

## ABSTRAK

Sumarlik, 2020. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Memasukkan Bendera Dalam Botol Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Mahardika Sukomanunggal Surabaya*. Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama. Pembimbing Berda Asmara S.Pd., M.Pd.

Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal khususnya pada kemampuan dalam berlari, anak kurang mampu berlari dengan jarak 3-4 meter, anak masih kurang mampu berlari dengan membawa bendera tanpa jatuh. Anak kurang mampu memasukkan bendera ke dalam botol. Guru harus menstimulasi dengan kegiatan yang lebih menarik yaitu mengajak anak-anak latihan bermain memasukkan bendera dalam botol.

Tujuan penelitian untuk mengajak anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan bermain memasukkan bendera dalam botol. Metode penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitiannya siswa di PPT Mahardika Sukomanunggal Surabaya dengan Usia 3-4 tahun yang berjumlah 15 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini bahwa bermain memasukkan bendera kedalam botol dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan berlari dengan jarak 3 meter, mampu berlari dengan membawa bendera tanpa terjatuh, mampu memasukkan bendera dalam botol. Pada pra siklus sebesar 53,33% yang berada pada kriteria belum berkembang, pada siklus I dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain memasukkan bendera dalam botol meningkat menjadi 60% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan meningkat pada siklus II menjadi 80% pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain memasukkan bendera dalam botol di PPT Mahardika Sukomanunggal Surabaya,. Disarankan pada guru agar kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang berpengaruh dengan meningkatkannya kemampuan motorik kasar anak.

*Kata Kunci : Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar, Bermain memasukkan Bendera dalam Botol*