dan refleksi (Suharsimi, 2012: 16).



Gambar 1.1

Dalam pendapat Arikunto menerangkan terdapat siklus pada penelitian tindakan kelas terlihat sebagaimana gambar di atas: (Iskandar, 2012: 5)

### Siklus I

Siklus I pelaksanaanya diadakan pada 5 kali pertemuan dilaksanakan pada tanggal 24-28 januari 2023. Adapun tahapan dalam siklus I diantaranya:

#### Perencanaan

Peneliti dan pendidik berkolaborasi dalam langkah perencanaan untuk membahas langkah-langkah mendalam yang terlibat dalam melakukan tindakan kategori, seperti:

1) menertibkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). yang sesuai dengan target kemampuan motorik kasar anak kelas B. 2) mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan yakni media permainan tapak kaki kupu-kupu. 3) mempersiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### Pelaksanaan Tindakan

Tahapan tersebut menunjuk pada tahapan-tahapan pembelajaran yang sudah dibuat dalam aktivitas inti seperti : 1) peneliti mencoba menerangkan aktivitas motorik kasar yang akan dilaksanakan di luar kelas dengan permainan tapak kaki kupu-kupu. 2) peneliti mempraktekkan aturan main tapak kaki kupu-kupu. 3) peneliti mengajak anak untuk bermain permainan tapak kaki kupu-kupu secara bergantian.

#### Pengamatan (Observasi)

Dalam tahapan ini pula pengamatan ataupun dengan menggunakan bentuk monitoring dalam proses pelatihan yang sedang berjalan dan evaluasi metode pembelajaran, monitoring ini dilakukan secara langsung guna melihat seberapa besar permainan tapak kaki kupu-kupu dalam peningkatan motorik kasar pada anak. Maka dilakukanlah pemantauan pada permainan tersebut secara langsung. Setiap aspek pelaksanaan kegiatan penataran dipantau melalui kegiatan pemantauan.

Adapun hal-hal yang harus dilakukan dalam upaya pengamatan antara lain : 1). pengamatan terhadap hambatan yang di hadapi dikala penerapan kegiatan pembelajaran. 2). mendata atau mencatat seluruh hambatan maupun rintangan yang terjadi disaat proses pembelajaran berlangsung. 3). Mengecek uji akhir.

#### Refleksi

Refleksi ialah salahsatu komponen penting dan juga aktivitas analisis, implementasi serta penilaian atas data serta informasi yang telah dihasilkan dalam kegiatan pengamatan. Persoalan yang terjadi saat dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dipaparkan serta dicari pemecahannya. Dalam penerapan aktivitas pembelajaran serta yang sudah dilakukan. Jika hasil pengamatan atau eksperimen tidak memuaskan, dilakukan refleksi untuk menentukan hasil penerapan tindakan. Mengenai yang butuh dilaksanakan dalam tindakan refleksi ialah: 1) merumuskan hasil

pengamatan 2) mengkaji hasil permainan anak 3) mencatat keberhasilan ataupun hambatan buat diperbaiki

#### Siklus II

Siklus II dalam pelaksanaannya dilakukan pada 5 kali pertemuan dalam kegiatan pembelajaran. Bertepatan pada tanggal 30 sampai 31 Januari hingga dengan 3 febuari 2023.

Siklus II dilaksanakan sama dengan siklus I. Pada siklus II dilakukan kembali perencanaan dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. Siklus II merupakan hasil dari kesatuan perencanaan kegiatan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) yang sama. jenis. Penerapan siklus II sama dengan siklus I. dilaksanakan pada siklus I; metode yang belum selesai pada siklus I dilakukan sekali lagi pada siklus II sebelum masuk ke modul berikutnya. Hasil tindakan menentukan jumlah siklus dalam penelitian tindakan kelas. Jika hasil dari tindakannya ada lebih banyak kreativitas dari prosedur pembelajaran dan telah menggapai standar yang di idamkan, pastinya penelitian bisa diakhiri. (Dian Apriani, 2013)

#### Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

##### Tabel 1.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui instrumen observasi motorik kasar anak. Selain itu, ada kisi lembar pemantauan keterampilan motorik kasar untuk anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun:

Indikator	Capaian Indikator
Berjalan	Berjalan dengan kaki selang seling di atas tali Berjalan ke samping kanan dan ke samping kiri dengan mengikuti instruksi
Berlari	Berlari secara zigzag Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol
Melompat	Melompat dengan satu kaki mengikuti bentuk gambar tapak kaki Melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama
Mengerakkan lengan	Menangkap beserta melempar bola Lihai menggunakan tangan kanan dan tangan kiri

### Teknik Analisis Data

Tabel 1.2

Temuan penelitian yang diperoleh melalui instrumen observasi motorik kasar anak selanjutnya di analisis dengan melihat peningkatan di setiap siklus . Adapun hasil observasi awal sebelum diberi tindakan, Siklus I pertemuan 5 dan Siklus II pertemuan 5 seperti berikut ini :

No	Kode Anak	Prasiklus	Keterangan
		Nilai	
1.	AZK	28,125%	BB
2.	BS	25%	BB
3.	RN	25%	BB
4.	APA	28,125%	BB
5.	NR	25%	BB
6.	AR	28,125%	BB
7.	SH	25%	BB
8.	AD	28,125 %	BB
9.	RA	25%	BB
10.	MD	25%	BB
11.	HR	28,125%	BB
12.	ST	28,125%	BB
<b>Jumlah anak</b>		<b>102</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>8,5%</b>	

Pada tabel di atas nilai rata-rata pembelajaran yang didapat sebelum diberikan tindakan adalah 8,5% terlihat dari keseluruhan anak masih pada tahap belum berkembang. Hal ini menunjukan motorik kasar anak masih rendah. Maka sangat diperlukan permainan yang mampu mencapai peningkatan motorik kasar anak di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kab.Langkat.

Tabel 1.3

Hasil Observasi pada Tindakan Siklus I pertemuan 5

No	Kode Anak	Nilai	Keterangan
1.	AZK	68,75%	BSH
2.	BS	68,75%	BSH
3.	RN	53,125%	MB
4.	APA	59,375%	MB
5.	NR	59,375%	MB
6.	AR	65,625%	BSH
7.	SH	56,25%	MB
8.	AD	68,75 %	BSH
9.	RA	62,5%	BSH
10.	MD	68,75%	BSH
11.	HR	68,75%	BSH
12.	ST	68,75%	BSH
<b>Jumlah anak</b>		<b>246</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>20,5</b>	

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mencapai 20,5%. Sehingga telah ada anak yang mencapai katagori berkembang sesuai harapan, tetapi juga masih ada anak yang berada didalam katagori belum berkembang.

Tabel 1.4

Hasil Observasi pada Tindakan Siklus II pertemuan 5

No	Kode Anak	Nilai	Keterangan
1.	AZK	90,625%	BSB
2.	BS	84,375%	BSB
3.	RN	75%	BSH
4.	APA	75%	BSH
5.	NR	78,125%	BSH
6.	AR	84,375%	BSB
7.	SH	71,875%	BSH
8.	AD	84,375%	BSB
9.	RA	84,375%	BSB
10.	MD	84,375%	BSB
11.	HR	87,5%	BSB
12.	ST	84,375%	BSB
<b>Jumlah anak</b>		<b>315</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>26,2</b>	

Dari tabel di atas nilai rata-rata perkembangan embangan motorik kasar anak usia 5-6

tahun mencapai 26,2%. Sehingga hampir seluruh anak sudah berada dalam kategori berkembang sangat baik .

Anas Sudijono menyatakan kalau data yang di peroleh di atas di jelaskan dalam 4 tingkatan, yaitu :

Persentase	Keterangan
80%-100%	Peningkatan motorik kasar anak baik
60%-70%	Peningkatan motorik kasar anak cukup
30%-59%	Peningkatan motorik kasar anak kurang
0%-29%	Peningkatan motorik kasar anak tidak baik sekali

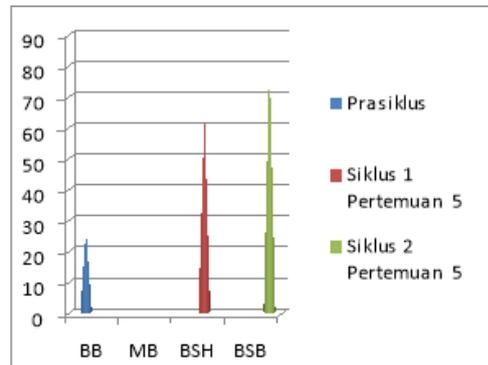
Tabel 1.5

Anak tampak mengembangkan keterampilan motorik kasar dimulai dengan langkah-langkah pra siklus, siklus I pertemuan 5, dan siklus II pertemuan 5.

Berikut adalah hasil rata-rata peningkatan motorik kasar pada pra-siklus motorik kasar, siklus I, dan siklus II:

Keterangan	Prasiklus	Siklus I Pertemuan 5	Siklus II Pertemuan 5
Rata-rata	26,56%	64,06%	82,03%

Untuk lebih jelas. Ada bukti peningkatan kemampuan motorik kasar dalam diagram batang berikut ini :



**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan grafik yang dipaparkan menunjukkan peningkatan pada tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat dapat di tingkatkan melalui permainan tapak kaki kupu-kupu . Usaha dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat peneliti melakukan kegiatan-kegiatan permainan yang dibagi menjadi 2 siklus, setiap siklus terdapat 5 kali pertemuan dengan kegiatan yang berbeda-beda.

Tujuan dari kegiatan permainan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tapak kaki kupu-kupu di RA Bi Al-Nazhar Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat terdapat peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dapat dilihat dari persentase hasil observasi pada setiap siklus, terlihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata dari tahap prasiklus dengan nilai rata-rata (26,56%),

siklus I pertemuan 5 (64,06%), siklus II pertemuan 5 (82,03%).

Dapat di jelaskan nilai yang dimiliki anak melalui tahapan prasiklus , siklus I dan II menghasilkan peningkatan yang signifikan pada kriteria belum berkembang sama sekali (BB), mulai berkembang (MB), tumbuh sesuai dengan harapan (BSH), dan tumbuh sangat baik (BSB).

Anak pra siklus memiliki persentase sebagai berikut: belum berkembang (BB) 100%, dengan total 12 anak mulai berkembang (MB) 0%, berkembang sesuai harapan (BSH) 0%, dan berkembang sangat baik (BSB) 0%.

Persentase anak pada siklus I pertemuan 5 antara lain 0% belum berkembang (BB), 33,33% mulai berkembang (MB) dengan total 4 anak, 66,66% berkembang sesuai harapan (BSH) dengan total 8 anak, dan 0% berkembang sangat baik. (BSB).

Belum berkembang (BB) 0 %, mulai berkembang (MB) 0 %, berkembang sesuai harapan (BSH) 33,33 % dengan total 4 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) 66,66 % dengan total 8 anak, yang mana ini merupakan hasil persentase dari siklus II pertemuan 5.

Berdasarkan dari data hasil observasi yang diperoleh Bermain tapak kaki kupu-kupu sebagai stimulus kemampuan gerak motorik pada anak. Bermain tapak kaki kupu- kupu bisa membantu merangsang keterampilan motorik kasar anak, karena keterampilan motorik kasar anak merupakan konsep penting yang harus didorong. Selain itu, permainan tapak kaki kupu-kupu ini aman, menyenangkan, dan mudah diterapkan untuk anak usia 5 hingga 6 tahun yang ingin mengembangkan keseimbangan, kelenturan, ketepatan, ketangkasan, dan kekuatan semaksimal mungkin. Permainan ini juga memiliki beberapa keunggulan. Kegunaan dari permainan tapak kaki kupu-kupu menurut Hasliza adalah permainan untuk anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun yang bertujuan untuk mengajarkan keseimbangan, ketepatan, kelenturan, ketangkasan, dan kekuatan. Ini menyenangkan, mudah digunakan, dan aman untuk anak-anak. supaya anak bisa bermain serta tumbuh dengan idel (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022).

Penelitian ini juga di dukung dengan penelitian (Nurlailah, 2022). Dalam penerapan

setiap pertemuan menghasilkan peningkatan aktivitas permainan tapak kaki untuk anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Mandiri Pitue Kabupaten Pangkajene. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan game stage tracking berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak. Selanjutnya hasil penelitian dari (Rahman, 2022) mendukung stimulus peningkatan kemampuan motorik anak. Keterampilan motorik anak merupakan perspektif perkembangan penting yang harus didorong. Hal ini karena berpotensi untuk mengembangkan keterampilan gerak dan aktivitas fisik anak untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari di masa depan. Selain itu, telah dibuktikan bahwa bermain dengan tapak kaki ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara signifikan. Hingga saat ini, studi tentang motorik kasar anak menunjukkan bahwa secara kolaboratif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan aktivitas permainan footprint sangat efektif. Penjelasan tersebut tentunya juga didukung dengan hasil pemantauan penerapan permainan tapak kupu-kupu di RA Bi Al-Nazhar yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat seiring dengan selesainya permainan.

Maka, konsekuensi atau dampak dalam penelitian ini adalah agar guru dapat memiliki beberapa referensi atau alternative metode yang dapat di gunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak yakni salah satunya permainan tapak kaki kupu-kupu.

Adapun tentunya dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat keterbatasan masalah yakni peneliti harus lebih memiliki strategi yang kreatif dan cocok bagaimana caranya mengatur agar sebelum permainan tapak kaki kupu-kupu ini dilakukan lebih memperhatikan langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan, agar anak benar-benar mematuhi aturan main tidak sibuk lari kesana kemari. Karenanya permainan tapak kaki kupu-kupu ini juga selanjutnya harus dibuat semenarik mungkin, selain itu dalam aktivitas bermain agar anak tidak merasa bosan dan dapat menyenangkan hati anak dalam bermain ketika anak sudah mencapai garis finish. Berikutnya tidak lupa untuk memberikan pujian pada diri anak agar anak-anak semakin

semangat dan antusias dalam melakukan permainan tapak kaki kupu-kupu ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tapak kaki kupu-kupu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Bi Al-Nazhar di Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat. Meningkatnya kemampuan motorik kasar dari anak melalui data pra siklus yaitu dengan nilai rata-rata (26,56%), siklus I pertemuan 5 (64,06%), siklus II pertemuan 5 (82,03%). Berdasarkan hal tersebut, permainan tapak kaki kupu-kupu ternyata memang benar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar, peneliti menyarankan agar guru lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan permainan yang bermakna bagi anak dan memilih permainan yang menyenangkan agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan bagi sekolah sekolah tentunya agar lebih memperhatikan dapat menyediakan peralatan permainan tapak kaki kupu-kupu di sekolah pada anak usia dini usia 5-6 tahun dan peka terhadap tumbuh dan kembang yang berada dalam diri anak terutama kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Terlihat adanya kendala-kendala antara lain : guru yang kurang memberikan stimulus pada anak melalui permainan di luar ruangan dalam meningkatkan motorik kasar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syukri Sitorus. (2016). *Perkembangan Motorik Halus pada Anak*. 4(1), 64–75.
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5678>
- Anggraini, A., Sit, M., & Basri, M. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 248–254. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1937>
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). *Implementasi Model Atik Dalam*

*Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidah*. 09(January), 761–768.

- Arafah, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B1 di Tk Mutiara Tangerang Nurul Arafah*. *PENDAHULUAN Anak usia dini ialah anak yang berusia 0- 8 tahun , “ Anak usia dini tidak membedakan antara bermain , belajar dan.* 01(November). <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2>
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Asman, A., & Dewi, D. . (2022). *PENERAPAN MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR*. 3(1), 44–50.
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Desiana, V., & Khan, R. I. (2022). Pentingnya Kemampuan Motorik Kasar bagi Anak Usia Dini dan Strategi Mengoptimalkannya melalui Permainan Tradisional. *Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa Yang Unggul Dan Tangguh*, 649–657.
- Dian Apriani. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
- Ekayanti Tarigan, & Bukit, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.676>
- Filzah, A. (2017). *RAUDHAH Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)* ISSN: 2338-2163 - V. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hasanah, U., & Tangse, M. (2022). *Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24.  
<https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8132>
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 53–65.  
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7161>
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281.  
<https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3(2), 34.
- Rahman, T. (2022). *Perkembangan Kemampuan motorik kasar melalui bermain jejak kaki*. 11(2), 93–104.
- Rohmah, S. N. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Buat Lingkaran di PAUD Bani Rahmat. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 67–74.
- Roza, M., Hariyati, T., Afifatun, S., & Sajdah, M. (2023). *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran*. 1(1), 20–38.
- Safitri, R. E., Safari, I., Supriyadi, T., & Barat, J. (2023). *IMPROVING GROSS MOTOR ABILITY RUN THROUGH TRADITIONAL CAT*. 5(1), 74–84.
- Sari, R. I., & H, S. I. (n.d.). Usia Dini Melalui Media Boneka Jari. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*.
- Septimar, Z. M., Rustami, M., & Wibisono, A. Y. . (2020). *Jurnal Menara Medika* <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/index> JMM 2020 p-ISSN 2622-657X, e-ISSN 2723-6862. *Jurnal Menara Medika*, 3(1), 66–73.
- Sudaryanti. (2023). *Model Pembelajaran Bermain Outdoor Lempar Tangkap Bola untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2), 1973–1985.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4249>
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156.  
<https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Yanuarita, F., Darmawani, E., & Padilah, P. (2023). Kegiatan Bernyanyi di Depan Kelas dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B (5-6 Tahun) di TK Aisyah 2 Palembang. *Journal on Education*, 5(3), 6414–6421.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1423>