

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PENERAPAN PERMAINAN SIRKUIT WARNA GEMBIRA
DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5–6 TAHUN
DI TK DWP MONDOLUKU

A. IDENTITAS PEMBELAJARAN

Komponen	Keterangan
Satuan Pendidikan	TK DWP Mondoluku
Kelompok/Usia	B / 5–6 Tahun
Semester	II
Fase	Fondasi
Tema	Aku dan Lingkunganku
Subtema	Tubuhku Sehat dan Aktif
Topik	Permainan Sirkuit Warna Gembira
Alokasi Waktu	± 90 menit
Model Pembelajaran	Pembelajaran melalui bermain
Metode	Demonstrasi, praktik langsung, tanya jawab, pemberian contoh, dan observasi
Jenis Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melakukan gerakan motorik kasar melalui aktivitas melompat, berjalan, berlari, dan berpindah tempat.
2. Mempertahankan keseimbangan tubuh ketika melakukan aktivitas pada setiap pos permainan.
3. Menunjukkan kelincahan dalam berpindah dari satu pos ke pos berikutnya.
4. Mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, dan kaki sesuai dengan instruksi guru.
5. Mengikuti aturan permainan dan menyelesaikan rangkaian permainan secara berurutan.
6. Menunjukkan keberanian, antusiasme, dan percaya diri selama mengikuti permainan.
7. Menunggu giliran dan bekerja sama dengan teman.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran diarahkan pada perkembangan elemen jati diri, khususnya kemampuan anak untuk mengenali, menggunakan, dan mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya

melalui aktivitas bermain. Anak diharapkan mampu menggunakan anggota tubuh secara terkoordinasi, menjaga keseimbangan, mengembangkan kelincahan, serta menunjukkan keberanian dan kemandirian dalam melakukan aktivitas fisik.

D. INDIKATOR MOTORIK KASAR YANG DIAMATI

Aspek	Indikator
Keseimbangan	Anak mampu berjalan mengikuti jalur, mempertahankan posisi tubuh saat melewati rintangan, dan tidak mudah kehilangan keseimbangan.
Kelincahan	Anak mampu bergerak cepat, melakukan gerakan zig-zag, dan mengubah arah sesuai instruksi.
Koordinasi	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, dan kaki serta mengikuti gerakan sesuai warna dan instruksi.

E. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Cone warna-warni
- Tali atau garis pembatas
- Papan titian atau garis keseimbangan
- Kartu warna
- Musik pengiring
- Lembar observasi

F. PERSIAPAN LINGKUNGAN BELAJAR

Pos	Kegiatan
Pos 1 – Jalan Diatas papan titian	Anak berjalan mengikuti garis atau jalur yang telah dibuat tanpa keluar dari jalur.
Pos 2 – Lompat sesuai Warna	Anak melompat dari satu lingkaran warna ke lingkaran lainnya sesuai instruksi guru.
Pos 3 – berlari Zig-Zag	Anak berjalan atau berlari kecil secara zig-zag melewati cone warna-warni.
Pos 4 – Finish Warna Gembira	Anak berlari menuju garis finish sambil membawa kartu atau benda berwarna sesuai instruksi.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembuka (±15 menit)

- Guru mengajak anak berbaris dengan tertib.
- Guru mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa.
- Guru mengecek kehadiran anak.
- Guru melakukan percakapan tentang tubuh sehat dan pentingnya bergerak.
- Guru memperkenalkan kegiatan Sirkuit Warna Gembira.

2. Kegiatan Inti (±55 menit)

Guru memperlihatkan seluruh alat permainan, menjelaskan urutan sirkuit, memberikan contoh setiap gerakan, kemudian anak melakukan permainan secara bergiliran dalam kelompok kecil.

Pos 1 – Jalan diatas papan titian

- Anak berdiri di belakang garis awal.
- Anak berjalan mengikuti garis yang telah dibuat.
- Anak menjaga tubuh agar tetap seimbang.
- Guru mengamati kemampuan keseimbangan anak.

Pos 2 – Lompat sesuai Warna

- Guru menyebutkan warna yang harus dituju.
- Anak melompat menuju lingkaran dengan warna yang sesuai.
- Anak menjaga keseimbangan saat mendarat.
- Anak melanjutkan sampai lingkaran terakhir.

Pos 3 – Berlari Zig-Zag Ceria

- Anak berlari melewati cone dengan pola zig-zag.
- Anak berusaha tidak menyentuh atau menjatuhkan cone.
- Anak mengubah arah gerak sesuai jalur.

3. Kegiatan Penutup (±20 menit)

- Anak berkumpul kembali bersama guru.
- Guru mengajak anak melakukan pendinginan sederhana.
- Guru bertanya tentang permainan yang telah dilakukan.

- Guru memberikan apresiasi kepada seluruh anak.
- Anak dan guru merapikan alat permainan.
- Guru mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam.

H. ATURAN PERMAINAN

- Menunggu giliran.
- Tidak mendorong teman.
- Mengikuti jalur yang telah ditentukan.
- Menggunakan alat permainan dengan hati-hati.
- Mengikuti instruksi guru.
- Tidak mengejek teman yang mengalami kesulitan.
- Memberikan semangat kepada teman.

I. ASESMEN / PENILAIAN

Teknik penilaian: observasi, dokumentasi, dan catatan anekdot.

No.	Aspek	Indikator
1	Keseimbangan	Berjalan mengikuti jalur tanpa keluar dari garis.
2	Keseimbangan	Menjaga posisi tubuh ketika melompat dan mendarat.
3	Kelincahan	Melewati cone secara zig-zag.
4	Kelincahan	Berpindah arah dengan cepat dan tepat.
5	Koordinasi	Mengkoordinasikan gerakan mata dan kaki.
6	Koordinasi	Melempar bola ke sasaran sesuai warna.
7	Mengikuti aturan	Mengikuti aturan permainan.
8	Kepercayaan diri	Berani menyelesaikan seluruh rangkaian permainan.

J. RUBRIK PENILAIAN

Kategori	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	Anak belum mampu melakukan gerakan meskipun sudah diberikan contoh dan bantuan guru.
MB (Mulai Berkembang)	Anak mulai mampu melakukan gerakan tetapi masih membutuhkan banyak bantuan atau arahan guru.
BSH (Berkembang Sesuai)	Anak mampu melakukan gerakan dengan cukup baik dan

Harapan)	hanya membutuhkan sedikit arahan.
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak mampu melakukan gerakan secara mandiri, tepat, dan percaya diri tanpa bantuan guru.

K. LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

No.	Nama Anak	Keseimbangan	Kelincahan	Koordinasi	Keterangan
1	Anak 1	MB	BSH	MB	
2	Anak 2	MB	BSH	MB	
3	Anak 3	MB	BSH	MB	
4	Anak 4	MB	BSH	BB	
5	Anak 5	MB	BSH	MB	
6	Anak 6	MB	BSH	MB	
7	Anak 7	MB	BSH	BB	
8	Anak 8	MB	BSH	BB	
9	Anak 9	MB	BSH	BB	
10	Anak 10	MB	BSH	MB	
11	Anak 11	MB	BSH	MB	
12	Anak 12	MB	BSH	MB	
13	Anak 13	MB	BSH	BB	
14	Anak 14	BSH	BSH	BB	
15	Anak 15	MB	BSH	BB	
16	Anak 16	MB	BSH	MB	
17	Anak 17	BSH	BSH	MB	
18	Anak 18	MB	BSH	MB	
19	Anak 19	MB	BSH	BB	
20	Anak 20	MB	BSH	MB	
21	Anak 21	BSH	BSH	MB	
22	Anak 22	MB	BSH	MB	
23	Anak 23	MB	BSH	BB	

L. PENUTUP

RPP ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan Sirkuit Warna Gembira untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, terstruktur, dan dilakukan secara berulang, anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi serta menjadi lebih percaya diri dalam melakukan aktivitas fisik.

Mondoluku, 12 Mei 2026

Peneliti

Mengetahui,

Kepala TK DWP Mondoluku

(Suma'iyah, S.Pd)

(Imroatul Qoniah, S.Pd)

TEKS WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

- Peneliti** : “Bu Guru, bagaimana pendapat Ibu tentang kegiatan Sirkuit Warna Gembira yang telah dilaksanakan?”
- Guru** : “Menurut saya kegiatan ini sangat menarik untuk anak-anak. Mereka terlihat antusias dan lebih aktif bergerak dibandingkan pembelajaran biasa.”
- Peneliti** : “Apakah ada perubahan pada kemampuan motorik kasar anak setelah kegiatan ini?”
- Guru** : “Iya, terlihat ada peningkatan. Anak-anak yang sebelumnya kurang percaya diri sekarang mulai berani mencoba, terutama saat melompat dan melewati rintangan.”
- Peneliti** : “Kesulitan apa yang Ibu temui selama kegiatan berlangsung?”
- Guru** : “Beberapa anak masih kesulitan menjaga keseimbangan dan mengikuti instruksi warna, tetapi dengan bimbingan dan pengulangan mereka mulai bisa.”
- Peneliti** : “Apa saran Ibu untuk perbaikan kegiatan selanjutnya?”
- Guru** : “Sebaiknya jarak antarpos dibuat lebih fleksibel dan jumlah anak dalam satu kelompok dikurangi agar anak lebih fokus dan tidak terlalu lama menunggu giliran.”

DOKUMENTASI



