

Improving Gross Motor Skills in Children Aged 4–5 Years Through Rhythmic Gymnastics Games

Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Senam Irama Anak

Reza Adulloh¹⁾, Arifin Mado^{*2)}

^{1,2)}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to improve the gross motor skills of children aged 4–5 years through rhythmic gymnastics games. The observed indicators included pattern-based jumping, zigzag jumping, throwing a ball into a basket, and kicking a ball toward a goal. The research was conducted at Thariqul 'Ilmi Kindergarten with Group A (Umar 1 Class), involving 14 children. The method employed was Classroom Action Research (CAR), comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The study was carried out over two cycles, utilizing observation and documentation for data collection. Data analysis was performed using descriptive quantitative methods—specifically percentages—by comparing results from the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The findings indicate an improvement in the children's gross motor skills across each cycle. In the pre-cycle stage, the classical mastery rate was 14%, with an average skill level of 56%. Following the intervention in Cycle I, classical mastery rose to 43%, with an average skill level of 70%. Subsequently, Cycle II saw a significant increase, with classical mastery reaching 86% and an average skill level of 76%, thereby surpassing the established success indicator of 75%. This improvement demonstrates the children's growing ability to perform pattern-based jumps, zigzag jumps, basket throws, and accurate goal kicks. Beyond enhancing gross motor skills, rhythmic gymnastics games fostered a more active, engaging, and enjoyable learning atmosphere, while also boosting the children's enthusiasm, self-confidence, and participation throughout the activities. Thus, rhythmic gymnastics games serve as an effective alternative instructional method for improving the gross motor skills of children aged 4–5 years.*

Keywords—Rhythmic gymnastics games for children, gross motor skills, children aged 4–5 years.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan senam irama anak. Indikator yang diamati meliputi melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke dalam keranjang, dan menendang bola ke arah gawang. Penelitian dilaksanakan di TK Thariqul 'Ilmi pada Kelompok A Kelas Umar 1 dengan jumlah subjek sebanyak 14 anak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dengan membandingkan hasil prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, persentase ketuntasan klasikal sebesar 14 % dengan rata-rata kemampuan anak 56%. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 43% dengan rata-rata kemampuan 70%. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu ketuntasan klasikal mencapai 86% dengan rata-rata kemampuan 76%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak semakin mampu melakukan gerakan melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, dan menendang bola ke gawang secara pas. Selain meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan senam irama juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, serta meningkatkan antusiasme, kepercayaan diri, dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, permainan senam irama anak efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.*

Kata kunci— Permainan Senam irama anak, motorik kasar, Anak usia 4-5 Tahun.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam membantu perkembangan individu agar dapat berfikir dan berkembang dengan baik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas Pendidikan yang diperoleh seseorang. Oleh karena itu, Pendidikan perlu diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk Pendidikan yang diberikan kepada anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar [1]. Pendidikan ini bertujuan untuk mengoptimalkan masa emas (Golden Age) anak agar berkembang secara kognitif, efektif, dan psikomotorik [2]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun

yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani [3]. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003, PAUD adalah Upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan Pendidikan agar anak siap melanjutkan Pendidikan berikutnya. Pendidikan juga merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku melalui pembiasaan yang berguna bagi kehidupan anak di masa depan [4]. Masa di usia dini dikenal sebagai masa keemasan karena perkembangan anak terjadi dengan sangat cepat dan berpengaruh besar terhadap masa depan mereka, oleh karena itu diberikan stimulasi yang tepat, konsisten, dan sesuai harapan dengan tahapan perkembangan anak menjadi faktor penting untuk mendukung tumbuh kembang secara optimal [5]. Masa balita merupakan tahap penting dalam proses tumbuh kembang anak yang memerlukan perhatian secara optimal. Pada fase ini, pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat sehingga sering disebut sebagai *golden age* atau masa emas, yaitu periode yang menentukan perkembangan anak pada tahap berikutnya. Anak yang berusia 4–5 tahun berada pada kategori anak usia dini dan termasuk dalam fase prasekolah. Pada rentang usia tersebut, anak mengalami perkembangan yang pesat pada berbagai aspek, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai agar potensi perkembangannya dapat berkembang secara optimal [6].

Keterampilan motorik kasar dan motorik halus digunakan hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia selama masa hidupnya. Oleh karena itu baik keterampilan motorik kasar dan halus perlu untuk dioptimalkan dengan cara distimulasi agar dapat memiliki motorik yang lebih mahir dan memperoleh keterampilan baru [7]. Berbagai aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta nilai moral dan agama. Aspek-aspek perkembangan tersebut berkaitan satu sama lain. Untuk mewujudkan perkembangan yang optimal, pendidikan di TK harus mampu memberikan berbagai aktivitas yang mampu menunjang tercapainya aspek perkembangan secara optimal. Salah satu jenis perkembangan fisik-motorik adalah motorik kasar. Rahyubi (2012) mendeskripsikan motorik kasar sebagai suatu aktivitas dimana anak mampu bergerak atau menggerakkan tubuhnya menggunakan otot-otot besar yang berfungsi sebagai dasar gerak primer [8].

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan fisik motorik anak usia 4–5 tahun diarahkan pada penguasaan berbagai keterampilan gerak dasar yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak diharapkan mampu mengekspresikan gerakan melalui aktivitas menirukan berbagai objek di sekitarnya, seperti gerakan hewan, pohon yang tertiup angin, pesawat terbang, maupun bentuk gerak sederhana lainnya. Selain itu, anak juga mulai mampu melakukan aktivitas bergelantungan, mengombinasikan gerakan berlari, melompat, dan melompat secara lebih terkoordinasi, serta mengembangkan kemampuan melempar dan menangkap benda dengan ketepatan yang semakin baik. Pencapaian kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan koordinasi tubuh, keseimbangan, kelincihan, dan kontrol gerak anak selama masa usia dini, membuat gerakan antisipasi, dan juga menendang dengan terarah ke gawang [9]. Menurut World Health Organization (WHO, 2017), pada tahun 2016 prevalensi gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak berusia di bawah lima tahun di Indonesia tercatat sebesar 7.512,6 kasus per 100.000 penduduk atau sekitar 7,51%. Data tersebut menunjukkan bahwa permasalahan tumbuh kembang masih menjadi perhatian penting. Selain itu, diperkirakan sekitar 5–10% anak mengalami gangguan pada proses pertumbuhan dan perkembangannya. Meskipun angka pasti mengenai prevalensi keterlambatan perkembangan secara umum belum tersedia, berbagai laporan memperkirakan bahwa sekitar 1–3% anak berusia di bawah lima tahun mengalami keterlambatan perkembangan. PAUD menjadi salah satu sarana penting dalam membantu perkembangan anak secara menyeluruh melalui pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak, Pendidikan anak usia dini memberikan rangsangan kepada seluruh aspek perkembangan meliputi nilai agama, moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan seni sehingga potensi anak berkembang secara optimal salah satunya kemampuan motorik kasar [10].

Namun, pada kenyataannya pembelajaran Kelompok A kelas Umar 1 di TK Thariqul ‘Ilmi Grogol Kabupaten Kediri dengan jumlah 14 anak terdiri 7 Anak laki-laki dan 7 Anak Perempuan yang Sebagian besar Anak belum memperlihatkan perkembangan kemampuan motorik kasar secara optimal, terutama pada aktivitas yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh. seperti melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, menendang bola ke gawang. Fakta tersebut mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, terutama dalam memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung melalui permainan [11]. Padahal, kurangnya stimulasi dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar anak menjadi terhambat, dengan kondisi itu menyebabkan kemampuan anak dalam melakukan Gerakan motorik kasar seperti melompat, melempar, dan menendang dan mengkoordinasi Gerakan tubuh tidak berkembang secara optimal [12]. Kemampuan merupakan hasil dari kematangan individu yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diterapkan secara konsisten. [13].

Salah satu cara untuk meningkatkan motorik kasar adalah melalui kegiatan senam. Senam merupakan aktivitas fisik yang bertujuan untuk melatih kekuatan, kelenturan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Dalam penelitian ini senam yang digunakan adalah senam irama, yaitu Gerakan yang dilakukan mengikuti iringan musik [14].

Perkembangan anak dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar yang memperoleh berbagai rangsangan yang mendukung pertumbuhan kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, sosial, emosional, dan moral. Dengan itu lingkungan yang aman, kondusif dan kaya akan stimulasi berperan sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak dengan tahap usianya [15].

Senam irama merupakan aktivitas gerak yang dilakukan mengikuti irama musik, baik menggunakan alat maupun tanpa alat. Senam irama menggunakan alat adalah senam yang pelaksanaannya memanfaatkan media sebagai bagian rangkaian gerak, alat yang digunakan antara lain bola, simpai atau alat sederhana lainnya yang disesuaikan dengan usia dan tujuan pembelajaran. Sebaliknya dengan senam irama tanpa menggunakan alat adalah senam yang rangkaian gerakannya hanya mengandalkan Gerakan tubuh tanpa dengan bantuan media apapun. Dan Gerakan dilakukan mengikuti irama musik dengan menekankan pada koordinasi anggota tubuh, keseimbangan, kelenturan, kelincahan dan Gerakan sesuai tempo musik. Dalam penelitian ini digunakan senam irama memakai alat dengan bantuan lagu sebagai pengiring [16]. Pemilihan gerakan yang sesuai sangat penting dalam mendukung perkembangan anak. Gerakan yang tepat dapat membantu anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan kondisi dan lingkungan mereka [17]. Selain itu, senam irama merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bergerak mengikuti musik, aktivitas ini berfungsi terhadap perkembangan motorik kasar, koordinasi Gerakan tubuh, konsentrasi dan kemampuan mengikuti instruksi secara bertahap [18].

Berdasarkan penelitian terdahulu, Menurut Saleha (2020), bermain merupakan aktivitas yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga aspek emosional, sosial, dan kognitif yang saling berkaitan. Salah satu bentuk permainan yang efektif untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar adalah permainan hula hoop atau simpai. Aktivitas ini dilakukan dengan menggerakkan lingkaran menggunakan pinggang, lengan, atau kaki sehingga anak terdorong untuk melatih keseimbangan, koordinasi gerak, kelenturan, serta pengendalian tubuh. Selain itu, penggunaan hula hoop yang saat ini umumnya berbahan plastik dengan bobot lebih ringan membuat permainan tersebut lebih aman, praktis, dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. [19].

Sementara itu, penelitian ini menggunakan permainan senam irama anak, yaitu rangkaian aktivitas gerak yang dipadukan dengan irama musik dan permainan. Permainan yang dilakukan meliputi melompat mengikuti pola, melompat zig-zag, melempar bola ke keranjang, serta menendang bola ke gawang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melatih keseimbangan dan koordinasi gerak, tetapi juga mengembangkan kelincahan, kekuatan, ketepatan, koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, serta kemampuan mengikuti irama melalui aktivitas bermain yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat penelitian dengan judul **“Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Senam Irama Anak”**. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan kelas dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model tersebut dilaksanakan melalui empat tahapan, yang berlangsung secara siklus dan saling berkaitan, meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap tahapan menjadi dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya hingga tujuan penelitian dapat tercapai. [20]. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 4–5 tahun yang tergabung dalam Kelompok A Kelas Umar 1 di TK Thariqul 'Ilmi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak, yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Perencanaan (*Planning*) merupakan tahapan awal dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan Menyusun Langkah-langkah dalam proses penelitian menjelaskan Tahap perencanaan diawali dengan menetapkan aspek yang akan diteliti, meliputi apa yang akan dilakukan, alasan pelaksanaan tindakan, lokasi penelitian, pihak yang terlibat, serta prosedur pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang memerlukan perhatian khusus untuk diamati selama penelitian berlangsung. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen observasi yang digunakan sebagai pedoman dalam mengumpulkan dan mencatat data mengenai setiap peristiwa yang terjadi selama tindakan dilaksanakan.

Tahap tindakan (*action*) merupakan proses pelaksanaan seluruh rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menerapkan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang agar tujuan penelitian dapat tercapai. Seluruh kegiatan dilakukan secara sistematis sesuai prosedur penelitian tindakan kelas sehingga pelaksanaan tindakan dapat berlangsung secara terarah dan memperoleh data yang diperlukan.

Tindakan dilakukan dengan pembelajaran menerapkan strategi, metode, atau media yang dipilih sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan. Kemudian Pengamatan (*Observation*) adalah tahap pengumpulan data

mengenai pelaksanaan Tindakan Pengamatan dilakukan secara langsung untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang memuat sejumlah indikator penilaian kemampuan motorik kasar, meliputi berbagai aktivitas gerak seperti 1. melompat sesuai pola, 2. melompat zigzag, 3. melempar bola ke dalam keranjang, 3. menendang bola ke dalam gawang. Refleksi (*Reflektion*) yaitu mengevaluasi seluruh proses pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diperoleh. Pada tahap ini peneliti menganalisis kelebihan, kelemahan, hambatan, serta Tingkat keberhasilan dalam tujuan penelitian, Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar setiap anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 75%, dari jumlah anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Apabila target keberhasilan belum tercapai, maka dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dan tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, analisis deskriptif berbasis persentase digunakan untuk menginterpretasikan tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama pelaksanaan penelitian. [21]

Berdasarkan hasil observasi awal. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perkembangan anak, sedangkan data kuantitatif dihitung menggunakan Rumus : $P = \frac{f}{n} \times 100$ % Keterangan P = Presentase, f = Nilai keseluruhan yang di peroleh anak, n = skor maksimum dikali Jumlah seluruh anak. Dengan kategori penilaian BB (Belum Berkembang) 0-25% anak belum menunjukkan kemampuan sesuai indikator dan masih memerlukan bimbingan dari guru, MB (Mulai Berkembang) 26-50% Anak mulai menunjukan kemampuan namun belum konsisten dan masih memerlukan bantuan atau arahan guru, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 51-75% anak telah mencapai indikator perkembangan sesuai usianya serta melakukan secara mandiri dan cukup konsisten, (BSB) 76-100% anak mampu menunjukan secara optimal, konsisten, bahkan melebihi indikator yang telah di di harapkan. Penelitian dinyatakan berhasil jika presentase perkembangan motorik kasar anak mencapai 75% dengan capaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan menunjukkan bahwa anak telah mampu melakukan gerakan motorik kasar sesuai indikator perkembangan yang ditentukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Di kelompok A kelas Umar 1 TK Thariqul 'Ilmi berusaha untuk menjadi wadah pendidikan anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun yang mendedikasikan anak untuk dapat memaksimalkan kemampuan motorik anak, salah satunya adalah meningkatkan motorik kasar anak seperti, melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, serta menendang bola ke gawang melalui permainan senam irama anak. penelitian ini di gunakan senam irama memakai alat dengan bantuan lagu sebagai pengiring Pelaksanaan Tindakan Kelas yang di laksanakan di Kelas Umar 1 diharapkan dapat memberikan peningkatan motorik kasar secara optimal. dalam mendukung perkembangan anak. Gerakan yang tepat dapat membantu anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan kondisi dan lingkungan mereka [17]. Selain itu, permainan senam irama merupakan permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bergerak mengikuti irama music.

1. Prasiklus

Pada awal atau prasiklus peneliti melaksanakan pengumpulan data pada anak Ketika melakukan Permainan senam irama anak. penelitian melalui observasi sesuai dengan indikator penilaian. Anak-anak diberikan kesempatan melakukan aktivitas pra permainan senam irama anak. Pra-siklus menghasilkan tingkat keberhasilan yakni 14 % atau hanya 2 saja mencapai hasil yang sudah di tetapkan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase rata-rata di 75% Dengan hasil sebelum siklus antara lain :

Tabel 1 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak usia 4-5 tahun Pra Siklus

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Persentase Prasiklus	Ket
		Melompat Sesuai pola	Melompat zigzag	Melempar bola ke keranjang	Menendang bola ke gawang			
1	AA	2	2	2	2	8	50%	BT
2	AB	3	3	3	3	10	75%	T
3	AC	3	3	2	3	11	69%	BT
4	AD	2	2	2	2	8	50%	BT
5	AE	3	3	3	3	12	75%	T
6	AF	3	2	2	1	8	50%	BT
7	AG	2	3	3	3	11	69%	BT
8	AH	1	2	1	3	7	44%	BT
9	AI	3	2	2	2	9	56%	BT
10	AJ	2	3	3	3	11	69%	BT
11	AK	1	3	4	1	9	56%	BT
12	AL	1	1	3	1	6	37%	BT
13	AM	3	2	2	3	10	62%	BT
14	AN	1	1	2	1	5	31%	BT
Rata-rata						125	56%	
% Ketercapaian							14%	

Ketercapaian : $2/14 \times 100\% = 14\%$

Keterangan :

T : TUNTAS

BT : BELUM TUNTAS

Berdasarkan observasi pra siklus di atas, motorik kasar anak kelompok A Kelas Umar 1 terlihat 2 anak mencapai indikator keberhasilan (T) Tuntas yang telah ditetapkan seperti ; melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang dan menendang bola ke gawang. Pengamatan menunjukkan bahwa hanya Sebagian anak sudah mencapai keberhasilan dan Sebagian besar siswa di karenakan belum mengenal permainan senam irama anak sehingga masih kesulitan dalam mengikuti setiap gerakan. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti melaksanakan Tindakan pada siklus 1 dengan permainan senam irama anak sebagai Upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak. Melalui permainan senam irama anak ini, diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara maksimal sesuai indikator yang sudah ditetapkan.

2. Siklus I

Pada siklus I guru/guru melakukan persiapan untuk proses pembelajaran yang pertama mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kemudian menyiapkan media dan alat permainan dalam penelitian, seperti markercone sebagai penanda, bola, keranjang dan gawang dan juga menyiapkan lembar observasi untuk meningkatkan motorik kasar anak. ada empat permainan dalam proses ini yang di iringi dengan senam irama music antara lain; permainan melompat sesuai pola, permainan melempar zigzag, permainan melempar bola ke keranjang, permainan menendang bola ke gawang dengan mengikuti tempo gerakan senam irama.

Pelaksanaan Tindakan siklus 1 dilakukan 2 kali pertemuan pada tanggal 23 juni 2026 di lanjut pada tanggal 24 juni 2026. Penelitian di lakukan pada saat setelah Anak-anak selesai pembiasaan pagi. Sebelum permainan berlangsung peneliti sudah menyiapkan empat ragam permainan yang sudah di tentukan. Permainan di mulai dengan menjelaskan macam macam permainan serta aturan mainnya, serta media dan alat yang akan di gunakan. Kemudian anak-anak di perkenalkan untuk melakukan permainan satu persatu dan di iringi irama music kemudian anak anak di minta untuk melakukan permainan yang pertama melompat sesuai pola, ke dua permainan melompat zigzag ke tiga melempar bola

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons

Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

dan yang ke empat menendang bola secara berirama, pada tahap ini terlihat di permaninan melompat sesuai pola dan melempar bola ke keranjang ada beberapa anak sudah tidak memerlukan bimbingan dan Sebagian anak masih memerlukan bantuan sedangkan untuk permainan melompat zigzag dan menendang bola seluruh anak masih memerlukan bantuan guru.

Tabel 2 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Persentase Prasiklus	Ket
		Melompat Sesuai pola	Melompat zigzag	Melempar bola ke keranjang	Menendang bola ke gawang			
1.	AA	2	2	2	2	8	50%	BT
2.	AB	4	3	4	3	14	88%	T
3.	AC	2	3	3	3	11	69%	BT
4.	AD	2	2	2	2	8	50%	BT
5.	AE	4	3	4	3	14	88%	T
6.	AF	4	3	3	3	13	81%	T
7.	AG	2	3	3	3	11	69%	BT
8.	AH	4	3	4	3	14	88%	T
9.	AI	3	2	2	2	9	56%	BT
10.	AJ	2	3	3	3	11	69%	BT
11.	AK	3	3	3	3	12	75%	T
12.	AL	3	3	2	3	11	69%	BT
13.	AM	4	3	3	2	12	75%	T
14.	AN	2	2	3	2	9	56%	BT
Rata-rata						157	70%	
% Ketercapaian							43%	

Ketercapaian $6/14 \times 100\% = 43\%$

Keterangan :

T : TUNTAS

BT : BELUM TUNTAS

Berdasarkan hasil dari pengamatan di atas, peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Hasil observasi di Kelompok A di kelas Umar 1 TK Thariqul ‘Ilmi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dibandingkan dengan prasiklus. Persentase ketercapaian pada Siklus I mencapai 43%, dari kondisi prasiklus yang hanya mencapai 14%. tetapi, hasil tersebut masih masih sangat jauh belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu 75%. Sebanyak 14 anak berkontribusi di penilaian siklus yang berfokus pada 4 indikator : melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke karanjanag dan menendang bola ke gawang dengan mengikuti tempo gerakan senam irama,pada tahap ini terdapat 6 anak di nyatakan (T) Tuntas dan 8 anak masih di klasifikasikan (BT) Belum Tuntas . Hasil ini menjadi tolak ukur untuk meningkatkan presentase yang sudah di tentukan sehingga melanjutkan ke tahap siklus II dengan harapan keseluruhan anak dapat mencapai Ketuntasan sesuai indicator yang telah di tetapkan.

3. Siklus II

Pada tahapan siklus II guru/peneliti melakukan persiapan untuk proses pembelajaran. Pertama guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). kemudian menyiapkan media dan alat permainan dalam penelitian, seperti markercone sebagai penanda, bola, keranjang dan gawang dan juga menyiapkan lembar observasi untuk meningkatkan motorik kasar anak. ada empat permainan dalam proses ini yang di iringi dengan senam irama antara lain; permainan melompat sesuai pola, permainan melompat zigzag, permainan melempar bola ke keranjang, permainan menendang bola ke gawang dengan mengikuti tempo gerakan senam irama.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang di kukukan peneliti pada siklus I dapat di lihat bahwa permainan yang di lakukan berdasarkan empat indikator perkembangan dalam permainan senam irama anak belum di kategorikan (T) Tuntas

Hal ini disebabkan masih ditemukan masalah, yaitu: (a) anak belum sepenuhnya memahami intruksi dari guru (b)

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons

Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright

owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or

reproduction is permitted which does not comply with these terms.

pada saat melakukan permainan senam irama anak, beberapa anak bergerak melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, menendang bola ke gawang secara asal dan terburu-buru, tidak mengikuti irama dengan tepat. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan ke Siklus II. pelaksanaan dilakukan dua kali pertemuan pada tanggal 20 Juli 2026 di lanjutkan pada tanggal 22 Juli 2026 dengan memperbaiki strategi pembelajaran dengan cara memberi contoh Gerakan secara langsung dan teratur dengan tempo lagu/musik yang sesuai agar kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat serta mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Persentase Prasiklus	Ket
		Melompat Sesuai pola	Melompat zigzag	Melempar bola ke keranjang	Menendang bola ke gawang			
1.	AA	3	3	3	3	12	75%	T
2.	AB	4	3	4	3	14	88%	T
3.	AC	2	4	3	3	12	75%	T
4.	AD	2	2	2	2	8	50%	BT
5.	AE	4	3	4	3	14	88%	T
6.	AF	4	3	3	3	13	81%	T
7.	AG	2	4	3	3	12	75%	T
8.	AH	4	3	4	3	14	88%	T
9.	AI	3	2	2	2	9	56%	BT
10.	AJ	2	3	4	3	12	75%	T
11.	AK	3	3	3	3	12	75%	T
12.	AL	3	3	4	4	13	88%	T
13.	AM	4	3	3	2	12	75%	T
14.	AN	3	3	4	4	14	88%	T
Rata-rata						171	76%	
% Ketercapaian							86%	

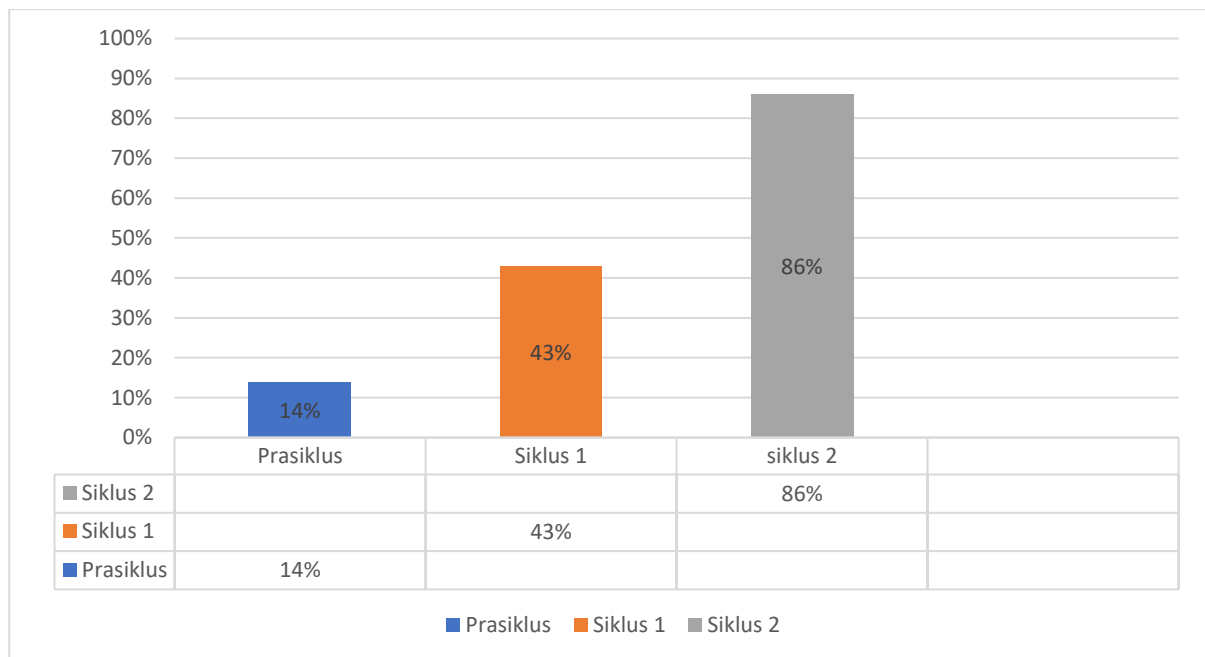
Ketercapaian $12/14 \times 100\% = 86\%$

Keterangan :

T : TUNTAS.

BT : BELUM TUNTAS

Berdasarkan hasil di atas, keseluruhan pengamatan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Terlihat dari indikator permainan senam irama anak pada usia 4-5 tahun terdapat 12 anak sudah mencapai presentase 86%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa permainan senam irama anak dapat memberi dampak yang cukup positif dan signifikan pada peningkatan motorik kasar anak. Sebagian besar anak sudah mencapai ketercapaian (T) Tuntas dari empat indikator seperti melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang dan menendang bola ke gawang dengan mengikuti tempo gerakan senam irama. Selain itu terdapat 2 anak yang masih mencapai presentase di bawah 75% atau (BT) Belum Tuntas.

Tabel 4 . Grafik Ketercapaian pada Prasiklus,Siklus I, Siklus II

Terlihat grafik di atas menunjukkan perkembangan capaian motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan senam irama anak, mulai dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Dengan indikator Prasiklus dan Siklus I dengan memperkenalkan permainan senam irama anak dengan aturan main mengikuti irama dengan penilaian yakni melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang dan menendang bola ke gawang dengan mengikuti tempo gerakan senam irama. Dilanjutkan di Siklus II Guru memperbaiki strategi pembelajaran dengan cara memberi contoh Gerakan secara langsung dan teratur dengan tempo lagu/musik Serta pengulangan gerakan yang sesuai agar kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat serta mencapai indikator yang sudah ditetapkan.

B. PEMBAHASAN

Guru atau peneliti memberikan contoh berbagai gerakan sebagai bentuk stimulasi untuk mengaktifkan kerja otot-otot tubuh anak. Kegiatan tersebut dirancang agar anak merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik usia dini. Melalui berbagai gerakan yang melibatkan otot-otot besar, diharapkan kemampuan motorik kasar anak berkembang secara optimal, sehingga koordinasi gerak, keseimbangan, kelenturan, serta pengendalian tubuh anak dapat meningkat secara bertahap. [22].

Selain memanfaatkan media audio sebagai pengiring, kegiatan senam irama juga didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Gerakan-gerakan yang diterapkan dirancang secara sederhana, menyenangkan, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti setiap aktivitas. Penerapan media yang bervariasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran, tetapi juga mendorong guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media dan strategi pembelajaran yang inovatif. Upaya tersebut dilakukan sebagai bentuk respons terhadap berbagai kebutuhan dan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak. [23].

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di atas, yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, permainan senam irama anak terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap mulai dari kondisi prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II. Kemampuan motorik kasar yang diamati meliputi empat indikator, yaitu melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, dan menendang bola ke gawang. Keempat indikator tersebut dipilih karena mewakili kemampuan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, serta ketepatan gerak yang harus berkembang pada anak usia dini.

Pada tahapan prasiklus kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori belum tuntas. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak sebesar 56% sedangkan persentase ketercapaian klasikal masih 14%, karena terdapat 2 anak yang mencapai batas ketuntasan minimal sebesar 75%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons

Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan yakni, melompat sesuai pola, melompat zigzag, melempar bola ke keranjang, maupun menendang bola ke gawang.

Rendahnya hasil pada prasiklus disebabkan oleh beberapa faktor. Anak sebagian besar belum pernah mengikuti pembelajaran permainan senam irama sehingga masih belum memahami aturan permainan maupun urutan gerakan yang harus dilakukan. Selain itu, koordinasi gerak antara mata, tangan, kaki, dan keseimbangan tubuh masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak juga masih ragu-ragu ketika melakukan gerakan, mudah kehilangan keseimbangan, kurang mampu mengarahkan lemparan maupun tendangan, serta belum mampu mengikuti irama musik dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar memerlukan stimulasi yang dilakukan secara berulang, terarah, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tanpa adanya pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung, perkembangan koordinasi dan penguasaan gerak anak akan berlangsung lebih lambat.

Berdasarkan hasil refleksi pada prasiklus, peneliti kemudian menerapkan permainan senam irama anak pada Siklus I, sebagai upaya untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar. Pembelajaran dirancang melalui kegiatan bermain yang dipadukan dengan iringan musik serta penggunaan media berupa marker cone, bola, keranjang, dan gawang. Guru/Peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh gerakan, kemudian anak melakukan aktivitas secara bergantian sesuai tahapan permainan. Pendekatan tersebut bertujuan agar anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tabel 2 menunjukkan bahwa Hasil pelaksanaan Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 70%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 43%, yakni sebanyak enam anak telah mencapai kategori T (Tuntas) [24].

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan senam irama mulai memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Anak mulai mampu menyesuaikan gerakan dengan instruksi guru, koordinasi gerak tubuh menjadi lebih baik, serta keberanian anak dalam mengikuti permainan semakin meningkat.

Meskipun demikian, hasil pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini yang sudah ditetapkan sebesar 75%. Masih terdapat delapan anak yang belum mencapai ketuntasan. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak masih kesulitan menjaga keseimbangan saat melompat zigzag, belum mampu mengikuti pola lompatan secara tepat, serta kurang terampil dalam mengarahkan bola ke keranjang maupun ke gawang. Selain itu, beberapa anak masih bergerak terlalu cepat sehingga gerakan yang dilakukan belum sesuai dengan tempo musik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini masih memerlukan contoh gerakan yang lebih jelas, latihan secara berulang, serta pendampingan guru agar koordinasi gerakannya berkembang secara optimal.

Hasil refleksi pada Siklus I di atas menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Peneliti memperbaiki strategi dengan memberikan demonstrasi gerakan secara lebih perlahan, memperjelas instruksi, menyesuaikan tempo musik dengan kemampuan anak, serta memberikan motivasi dan pendampingan secara individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut bertujuan agar setiap anak memperoleh kesempatan untuk memahami tahapan gerakan sebelum melaksanakan permainan secara mandiri.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Rata-rata kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 76%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 86%, yaitu sebanyak dua belas anak telah mencapai kategori tuntas. Terlihat hanya dua anak yang masih memerlukan stimulasi lanjutan karena kemampuan motoriknya belum mencapai batas Ketuntasan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan senam irama yang dilaksanakan secara bertahap, berulang, dan disertai contoh gerakan yang jelas mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan.

Ketercapaian pada Siklus II menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengoordinasikan gerakan tubuh dengan lebih baik. Anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengikuti pola lompatan, keseimbangan tubuh menjadi lebih stabil ketika melompat zigzag, lemparan bola menjadi lebih terarah, serta tendangan ke gawang dilakukan dengan koordinasi kaki yang lebih baik. Selain itu, anak tampak lebih percaya diri, lebih fokus mengikuti instruksi guru, dan lebih mampu menyesuaikan gerakan dengan irama musik. Aktivitas yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkuat memori gerak, sehingga keterampilan motorik berkembang secara bertahap melalui proses latihan yang berkesinambungan.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada penelitian ini terjadi karena permainan senam irama melibatkan penggunaan otot-otot besar melalui aktivitas yang terstruktur, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. iringan music irama membantu anak mengatur ritme gerakan, sedangkan penggunaan alat permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Kombinasi antara gerakan, musik, permainan, dan pengulangan latihan mampu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, ketepatan gerak, serta kemampuan anak dalam mengikuti instruksi. Dengan ini, permainan senam irama tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik motorik, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, konsentrasi, dan rasa percaya diri anak selama proses pembelajaran berlangsung.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan senam irama anak adalah salah satu strategi yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketercapaian dari prasiklus ke setiap siklus sampai mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di kelompok A Kelas Umar 1 TK Thariqul 'Ilmi. Peningkatan hasil penelitian terlihat dari perkembangan persentase ketuntasan klasikal pada setiap tahapan tindakan. Pada tahap prasiklus, ketuntasan klasikal belum mencapai target atau berada pada persentase 14%. Setelah tindakan diberikan pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 43%. Selanjutnya, pada pelaksanaan Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan hingga mencapai 86%, sehingga menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran fisik motorik kasar pada pendidikan anak usia dini.

Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan di atas, diajukan beberapa rekomendasi praktis dan teoretis bagi kemajuan pendidikan anak usia dini ke depan sekolah diharapkan mendukung penerapan permainan senam irama anak sebagai bagian dari pembelajaran motorik kasar. Guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran permainan senam irama anak yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sementara itu, peserta didik diharapkan mengikuti kegiatan senam irama secara aktif agar kemampuan motorik kasar berkembang secara optimal. [25].

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya, sehingga penelitian yang berjudul **"Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan Senam Irama Anak"** dapat diselesaikan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Bapak Arifin Mado** selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan hingga penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen Program Studi yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman selama menempuh pendidikan. Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Semoga Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui penerapan permainan senam irama anak. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

REFERENSI

- [1] A. Lismayani, "Pengaruh Kegiatan Senam Irama Terhadap Kemampuan Motorik Kasar," *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, p. 1, 2023.
- [2] U. H. M. T. S. G. Soybatul Aslamiah Ritonga, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif," p. 23, 2023.
- [3] Ulfa kiranti and masganti sit, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hulahoop: Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Usia 4-5 Tahun," p. 387, 2025.
- [4] A. F. K. Dedeh Ubaedah, "Meningkatkan Keterampilan Motorik kasar," p. 30, 2019.
- [5] I. N. E. F. Desy Sinta Dewi1*, "Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama," *urnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, p. 289, 2024.

- [6] Nopri Padma Nudesti and Retno Wulan, ""Pengaruh senam irama terhadap perkembangan motorik pada anak usia 4-5 tahun di Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati," vol. 4, p. 400, 2024.
- [7] rohayanti,febru pujiastuti and lilis madyawati, "Motorik Kasar, Motorik Halus, dan IMT pada Anak Usia 4-5 Tahun," p. 322, 2023.
- [8] Endang puspitarsi and umaiyah habibah, "Pembelajaran Senanm Irama Untuk Meningkatkan Motorik Kasar," vol. 3, p. 81, 2022.
- [9] Nopri Padma Nudesti and retno wulan, "Pengaruh senam irama terhadap perkembangan motorik pada anak usia 4-5 tahun di Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati," vol. 397, p. 4, 2024.
- [10] M. H. Ris Dwi Yuliani1, "Peran Guru Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo," p. 159, 2024.
- [11] B. H. P. Asma'ul Husnah1), "Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 4-5 tahun di TK Muslim NU Gesang Kabupaten Lumajanag," p. 108, 2018.
- [12] S. R. DEVI, "Pengaruh Brain GYM Terhadap Perkembangan," p. 1, 2021.
- [13] a. R. J. Agung Cahya Karyadi1, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 1(1), pp. 53-56, 2023, p. 54, 2023.
- [14] Usman1, hasmawaty, Sadaruddin, Nasaruddin and Syamsuardi, "Pengaruh Kegiatan Senam Irama Terhadap Keterampilan," vol. 9, p. 339, 2023.
- [15] A. M. F. N. W. Fajar, "Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B pada Kegiatan Senam Berirama dan yang Tidak Berirama," p. 2, 2018.
- [16] D. Marsella, "Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Senam Iram Di Paud Anugrah Aisyiyah RI BENGKULU," p. 7, 2020.
- [17] D. E. W. I. P. Febritesna Nuraini, "Pelatihan senam irama gerak dasar Tapak Suci untuk meningkatkan," p. 2, 2019.
- [18] W. A. S. P. S. A. Hikma Sriyati Asim1, "Analisis Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Senam Irama TK Aisyiyah Busnatul Athfal 2 Aimas," p. 38, 2023.
- [19] U. kiranti and Masganti sit, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hulahoop," vol. 2, p. 386, 2025.
- [20] Purnama, Rohmadheny and Pratiwi, "Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini. PT Remaja Rosdakarya.," 2020.
- [21] Siti Masruroh and Choirun Nisak Aulina, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5," p. 4790, 2024.
- [22] Y. P. S, "Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Senam Irama di PAUD Azizi Lueng Bata Kota Banda Aceh.," *Tarbiyatul -Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, vol. 6, p. 77-96., 2021.
- [23] W. A, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi," pp. 1-10, 2021.
- [24] Nopri Padma Nudesti and Retno Wulan, "Pengaruh senam irama terhadap perkembangan motorik pada anak usia 4-5 tahun di Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Kabupaten Pat," vol. 4, p. 2, 2024.
- [25] Mariyam and Eni Rahmawati, "Pengaruh Metode Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal al-islam," p. 132, 2024.
- [26] Nopri Padma Nudesti And Retno Wulan, "Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati," Vol. 4, P. 400, 2024.