



Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3–4 Tahun Melalui Papan Titian Modifikasi

Ucik Nur Hidayati, Nur Ika Sari Rakhmawati

Received: 02 02 2025 / Accepted: 15 04 2025 / Published online: 29 06 2025
© 2025 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak usia 3–4 tahun melalui media papan titian modifikasi di PPT Kemuning Indah Surabaya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, penelitian, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 8 anak usia 3–4 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berjalan jinjit dari pra-siklus ke siklus II. Pada pra-siklus, hanya 25% anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus I meningkat menjadi 38%, dan pada siklus II mencapai 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media papan titian modifikasi efektif dalam menstimulasi keseimbangan, koordinasi tubuh, dan keberanian anak dalam melakukan aktivitas berjalan jinjit. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar guru PAUD memanfaatkan media papan titian modifikasi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran fisik di kelas.

Kata kunci: motorik kasar, berjalan jinjit, papan titian modifikasi

Abstract This study aims to improve the gross motor skill of tiptoe walking in children aged 3–4 years through the use of modified balance beam media at PPT Kemuning Indah Surabaya. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. The subjects consisted of eight children aged 3–4 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant increase in tiptoe walking skills from the pre-cycle to the second cycle. In the pre-cycle, only 25% of children achieved the “Developing as Expected” category. This increased to 38% in cycle I and 75% in cycle II. The improvement indicates that modified balance beams are effective in stimulating children's balance, body coordination, and confidence in performing tiptoe walking. These findings highlight the importance of using innovative and engaging learning media to develop gross motor skills in early childhood. The study recommends that early childhood educators integrate balance beam activities into physical learning sessions in the classroom.

Keywords: gross motor skills, tiptoe walking, balance beam modification

Pendahuluan (Introduction)

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan ini melibatkan penggunaan otot-otot besar dalam tubuh anak untuk melakukan berbagai gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, menyeimbangkan tubuh, dan keterampilan fisik lainnya yang mendukung aktivitas sehari-

hari anak. Salah satu bentuk kemampuan motorik kasar yang menuntut keseimbangan tinggi adalah berjalan jinjit. Aktivitas ini tidak hanya memerlukan kekuatan otot kaki, tetapi juga koordinasi visual-motorik, kestabilan tubuh, serta keberanian dan fokus yang baik dari anak. Anak usia 3–4 tahun berada dalam masa perkembangan pesat, yang dikenal sebagai masa emas (*golden age*). Pada tahap ini, stimulasi yang tepat sangat menentukan optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar. Namun, kenyataannya di lapangan masih ditemukan anak-anak yang menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan motorik kasar, terutama dalam menjaga keseimbangan saat melakukan aktivitas berjalan jinjit. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya media pembelajaran yang bervariasi serta lingkungan yang belum sepenuhnya mendukung aktivitas fisik anak secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di PPT Kemuning Indah Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar anak usia 3–4 tahun mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh saat melakukan gerakan berjalan jinjit. Anak-anak tampak mudah kehilangan keseimbangan, kurang percaya diri saat diminta berjalan di permukaan sempit, dan cenderung menghindari aktivitas fisik yang menantang. Hanya sebagian kecil anak yang mampu menunjukkan keterampilan motorik kasar yang sesuai dengan harapan perkembangan usia anak. Hal ini menandakan perlunya sebuah intervensi yang tepat dan menyenangkan untuk membantu menstimulasi keterampilan tersebut secara terarah. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan berjalan jinjit adalah papan titian. Papan titian merupakan alat bantu sederhana yang dirancang untuk melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh anak. Namun, penggunaan media papan titian secara konvensional terkadang kurang menarik perhatian anak. Oleh karena itu, perlu adanya modifikasi terhadap media ini agar lebih variatif dan menantang, tanpa menghilangkan fungsinya sebagai sarana pelatihan motorik kasar. Modifikasi yang dimaksud mencakup penambahan tekstur atau bentuk permukaan papan, variasi ketinggian, hingga penyusunan lintasan yang menuntut koordinasi lebih tinggi.

Dalam pendidikan anak usia dini, penggunaan media yang menyenangkan dan menantang sangat diperlukan untuk mendorong partisipasi aktif anak. Melalui media papan titian modifikasi, anak tidak hanya diajak untuk bergerak, tetapi juga mengembangkan keberanian, rasa percaya diri, dan kemampuan menyelesaikan tantangan fisik. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang dianjurkan dalam kurikulum PAUD, di mana pembelajaran harus dilaksanakan secara holistik, integratif, dan menyenangkan. Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan praktis guru untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya berjalan jinjit, melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik anak usia dini.

Menurut Montessori (2009), anak usia dini memiliki dorongan alamiah untuk bergerak dan mengeksplorasi lingkungan. Dalam pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan Montessori, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan, dan kegiatan fisik menjadi sarana utama dalam membentuk pemahaman serta keterampilan hidup. Media papan titian modifikasi tidak hanya menjadi alat fisik, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang bermakna dan mendalam bagi anak. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis gerak seperti papan titian modifikasi juga mendukung prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya bermain sebagai sarana belajar. Dalam Kurikulum Merdeka untuk PAUD maupun Kurikulum 2013 (K13), permainan aktif berbasis gerak disebutkan sebagai strategi pembelajaran utama yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Bermain berjalan jinjit di papan titian bukan hanya melatih fisik, tetapi juga mengajarkan anak mengambil risiko secara terkendali, meningkatkan fokus, serta bekerja sama dengan teman.

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Motorik kasar mencakup kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar untuk melakukan aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan menjaga keseimbangan. Menurut Hurlock (2003), perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh kombinasi antara kematangan sistem saraf, pertumbuhan fisik, serta pengalaman belajar yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan. Hurlock menekankan bahwa perkembangan fisik tidak hanya bersifat biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh pembiasaan aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang. Anak usia dini yang sering melakukan aktivitas fisik terstruktur cenderung memiliki keterampilan motorik kasar yang lebih baik dibanding anak yang jarang aktif secara fisik. Oleh karena itu, stimulasi gerak perlu dirancang dengan mempertimbangkan usia, kemampuan, dan minat anak.

Sedangkan Jean Piaget dalam teorinya menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak mulai menggunakan simbol dan berpikir intuitif. Pada tahap ini, anak belajar secara optimal melalui eksplorasi langsung dan aktivitas konkret. Piaget menekankan pentingnya aktivitas fisik sebagai cara anak membangun skema baru melalui pengalaman sensorimotorik yang nyata. Oleh karena itu, kegiatan motorik kasar seperti berjalan jinjit merupakan sarana belajar yang tidak hanya memperkuat otot, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan persepsi spasial anak.

Sementara itu, Montessori (2009) dalam pendekatannya menekankan pentingnya kebebasan bergerak dan penggunaan alat konkret dalam pembelajaran anak usia dini. Menurut Montessori, gerak fisik merupakan bagian integral dari proses belajar karena tubuh dan pikiran saling terkait dalam membangun pemahaman. Ia juga menekankan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungannya, dan keterampilan fisik seperti berjalan, menyeimbangkan tubuh, dan koordinasi merupakan hasil dari latihan mandiri yang konsisten. Montessori percaya bahwa setiap anak memiliki dorongan alamiah untuk bergerak dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penyediaan alat dan aktivitas motorik kasar yang menarik, seperti papan titian, menjadi penting untuk memfasilitasi proses pembelajaran tersebut. Media yang memberikan tantangan fisik sekaligus menyenangkan akan menumbuhkan keberanian, kemandirian, dan konsentrasi anak.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan motorik dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. Fitriani dan Santoso (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kegiatan bermain fisik yang menggunakan alat sederhana seperti papan keseimbangan, tali, dan lintasan dapat membantu anak dalam mengembangkan koordinasi motorik kasar, meningkatkan keseimbangan, dan membentuk kepercayaan diri. Penelitian yang dilakukan oleh Widayati (2019) di jurnal PAUD Teratai menunjukkan bahwa latihan berjalan di atas media bergerak secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun secara signifikan. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media konkret yang bervariasi dalam memberikan stimulasi fisik yang optimal.

Studi oleh Wahyuni et al. (2021) dalam Jurnal Early Childhood Education and Development (JECED) juga menyatakan bahwa pemberian stimulasi motorik kasar dengan menggunakan papan titian, rintangan kecil, dan jalur keseimbangan efektif dalam memperkuat kontrol tubuh dan keseimbangan anak. Dalam penelitiannya, hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek koordinasi visual-motorik anak usia 4-5 tahun setelah diberikan kegiatan berjalan di media menantang selama dua minggu.

Sementara itu, studi dari Nurhasanah (2022) dalam Jurnal Obsesi menyoroti pentingnya pembelajaran motorik sebagai bagian dari kurikulum PAUD. Dalam penelitiannya disebutkan bahwa anak-anak yang diberi pengalaman motorik melalui

permainan dan alat peraga menunjukkan kemajuan lebih cepat dalam pengembangan fungsi tubuh dan keberanian fisik. Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis sebagai alat bantu untuk merangsang aktivitas belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran motorik, media harus dirancang agar dapat memberikan pengalaman fisik langsung, menantang, dan aman bagi anak.

Sujiono (2013) menekankan bahwa media yang baik harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, konkret, mudah diakses, dan dapat mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan. Dalam kegiatan motorik kasar, media seperti papan titian, tali keseimbangan, rintangan, dan permainan fisik lainnya telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan kontrol tubuh, koordinasi, dan kepercayaan diri anak. Media papan titian modifikasi memiliki keunggulan sebagai media interaktif yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan anak. Papan dapat dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, busa, atau plastik, dengan variasi tinggi, bentuk, dan tekstur yang memberikan pengalaman sensorik yang berbeda. Tantangan berjalan di atas papan sempit membantu anak dalam melatih kontrol tubuh, fokus visual, serta ritme langkah yang stabil

Dengan pendekatan PTK model Kemmis dan McTaggart, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi guru di kelas serta memberikan kontribusi dalam praktik pembelajaran yang berpusat pada anak. Penelitian ini juga mendasarkan pada pentingnya peran guru dalam mengembangkan kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran motorik kasar. Guru dituntut untuk tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga menciptakan inovasi yang mampu merangsang minat dan antusiasme anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik. Dalam hal ini, modifikasi papan titian menjadi strategi penting yang diharapkan mampu menjawab tantangan kurangnya motivasi dan minat anak terhadap aktivitas berjalan jinjit.

Dengan memperhatikan berbagai teori perkembangan, temuan empiris, serta kondisi nyata di lapangan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran motorik kasar di PAUD. Media pembelajaran yang dirancang dengan prinsip menyenangkan, aman, dan menantang akan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi tumbuh kembang anak. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru PAUD, orang tua, serta pengambil kebijakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi motorik. Pembelajaran motorik kasar seperti berjalan jinjit melalui papan titian bukan hanya sekedar permainan, tetapi bagian integral dari proses pendidikan anak usia dini yang bertujuan membentuk individu yang sehat secara fisik, mandiri, percaya diri.

Dengan demikian, media papan titian modifikasi merupakan sarana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip perkembangan anak usia dini. Penerapannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari akan memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan keterampilan motorik kasar, dan mendukung pertumbuhan anak secara holistik

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti yang juga berperan sebagai guru untuk melakukan siklus tindakan nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya motorik kasar anak usia dini. PTK memberikan kerangka kerja sistematis dalam merefleksikan praktik, mengimplementasikan intervensi, dan menganalisis dampaknya secara langsung di kelas (Kemmis & McTaggart, 1988). Model ini terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) penelitian, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan, untuk mengakomodasi pengamatan perkembangan anak secara bertahap.

Subjek penelitian ini adalah 8 anak usia 3–4 tahun (kelompok A) yang terdaftar sebagai peserta didik di PPT Kemuning Indah Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena anak-anak dalam kelompok ini menunjukkan kesulitan dalam aktivitas motorik kasar, khususnya berjalan jinjit. Karakteristik anak pada usia ini adalah sedang berada dalam fase perkembangan keseimbangan dan koordinasi tubuh yang pesat. Sedangkan Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui penelitian, dokumentasi dan catatan anekdot.

Dalam penelitian ini untuk mengukur ketercapaian indikator keterampilan motorik kasar berjalan jinjit. Analisis ini dilakukan dengan menghitung persentase anak yang mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" atau "Berkembang Sangat Baik (BSB)" berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis dalam penelitian ini adalah:

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Jumlah Anak Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Anak}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Skor Nilai Tiap Siswa

No	Presentase	Kriteria	Skor
1	0 %- 25%	Belum Berkembang	1
2	26% - 50%	Mulai Berkembang	2
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan	3
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik	4

Sumber: Hidayati (2021)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori BSH atau lebih pada keterampilan berjalan jinjit. Data hasil penelitian keterampilan motorik kasar anak selama pembelajaran dikategorikan dan dibandingkan antar siklus untuk melihat tren peningkatan. Untuk validitas data, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian, wawancara, dan dokumentasi. Jika data dari ketiga sumber tersebut menunjukkan konsistensi, maka hasil yang diperoleh dapat dikatakan valid dan dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan.

Dengan menggunakan pendekatan analisis data seperti ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas penggunaan media papan titian modifikasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak usia dini. Teknik analisis ini juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan pembelajaran yang telah diterapkan, serta memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan di masa mendatang.

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit pada anak usia 3–4 tahun melalui penggunaan media papan titian modifikasi. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, penelitian, dan refleksi. Berikut ini adalah uraian hasil penelitian pada tiap tahap:

Hasil Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan penelitian awal terhadap 8 anak usia 3–4 tahun di PPT Kemuning Indah Surabaya. Penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan motorik kasar anak, khususnya keterampilan berjalan jinjit sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media papan titian modifikasi.

Tabel 2. Tabel Hasil Pengamatan Kemampuan Sebelum Tindakan Pada Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun

Nama Anak	Item: Keseimbangan tubuh dinamis								Item: Koordinasi visual dan motorik							
	Anak mampu menunjukkan kemampuan menyeimbangkan tubuh sambil memperhatikan jalur di papan titian				Anak mampu melangkah dengan konsisten (menggunakan kedua kaki bergantian) saat berjalan jinjit				Anak mampu mengarahkan pandangan ke papan titian selama berjalan jinjit				Anak menunjukkan koordinasi mata dan gerak tubuh saat berjalan jinjit			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Dn				√				√				√				√
Ai				√				√				√				√
Zr			√				√				√				√	
Ki		√				√					√			√		
Ci		√				√				√				√		
Dp			√				√				√				√	
Ll			√			√				√				√		
St		√				√				√				√		
Jumlah	0	3	3	2	0	4	2	2	0	3	3	2	0	4	2	2
Presentase	0%	37,5%	37,5%	25%	0%	50%	25%	25%	0%	37,5%	37,5%	25%	0%	50%	25%	25%
Prosentase keberhasilan setiap item	$\frac{(37,5\% + 0\%)}{2} = 48,3\%$								$\frac{(37,5\% + 0\%)}{2} = 48,3\%$							
Prosentase keberhasilan motorik kasar berjalan jinjit	$\frac{43,8\% + 43,8\%}{2} = 48,3\%$															

Sumber: Data diolah

Penelitian menunjukkan bahwa hanya 2 anak (25%) yang mampu melakukan aktivitas berjalan jinjit dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, 6 anak lainnya (75%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yang berarti anak masih menunjukkan kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, dan keberanian saat diminta berjalan jinjit. Anak-anak cenderung enggan untuk mencoba berjalan jinjit, bahkan beberapa di antaranya memilih duduk atau berjalan biasa saat diberikan instruksi. Hal ini menunjukkan kurangnya keberanian dan kepercayaan diri anak dalam menghadapi aktivitas motorik yang menantang. Faktor-faktor yang

memengaruhi kondisi ini antara lain: (1) minimnya stimulasi motorik kasar dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya, (2) belum adanya media atau alat bantu khusus yang dirancang untuk latihan keseimbangan seperti papan titian, dan (3) kurangnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan instruksi lisan tanpa menggunakan alat peraga konkret, sehingga anak kesulitan memahami dan menirukan aktivitas berjalan jinjit dengan benar. Temuan pada pra-siklus ini menjadi dasar penting dalam merancang tindakan pembelajaran pada siklus I. Dengan mengetahui bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap MB, peneliti kemudian merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media papan titian modifikasi dan pendekatan permainan motorik yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berjalan jinjit anak secara bertahap dan terstruktur.

Hasil Siklus I

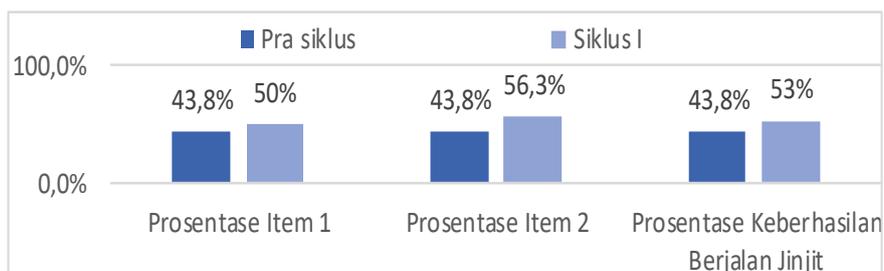
Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan media papan titian modifikasi, terjadi peningkatan dalam keterampilan motorik kasar anak

Tabel 3. Tabel Keberhasilan Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Papan Titian Pada Siklus I

Nama Anak	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3							
	Item: Keseimbangan tubuh dinamis								Item: Koordinasi visual dan motorik							
	Anak mampu menunjukkan kemampuan menyeimbangkan tubuh sambil memperhatikan jalur di papan titian				Anak mampu melangkah dengan konsisten (menggunakan kedua kaki bergantian) saat berjalan jinjit				Anak mampu mengarahkan pandangan ke papan titian selama berjalan jinjit				Anak menunjukkan koordinasi mata dan gerak tubuh saat berjalan jinjit			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Dn				√				√				√				√
Ai				√				√				√				√
Zr			√				√				√			√		
Ki		√				√				√				√		
Ci		√				√				√				√		
Dp			√				√				√				√	
Ll		√				√				√				√		
St		√				√				√				√		
Jumlah	0	4	2	2	0	4	2	2	0	4	2	2	0	5	1	2
Presentase	0%	50%	25%	25%	0%	50%	25%	25%	0%	50%	25%	25%	0%	62,5%	12,5%	25%
Prosentase keberhasilan setiap item	$\frac{(50\% + 50\%)}{2} = 50\%$								$\frac{(50\% + 62,5)}{2} = 56,3\%$							
Prosentase keberhasilan motorik kasar berjalan jinjit	$\frac{(50\% + 56,3)}{2} = 53,1\%$															

Sumber: Data diolah

Gambar 1. Grafik Prosentase Keberhasilan pada Pra siklus dan Siklus I



Sumber: data diolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan motorik kasar berjalan jinjit meningkat menjadi 53,1%. Anak-anak mulai menunjukkan minat dan keberanian dalam mencoba berjalan di atas papan titian, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan intensif. Kegiatan pembelajaran pada siklus I difokuskan pada pengenalan media papan titian serta latihan dasar keseimbangan. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya keberanian beberapa anak serta terbatasnya variasi dalam bentuk papan titian modifikasi. Dari sisi keterampilan motorik kasar, peningkatan terjadi dalam aspek keseimbangan tubuh, koordinasi kaki, dan keberanian. Anak-anak terlihat lebih fokus saat berjalan jinjit, serta mulai memahami pentingnya mengangkat tumit dan menjaga posisi tubuh tegak. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala seperti: 1) anak cepat kehilangan keseimbangan ketika melangkah terlalu cepat. 2) masih adanya rasa takut jatuh, terutama pada anak yang belum terbiasa dengan aktivitas fisik yang menantang. 3) kurangnya variasi media yang digunakan membuat beberapa anak merasa cepat bosan.

Meskipun belum semua anak menunjukkan hasil maksimal, mayoritas sudah mulai mampu melakukan aktivitas dengan baik. Anak yang berada pada tahap awal perkembangan perlu diberikan pendekatan individual, latihan berulang, dan dukungan emosional agar lebih percaya diri dalam bergerak dan berkoordinasi. Menurut Hurlock (2003), latihan fisik yang dilakukan secara rutin membantu anak mengembangkan kemampuan koordinasi dan kontrol tubuh. Dalam konteks ini, berjalan jinjit di atas papan titian membantu anak mengenal posisi tubuh, menjaga keseimbangan, dan melatih koordinasi mata dan kaki secara simultan.

Hasil Siklus II

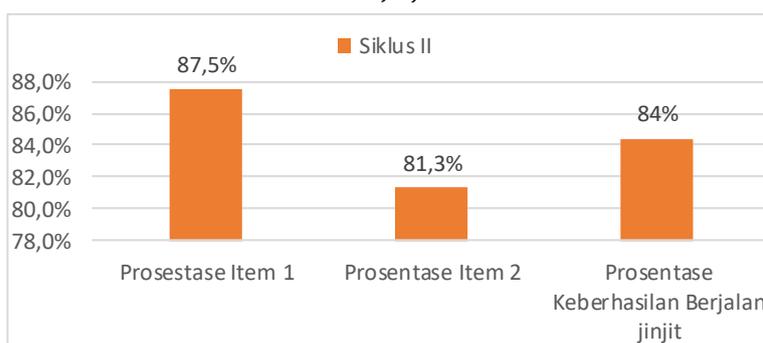
Pada pelaksanaan siklus II, tindakan pembelajaran diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus I. Perbaikan dilakukan pada berbagai aspek, antara lain dengan menambahkan variasi bentuk papan titian (papan bergelombang dan papan bertekstur), memperkaya metode pembelajaran melalui permainan kelompok, dan memberikan penguatan positif secara konsisten. Guru juga meningkatkan keterlibatan anak melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti bernyanyi sambil bergerak, memberikan apresiasi langsung, dan membagi anak ke dalam kelompok kecil untuk menghindari antrean panjang yang membuat anak bosan.

Tabel 4. Tabel Keberhasilan Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Papan Titian Pada Siklus II

Nama Anak	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3							
	Item: Keseimbangan tubuh dinamis								Item: Koordinasi visual dan motorik							
	Anak mampu menunjukkan kemampuan menyeimbangkan tubuh sambil memperhatikan jalur di papan titian				Anak mampu melangkah dengan konsisten (menggunakan kedua kaki bergantian) saat berjalan jinjit				Anak mampu mengarahkan pandangan ke papan titian selama berjalan jinjit				Anak menunjukkan koordinasi mata dan gerak tubuh saat berjalan jinjit			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Dn			√				√				√				√	
Ai		√				√					√			√		
Zr	√				√					√			√			
Ki	√					√			√				√			
Ci		√			√				√					√		
Dp		√				√				√				√		
Li	√				√					√			√			
St	√				√				√				√			
Jumlah	4	3	1	0	4	3	1	0	3	3	2	0	4	3	1	0
Presentase	50%	37,5%	12,5%	0%	50%	37,5%	12,5%	0%	37,5%	37,5%	25%	0%	50%	37,5%	12,5%	0%
Presentase keberhasilan setiap item	$\frac{(50\% + 37,5\%) + (50\% + 37,5\%)}{2} = 87,5\%$								$\frac{(37,5\% + 37,5\%) + (50\% + 37,5\%)}{2} = 81,3\%$							
Presentase keberhasilan motorik kasar berjalan jinjit	$\frac{(87,5\% + 81,3\%)}{2} = 84,4\%$															

Sumber: Data diolah

Gambar 2. Grafik Prosentase Keberhasilan Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Siklus II



Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: rata-rata keterampilan motorik kasar berjalan jinjit meningkat menjadi 81,3% dan ketuntasan klasikal mencapai 75% (6 dari 8 anak mencapai kategori BSH atau lebih). Anak-anak mulai mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan lebih baik, menunjukkan koordinasi gerakan yang lebih stabil, dan dapat menyelesaikan lintasan papan titian tanpa bantuan guru. Anak juga tampak lebih antusias, percaya diri, dan tidak lagi menunjukkan rasa takut atau ragu seperti pada siklus sebelumnya. Bahkan, beberapa anak meminta untuk mengulang aktivitas secara sukarela karena merasa senang dan tertantang.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam siklus II berhasil mengatasi kendala yang sebelumnya dihadapi. Penambahan variasi media memberikan pengalaman motorik yang lebih kaya, sementara pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan personalisasi interaksi guru membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. Dari sisi guru, terlihat peningkatan dalam kualitas aktivitas mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru menjadi lebih reflektif, adaptif, dan kreatif dalam mengatur kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru juga lebih aktif dalam membangun komunikasi positif dengan anak, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan mendorong eksplorasi motorik secara optimal.

Dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 75%, maka indikator keberhasilan penelitian ini telah terpenuhi. Temuan pada siklus II memperkuat bahwa media papan titian modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak usia 3–4 tahun

Hasil Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, tindakan pembelajaran diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus I. Perbaikan dilakukan pada berbagai aspek, antara lain dengan menambahkan variasi bentuk papan titian (papan bergelombang dan papan bertekstur), memperkaya metode pembelajaran melalui permainan kelompok, dan memberikan penguatan positif secara konsisten. Guru juga meningkatkan keterlibatan anak melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti bernyanyi sambil bergerak, memberikan apresiasi langsung, dan membagi anak ke dalam kelompok kecil untuk menghindari antrean panjang yang membuat anak bosan.

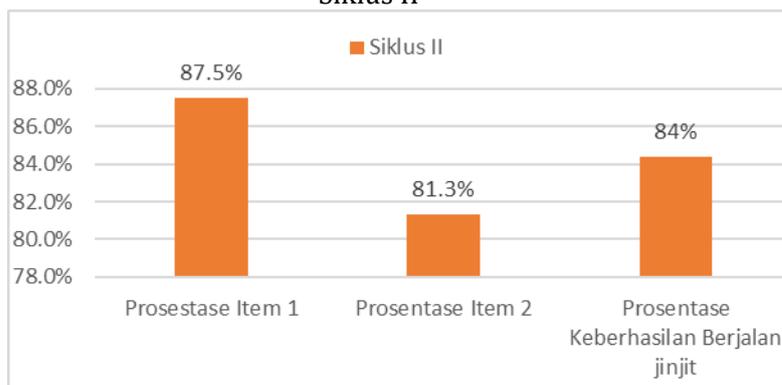
Pembelajaran dilaksanakan dengan alur yang lebih terstruktur. Guru membuka kegiatan dengan apersepsi menarik, menjelaskan tujuan kegiatan dengan alat bantu visual, memberikan demonstrasi cara berjalan jinjit di atas papan titian dengan benar, dan membimbing anak satu per satu dengan sabar. Guru juga aktif memberikan semangat dan pujian atas usaha yang dilakukan anak, tanpa terlalu menekankan pada hasil akhir.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Kemampuan Setelah Tindakan Pada Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun

Nama Anak	Item: Keseimbangan tubuh dinamis								Item: Koordinasi visual dan motorik							
	Anak mampu menunjukkan kemampuan menyeimbangkan tubuh sambil memperhatikan jalur di papan titian				Anak mampu mengarahkan pandangan ke papan titian selama berjalan jinjit				Anak mampu melangkah dengan konsisten (menggunakan kedua kaki bergantian) saat berjalan jinjit				Anak menunjukkan koordinasi mata dan gerak tubuh saat berjalan jinjit			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Dn			√				√			√					√	
Ai		√				√				√				√		
Zr	√				√				√				√			
Ki	√				√				√				√			
Ci		√			√				√				√			
Dp		√				√				√				√		
Li	√				√				√				√			
St	√				√				√				√			
Total	4	3	1	0	5	2	1	0	5	3	0	0	5	2	0	0
Presentase	50%	37.5%	13%	0%	62.5%	25%	12.5%	0%	62.5%	37.5%	0%	0%	62.5%	25%	0%	0%
Prosentase keberhasilan setiap item	$\frac{(50\% + 37,5\%) + (62,5\% + 25\%)}{2} = 87,5\%$								$\frac{(62,5\% + 37,5\%) + (62,5\% + 25\%)}{2} = 93,8\%$							
Prosentase keberhasilan motorik kasar berjalan jinjit	$\frac{87,5\% + 93,8\%}{2} = 90,6\%$															

Sumber: Data diolah

Gambar 3. Grafik Prosentase Keberhasilan Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Siklus II



Sumber: data diolah

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 8 anak, 6 anak (75%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara 2 anak lainnya (25%) masih berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) namun menunjukkan kemajuan yang positif dibandingkan siklus sebelumnya. Rata-rata keterampilan motorik kasar berjalan jinjit anak meningkat menjadi 81,25%. Anak-anak mulai mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan lebih baik, menunjukkan koordinasi gerakan yang lebih stabil, dan dapat menyelesaikan lintasan papan titian tanpa bantuan guru. Anak juga tampak lebih antusias, percaya diri, dan tidak lagi menunjukkan rasa takut atau ragu seperti pada siklus sebelumnya. Bahkan, beberapa anak meminta untuk mengulang aktivitas secara sukarela karena merasa senang dan tertantang.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam siklus II berhasil mengatasi kendala yang sebelumnya dihadapi. Penambahan variasi media memberikan pengalaman motorik yang lebih kaya, sementara pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan personalisasi interaksi guru membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. Dari sisi guru, terlihat peningkatan dalam kualitas aktivitas mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru menjadi lebih reflektif, adaptif, dan kreatif dalam mengatur kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru juga lebih aktif dalam membangun komunikasi positif dengan anak, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan mendorong eksplorasi motorik secara optimal. Dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 75%, maka indikator keberhasilan penelitian ini telah terpenuhi. Temuan pada siklus II memperkuat bahwa media papan titian modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak usia 3-4 tahun.

Hasil *Post-Siklus*

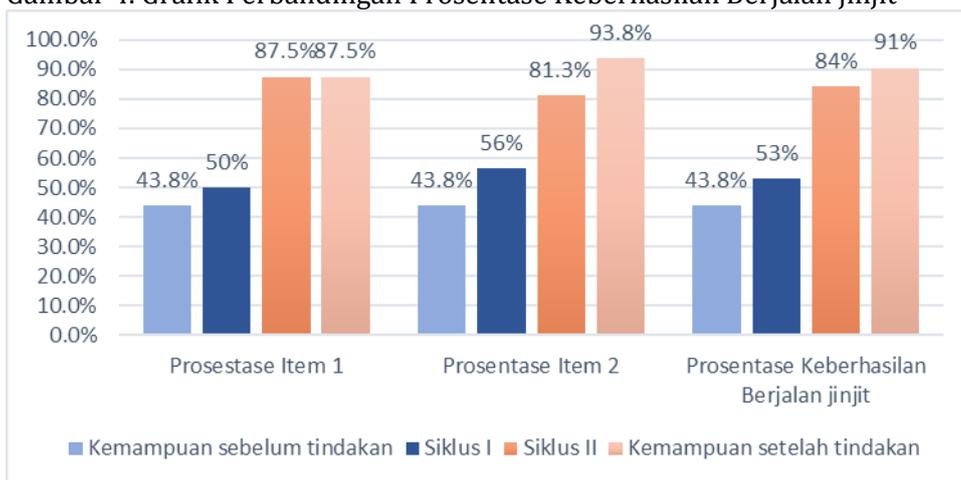
Kemampuan anak dalam berjalan jinjit setelah seluruh rangkaian tindakan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Data dari hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan tren positif dan konsisten dalam perkembangan motorik kasar anak, khususnya keterampilan berjalan jinjit.

Tabel 6. Hasil Pengamatan *Post-Siklus* Pada Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun

Nama Anak	Item: Keseimbangan tubuh dinamis								Item: Koordinasi visual dan motorik							
	Anak mampu menunjukkan kemampuan menyeimbangkan tubuh sambil memperhatikan jalur di papan titian				Anak mampu mengarahkan pandangan ke papan titian selama berjalan jinjit				Anak mampu melangkah dengan konsisten (menggunakan kedua kaki bergantian) saat berjalan jinjit				Anak menunjukkan koordinasi mata dan gerak tubuh saat berjalan jinjit			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Dn			√				√			√					√	
Ai		√				√				√				√		
Zr	√				√				√				√			
Ki	√				√				√				√			
Ci		√			√				√				√			
Dp		√				√				√				√		
Ll	√				√				√				√			
St	√				√				√				√			
Total	4	3	1	0	5	2	1	0	5	3	0	0	5	2	0	0
Presentase	50%	37,5%	13%	0%	62,5%	25%	12,5%	0%	62,5%	37,5%	0%	0%	62,5%	25%	0%	0%
Prosentase keberhasilan setiap item	$\frac{(50\% + 37,5\%) + (62,5\% + 25\%)}{2} = 87,5\%$								$\frac{(62,5\% + 37,5\%) + (62,5\% + 25\%)}{2} = 93,8\%$							
Prosentase keberhasilan motorik kasar berjalan jinjit	$\frac{87,5\% + 93,8\%}{2} = 90,6\%$															

Sumber: Data diolah

Gambar 4. Grafik Perbandingan Prosentase Keberhasilan Berjalan jinjit



Sumber: data diolah

Tabel 7. Tabel Kategori Skor Nilai Tiap Siswa

No	Presentase	Kriteria	Skor
1	0 %- 25%	Belum Berkembang	1
2	26% - 50%	Mulai Berkembang	2
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan	3
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik	4

Sumber: Hidayati (2021)

Pada tahap pra-siklus, hanya 2 dari 8 anak (25%) yang mampu menunjukkan keterampilan berjalan jinjit dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 3 anak (38%). Perbaikan signifikan terjadi pada siklus II, di mana 6 anak (75%) berhasil mencapai kategori BSH. Setelah tindakan pada dua siklus pembelajaran, anak-anak menunjukkan perubahan positif tidak hanya dari segi kemampuan motorik, tetapi juga dari aspek afektif dan kognitif. Anak tampak lebih percaya diri, antusias, dan fokus dalam menyelesaikan tantangan berjalan jinjit. Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh dengan lebih stabil, melakukan langkah-langkah kecil dengan kontrol gerakan yang lebih baik, dan menunjukkan kesadaran terhadap posisi tubuh anak selama aktivitas berlangsung.

Peningkatan kemampuan ini tidak terlepas dari efektivitas penggunaan media papan titian modifikasi yang dirancang dengan variasi bentuk dan tekstur. Media tersebut mampu menstimulasi sistem vestibular dan proprioseptif anak secara optimal, dua sistem sensorik utama yang berperan dalam pengaturan keseimbangan dan koordinasi tubuh. Dengan menggunakan papan yang beragam—seperti papan datar, bergelombang, dan bertekstur—anak mendapatkan pengalaman sensorimotor yang lebih kompleks dan menantang. Selain itu, perubahan positif juga terlihat pada kemampuan anak dalam menyelesaikan aktivitas secara mandiri. Jika pada awalnya sebagian besar anak enggan mencoba tanpa pendampingan, setelah tindakan, mayoritas anak mampu melakukannya dengan keyakinan dan semangat. Beberapa anak bahkan menunjukkan ketertarikan untuk mengulang aktivitas tersebut, menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Guru juga mengalami perkembangan dalam perannya sebagai fasilitator pembelajaran. Guru menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan anak, mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik masing-masing anak, dan memberikan penguatan positif yang berdampak pada motivasi anak. Lingkungan belajar menjadi lebih kondusif dan ramah bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan keterampilan motoriknya. Secara keseluruhan, tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan keterampilan berjalan jinjit anak usia 3–4 tahun secara signifikan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui media papan titian modifikasi telah tercapai.

Pembahasan (Discussion)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan, terlihat bahwa penggunaan media papan titian modifikasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit pada anak usia 3–4 tahun. Pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dengan pendekatan yang menyenangkan telah berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan fisik anak dalam melakukan gerakan berjalan jinjit.

Pada pra-siklus, mayoritas anak belum menunjukkan kesiapan motorik untuk melakukan aktivitas berjalan jinjit secara mandiri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman anak dalam menghadapi tantangan motorik, serta terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Kondisi tersebut berubah setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan pada siklus I dan ditingkatkan pada siklus II. Terjadi peningkatan bertahap dalam keterampilan anak, yang tercermin dari data penelitian serta perubahan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Media papan titian modifikasi terbukti mampu merangsang sistem keseimbangan anak secara menyeluruh. Dengan berbagai bentuk dan tekstur pada papan titian, anak diajak untuk menyesuaikan posisi tubuhnya, mengontrol gerakan, serta melatih ketahanan otot kaki. Pengalaman ini memberikan stimulasi multisensorik yang mendorong anak untuk lebih aktif dan terlibat secara fisik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan tindakan juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru tidak hanya bertindak sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mendampingi anak dalam proses eksplorasi gerak. Guru memberikan contoh konkret, membangun komunikasi positif, serta menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Faktor-faktor ini secara tidak langsung meningkatkan kepercayaan diri anak dan mengurangi rasa takut atau cemas dalam mencoba aktivitas motorik yang menantang. Dari perspektif perkembangan anak usia dini, kemampuan berjalan jinjit mencerminkan kematangan sistem saraf dan koordinasi otot yang penting bagi kegiatan sehari-hari. Anak yang terlatih berjalan jinjit cenderung memiliki kontrol postur yang lebih baik, koordinasi bilateral yang lebih stabil, serta persepsi spasial yang terasah. Dengan demikian, kegiatan berjalan jinjit bukan sekadar latihan fisik, tetapi juga fondasi penting bagi perkembangan sensorimotor dan kesiapan belajar anak secara menyeluruh.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada alat bantu yang digunakan, tetapi juga pada strategi pengajaran dan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan. Interaksi positif antara guru dan anak, bimbingan individual, serta pemberian umpan balik yang konstruktif menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa stimulasi motorik kasar melalui media yang sesuai dapat memberikan hasil yang optimal, khususnya ketika dilakukan secara berulang dan terstruktur dalam suasana yang menyenangkan. Media papan titian

modifikasi menjadi solusi pembelajaran yang tepat karena mampu menggabungkan aspek tantangan fisik dan kesenangan bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dengan pencapaian indikator ketuntasan 75% pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan titian modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berjalan jinjit anak usia 3–4 tahun. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta memodifikasi media pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal. Temuan diintegrasikan ke dalam kumpulan pengetahuan yang sudah ada dengan jalan membandingkan temuan penelitian sebelumnya, atau dengan teori yang ada, atau dengan kenyataan di lapangan, perbandingan harus disertai rujukan.

Jika penelitian ini menelaah teori (penelitian dasar) teori yang lama dapat dikonfirmasi atau ditolak, sebagian atau seluruhnya. Penolakan sebagian dari teori haruslah disertai dengan modifikasi teori, dan penolakan terhadap seluruh teori haruslah disertai dengan rumusan teori baru. Untuk penelitian kualitatif, bagian ini dapat pula memuat ide-ide peneliti, keterkaitan antara kategori-kategori dan dimensi-dimensi serta posisi temuan atau penelitian terhadap temuan dan teori sebelumnya.

Justifikasi Media Papan Titian Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Jinjit Anak Usia 3-4 Tahun

Justifikasi utama dari penelitian ini terletak pada pentingnya keterampilan berjalan jinjit sebagai bagian dari perkembangan motorik kasar yang mendasar. Keterampilan ini berperan penting dalam melatih keseimbangan, kontrol postur, koordinasi tubuh, dan kesiapan anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik lain yang lebih kompleks. Dalam observasi awal, ditemukan bahwa mayoritas anak belum menunjukkan kemampuan berjalan jinjit yang baik. Hal ini menjadi indikasi adanya kebutuhan akan intervensi pedagogis yang lebih tepat. Berikut adalah tabel justifikasi penelitian berdasarkan indikator yang mendasari pelaksanaan dan urgensi dari penelitian ini:

Indikator	Temuan/Kondisi Awal	Tindakan	Justifikasi
Rendahnya kemampuan berjalan jinjit	75% anak berada pada kategori Mulai Berkembang dalam berjalan jinjit	Memberikan latihan berjalan jinjit melalui media papan titian modifikasi	Anak membutuhkan stimulasi motorik kasar yang lebih optimal melalui media yang menyenangkan dan menantang.
Kurangnya media pembelajaran motorik kasar	Tidak ada media khusus yang digunakan untuk melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh	Menggunakan papan titian dengan berbagai variasi bentuk dan tekstur	Media konkret dapat membantu anak mengenali sensasi gerak tubuh dan meningkatkan motivasi saat belajar.
Peran guru dalam pembelajaran fisik	Guru hanya memberi instruksi lisan, belum maksimal dalam fasilitasi motorik anak	Guru memberikan contoh, bimbingan, dan motivasi secara aktif dalam kegiatan	Guru perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran motorik kasar.
Minimnya motivasi anak dalam aktivitas fisik	Anak takut mencoba berjalan jinjit, enggan terlibat dalam aktivitas motorik	Menyediakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	Lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan akan meningkatkan partisipasi dan rasa

	menantang	dengan pendekatan bermain	percaya diri anak dalam mengeksplorasi gerakan.
--	-----------	---------------------------	---

Sumber : data diolah

Tabel ini memperjelas dasar pemilihan metode dan media dalam penelitian, serta menggambarkan relevansi tindakan yang dilakukan terhadap kebutuhan nyata di lapangan. Penelitian ini memiliki justifikasi yang kuat dalam konteks pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mendukung aspek perkembangan fisik-motorik kasar. Berdasarkan hasil temuan dari pra-siklus hingga siklus II, terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, khususnya berjalan jinjit, dapat ditingkatkan secara signifikan melalui intervensi pembelajaran yang terencana dan berbasis media konkret yang menarik.

Justifikasi lainnya adalah bahwa metode dan media yang digunakan bersifat aplikatif, mudah direplikasi, dan tidak memerlukan biaya tinggi. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk diterapkan di berbagai lembaga PAUD dengan sumber daya terbatas sekalipun. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis motorik di tingkat satuan pendidikan anak usia dini. Secara keseluruhan, justifikasi penelitian ini menguatkan bahwa intervensi berbasis media papan titian modifikasi layak dijadikan strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit pada anak usia dini, dan dapat berkontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran fisik di lingkungan PAUD.

Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan titian modifikasi secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit anak usia 3-4 tahun di PPT Kemuning Indah Surabaya. Peningkatan kemampuan terlihat dari hasil pra-siklus yang hanya mencapai 25%, kemudian meningkat menjadi 38% pada siklus I, dan mencapai 75% pada siklus II. Media papan titian modifikasi yang digunakan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan keseimbangan tubuh, koordinasi gerakan, serta keberanian anak dalam melakukan aktivitas berjalan jinjit.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran turut memberikan kontribusi penting dalam keberhasilan tindakan. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media yang bervariasi, dan pemberian penguatan positif menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif bagi anak usia dini. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berjalan jinjit melalui media papan titian modifikasi telah tercapai dengan baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Sedangkan disarankan agar guru secara aktif mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Media papan titian dapat digunakan secara rutin dalam kegiatan motorik untuk meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh anak. Perlu menyediakan sarana dan prasarana pendukung yang memadai untuk kegiatan pembelajaran fisik. Lembaga juga dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop untuk guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif yang mendukung stimulasi motorik anak. Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, kelompok usia yang berbeda, atau variasi media yang lebih kompleks untuk mengetahui pengaruhnya terhadap aspek perkembangan anak lainnya.

Daftar Rujukan (References)

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Kegiatan Pengembangan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Fitriyani, N. (2020). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 44–52.
- Hurlock, E. B. (2003). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniasari, I., & Putri, L. A. (2020). Media Balok Titian untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 25–31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.150>
- Moestafa, B. (2018). Perkembangan Motorik Kasar Anak dan Media Gerak. *Jurnal Golden Age*, 2(2), 58–65.
- Suryani, R. (2018). Efektivitas Permainan Motorik Kasar Terhadap Keseimbangan Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 3(1), 12–20.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuliana, S. (2017). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Irama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 87–94.
- Stake, R. E. (1977). *The Countenance of educational evaluation*. In A.A. Bellack & H.M Kliebard. Eds 1. *Curriculum and evaluation* (pp. 372-390). Berkeley, CA McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A.J. (1984). *Systematic evaluation a self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Stufflebeam, D. L. (1973). Educational evaluation: theory and practice. In B.R. Worthen & J.R. Sanders (Eds), *Evaluation as Enlightenment for Decision Making* (pp.3-5). Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.