

## ***Improving Gross Motor Skills In Children Aged 4-5 Years Through Fun Game at KB Permata Sunnah Sidoarjo***

### **[Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui *Fun Game* Di KB Permata Sunnah Sidoarjo]**

Siti Masruroh<sup>1)</sup>, Choirun Nisak Aulina<sup>\*.2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [lina@umsida.ac.id](mailto:lina@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Group A children at KB Permata Sunnah Sidoarjo will have their gross motor skills improved through this research. CAR is the approach to this research. The research subjects for group A at KB Permata Sunnah Sidoarjo were ten minors consisting of 7 boys and 3 girls. Documentation and observation are data acquisition methods. Research shows that the application of "fun game" media results in a significant increase in children's gross motor skills., 70% of ten children showed an increase in gross motor skills in the first cycle of the second meeting, and 80% in the second cycle of 10 children showed increased motor skills in cycle II. Thus, it can be concluded that the gross motor skills of children aged 4-5 years through learning to walk on a boardwalk have succeeded in reaching the expected percentage.*

**Keywords -** *Gross Motor Skills, Children Aged 4-5, fun game*

**Abstrak.** *Anak kelompok A di KB Permata Sunnah Sidoarjo akan ditingkatkan kemampuan motorik kasarnya melalui penelitian ini. PTK adalah pendekatan penelitian ini. Subyek penelitian kelompok A di KB Permata Sunnah Sidoarjo adalah sepuluh anak di bawah umur yang terdiri dari 7 laki-laki dan 3 perempuan. Dokumentasi dan observasi merupakan metode perolehan data. Penelitian menunjukkan penerapan media "fun game" menghasilkan peningkatan signifikan keterampilan motorik kasar anak. 70% dari 10 anak memperlihatkan peningkatan keterampilan motorik kasar pra-siklus, dan 80% siklus II dari 10 anak menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar siklus II. Disimpulkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui fun game berhasil mencapai persentase yang diharapkan.*

**Kata Kunci -** *motorik kasar, anak usia 4-5 tahun, fun game*

## **I. PENDAHULUAN**

Anak merupakan makhluk unik yang memiliki berbagai kemampuan (termasuk fisik, psikososial, bahasa, dan kecerdasan) sejak ia dilahirkan, perbedaan individu menjadi dasar variasi respons terhadap stimulus pembelajaran serta kemampuan kognitif yang unik pada setiap anak mempengaruhi cara mereka menangkap dan mengolah informasi, potensi bawaan dalam berpikir kreatif dan produktivitas bervariasi antar individu, kemandirian dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan motivasi [1]. Dari sudut pandang agama, anak dianggap sebagai makhluk Ilahi yang memerlukan pengasuhan dan pendidikan agar dapat menjalankan perannya sebagai ciptaan Allah Azza wa Jallah. Mereka harus memiliki keimanan dan ketaqwaan yang tak tergoyahkan kepada Allah Azza wa Jallah saat melakukan berbagai aktivitas sebagai wakil-Nya di bumi.

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, terutama pada aspek sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik. [2]. Tahap anak usia dini, yang berlangsung antara 0 hingga 6 tahun, secara luas dianggap sebagai periode penting dalam perkembangan individu dan sering disebut sebagai masa kritis atau fase pertumbuhan yang optimal [3]. Pada tahap ini, seorang anak telah mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dalam berbagai bidang, meliputi komponen fisik, motorik, sosial emosional, kognitif, dan psikososial. Anak telah berkembang secara holistik, mencakup

seluruh aspek. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah kemampuan motorik kasar [4]. Untuk dapat maju ke tahap perkembangan selanjutnya, perkembangan fisik dan motorik anak secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perkembangannya secara keseluruhan.

Gerak atau motorik, seperti yang dijelaskan oleh Gallahue dalam buku Anton Komaini, merupakan hasil dari koordinasi kompleks antara sistem saraf dan otot [5]. Kemampuan motorik anak, yang dibentuk oleh perkembangan fisiknya, memengaruhi tindakan dan rutinitasnya sepanjang hidup. Banyak faktor lain yang memengaruhi kecerdasan motorik anak seiring pertumbuhannya, yang paling penting adalah hubungan antara lingkungan fisik dan mentalnya [6].

Gerakan tubuh anak dapat dikategorikan menjadi motorik kasar dan motorik halus. Penelitian ini akan secara khusus membahas perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar mengacu pada peningkatan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan melempar, berlari, melempar, menendang dan melompat [7]. Aktivitas fisik yang melibatkan gerakan lokomotor seperti berlari, melompat, dan berjalan dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak [8].

Keterampilan motorik kasar mempunyai target, yaitu: 1) “Dapat mengembangkan keahkliaan pada motorik; 2) Dapat menjaga dan mengembangkan kesehatan tubuh; 3) Dapat menanamkan sikap percaya diri; 4) Mampu bekerja sama dan 5) Dapat terbiasa berperilaku disiplin, jujur dan sportif” [9]. Untuk itu, kemampuan anak ketika melaksanakan suatu gerak motorik kasar merupakan aspek dasar yang bisa memberi dukungan dalam pengembangan aktifitas fisik lainnya [10].

Dalam Al-qur’an surat Al-Mu’min (Al Ghafir) ayat 67 Allah SWT berfirman :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا ۚ وَمِنْكُمْ مَّنْ يَتُوفَّىٰ مِنْ قَبْلٍ ۖ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya : “Dialah yang menciptakanmu dari tanah, kemudian dari setetes air mani, lalu dari segumpal darah, kemudian kamu dilahirkannya sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) sampai pada dewasa, lalu menjadi tua, diantara kamu ada yang dimatikan sebelum itu. (kami perbuat demikian) agar kamu sampai kepada kurun wktu yang ditentukan, agar kamu mengerti”. (Q.S Al Ghafir : 67) [11].

Dari penafsiran ayat ini, jelaslah perkembangan peristiwa individual mengalami fase dan dinamika yang berbeda, mulai dari masa prakelahiran hingga kelahiran. Seseorang mengalami proses perkembangan, transisi kehidupan dari kanak-kanak menuju dewasa, yang berujung pada perolehan kitab tertentu berjudul “Al-Qur’an dan Terjemahannya” (Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2007), halaman 342. Haidar Putra Daulay, Zaini Dahlan, Chairul Azmi Lubis 368 PANDAWA: “Jurnal Pendidikan dan Dakwah proses perkembangannya. Melalui ayat-ayatnya, Allah memberikan kita wawasan tentang proses tumbuh kembang anak. Pengetahuan ini memungkinkan kita untuk secara proaktif memantau dan mengawasi pertumbuhan mereka, dengan mempertimbangkan keadaan unik setiap anak” [12].

Perkembangan pada kekuatan motorik kasar anak yang optimal merupakan tujuan akhir dari upaya guru dalam meningkatkan perkembangan motorik pada awal kehidupannya. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137/2014, “standar perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun meliputi kecakapan dalam melaksanakan gerakan tubuh secara sinkron sehingga meningkatkan keluwesan, keseimbangan, dan ketangkasan, serta serta mengkoordinasikan gerakan mata”. Individu menunjukkan ketangkasan ketika memperagakan gerakan tari atau senam, melakukan aktivitas fisik dengan peraturan yang tepat memakai kedua tangan, dan melakukan tugas kebersihan diri [13].

Akan tetapi pada kenyataannya, tidak semua anak diperlakukan sama dalam hal meningkatkan kemampuan motorik kasarnya dengan optimal. Ada beberapa faktor seperti kurangnya stimulasi yang tepat, minimnya aktivitas fisik, dan kurangnya variasi permainan dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar pada anak menjadi terhambat.

Di KB Permata Sunnah guru telah melakukan pengamatan bahwa sebagian anak usia 4-5 tahun (kelompok Imam Bukhori) telah mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan – gerakan motorik kasar yaitu berjalan

satu kaki (engkle), berjalan zigzag, menangkap bola, melompat tanpa putus. Dari 10 anak yang bisa melakukan dengan baik dan benar hanya 4 anak, 4 anak melakukannya tergesa – gesa sehingga kurang sempurna, 2 anak masih perlu pendampingan (kurang semangat untuk melakukan). Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya melakukan aktivitas fisik yang menyenangkan dan menarik untuk anak, serta stimulus yang tepat pada anak.

Masa kanak-kanak adalah suatu masa yang sangat penting bagi anak untuk dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterampilan sosial melalui berbagai aktivitas seperti bermain dan belajar. Bermain adalah aktivitas atau kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari masa kanak-kanak dan memiliki peran yang sangat krusial dalam perkembangan dan pertumbuhan anak [14]. Bermain itu suatu media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak secara maksimal [15]. Bermain adalah aktivitas krusial bagi perkembangan anak, yang berfungsi untuk mengembangkan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak itu perlu diberikan fasilitas supaya anak mempunyai pengalaman yang menyenangkan dimasa kecil. Maka apabila seorang anak sedang bermain maka perkembangan fisik motorik anak waktu menggerakkan tubuh membuat otot-otot anak jadi kuat serta tubuh jadi sehat [16].

*Fun game* adalah aktivitas yang dirancang untuk menghibur dan melibatkan peserta dengan tujuan menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan, meningkatkan kebersamaan dan kreativitas. *Fun game* dapat berupa permainan fisik, permainan pikiran, atau tim. *Fun game* dapat dimainkan sendiri, bersama teman, keluarga atau bahkan onlone. Dengan melalui kegiatan *Fun game* dapat melatih anak dalam menstimulasi perkembangan koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, kekuatan otot, kecepatan reaksi, ketangkasan, serta konsentrasi.

Manfaat bermain pada anak usia dini : 1) Perkembangan Kognitif (ketika orangtua sedang berkumpul dengan anak dapat melakukan berhitung sambil bermain dan tebak kata, sehingga dapat melatih daya ingat anak, bisa juga dengan bereksplorasi sehingga merangsang kretivitas anak. Dengan demikian dapat meningkatkan fungsi kognitif pada anak). 2) Perkembangan Komunikasi dan Berbahasa (ketika bermain, orang tua dapat mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda yang ia mainkan atau benda-benda di sekitarnya, menyebutkan warna, atau meminta anak untuk menceritakan imajinasi permainannya). 3) Perkembangan fisik (orang tua dapat mengajak bermain permainan fisik seperti berlari, melompat, dan memanjat membantu meningkatkan kekuatan otot dan koordinasi tubuh atau mengajak bermain permaian yang melibatkan menjaga keseimbangan, seperti berjalan di atas tali, membantu meningkatkan keseimbangan tubuh). 4) Perkembangan Sosial-Emosional (membangun hubungan, mengembangkan empati, meningkatkan kepercayaan diri) [17].

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti diatas bahwa sebagian anak usia 4-5 tahun telah mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan – gerakan motorik kasar seperti berjalan satu kaki (engkle), berjalan zigzag, menangkap bola, melompat, maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo melalui *Fun Game*.

## II. METODE

Penelitian yang dilaksanakan di kelompok usia 4-5 tahun (Imam Bukhori) KB Permata Sunnah Sidoarjo merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam satu kelas tertentu berjumlah 10 anak dimana ada 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yakni dengan langkah – langkah sebagai berikut : (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Penelitian ini dianggap berhasil jika lebih dari 75% anak mencapai standar pencapaian yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data melalui observasi kemampuan motorik anak dengan mengacu pada indikator kemampuan motorik kasar anak meliputi (1) Berjalan satu kaki (engkle); (2) Berjalan zigzag; (3) Menangkap bola; (4) Melompat sesuai pola.

Prosedur analisis yang diterapkan untuk digunakan dalam Penelitian ini menggunakan pedoman penilaian untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Analisis data deskriptif sederhana berupa persentase pencapaian digunakan untuk menginterpretasikan hasil. [18].

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Presentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan motorik kasar merupakan sebuah aspek yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan motorik kasar yang telah dilakukan berpengaruh terhadap pertumbuhan anak usia dini. Disini penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan dua siklus dan pada setiap siklus dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, dengan teknik analisis data menggunakan rata-rata dan persentase. Berdasarkan dari data penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus dengan satu kali pertemuan pada setiap siklusnya agar dapat meningkatkan motorik kasar (keseimbangan tubuh) melalui *fun game* dengan subjek penelitian anak kelompok A KB Permata Sunnah diperoleh dari hasil belajar pada aspek keseimbangan tubuh anak saat melompat dengan satu kaki, berjalan satu kaki, berjalan zigzag, serta aspek koordinasi mata dan tangan saat menangkap bola [19].

#### Prasiklus

Pada kegiatan awal atau prasiklus peneliti melakukan pengumpulan data pada saat anak melakukan kegiatan *fun game*. "Penelitian melalui observasi selaras dengan indikator penilaian anak." Anak-anak diberikan kesempatan melakukan aktivitas pra *fun game*. Pra-siklus menghasilkan tingkat keberhasilan 40%. Hasil sebelum siklus yaitu:

**Table 1 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pra Siklus**

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Persentase Prasiklus	Ket
		Berjalan satu kaki (engkle)	Berjalan zigzag	Menangkap bola	Melompat sesuai pola			
1	ADZ	2	2	2	2	8	50%	BT
2	AD	3	4	4	3	14	88%	T
3	AA	2	3	3	3	11	69%	BT
4	AZ	2	2	2	2	8	50%	BT
5	HZ	3	4	4	3	14	88%	T
6	HS	3	4	3	3	13	81%	T
7	KA	2	3	3	3	11	69%	BT
8	MY	3	4	4	3	14	88%	T
9	ON	3	2	2	2	9	56%	BT
10	UA	2	3	3	3	11	69%	BT
<b>Rata-rata</b>							71%	
<b>% Ketercapaian</b>							40%	

Keterangan :

1. T : Tuntas

## 2. BT : Belum Tuntas

Berdasarkan hasil observasi diatas yang belum tercapai sesuai harapan, karena arahan guru yang kurang jelas sehingga banyak yang masih terburu – buru dalam melakukan kegiatan tersebut serta ada yang perlu dorongan, maka peneliti melakukan siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak KB Permata Sunnah.

### Siklus I

Pada siklus I dilakukan :

#### a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Memberikan arahan dan contoh kepada anak tentang cara bermain.
- 3) Melaksanakan kegiatan bermain satu persatu.

#### b. Observasi

Peneliti mengamati anak – anak secara langsung ketika sedang melakukan kegiatan *fun game*. Hasil dari meningkatkan Motorik kasar anak KB Permata Sunnah pada siklus I telah dihasilkan 70 %

**Table 2 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Presentase Siklus I	Ket
		Berjalan satu kaki (engkle)	Berjalan zigzag	Menangkap bola	Melompat sesuai pola			
1	ADZ	3	3	4	3	13	81%	T
2	AD	4	4	4	3	15	94%	T
3	AA	3	3	3	3	12	75%	BT
4	AZ	2	3	3	2	10	63%	BT
5	HZ	4	4	4	3	15	94%	T
6	HS	3	4	4	3	14	88%	T
7	KA	3	4	3	3	13	81%	T
8	MY	3	4	4	3	14	88%	T
9	ON	3	3	4	3	13	81%	T
10	UA	2	3	3	3	11	69%	BT
<b>Rata-rata</b>							81%	
<b>% Ketercapaian</b>							70%	

#### c. Refleksi

Pengamatan ini, peneliti menelaah kembali dari hasil pengamatan, dan mengevaluasi pada kecakapan motorik yang memerlukan tenaga siswa. Hasil yang didapatkan pada siklus I pertemuan mengalami kemajuan yaitu

dengan persentase 50 %, akan tetapi masih belum mencapai persentase yang diharapkan dikarenakan masih ditemukan masalah (1) pada waktu kegiatan *fun game* masih asal dan terburu – buru (2) Masih memerlukan dorongan dan motivasi, untuk melakukan kegiatan tersebut, untuk itu peneliti melakukan siklus I pada pertemuan kedua, Siklus 1 pada pertemuan kedua memiliki kemajuan sebanyak 20%, sehingga total persentase menjadi 70%. Dikarenakan hasil dari siklus I masih belum memenuhi persentase yang diharapkan, maka peneliti melakukan siklus II.

## Siklus II

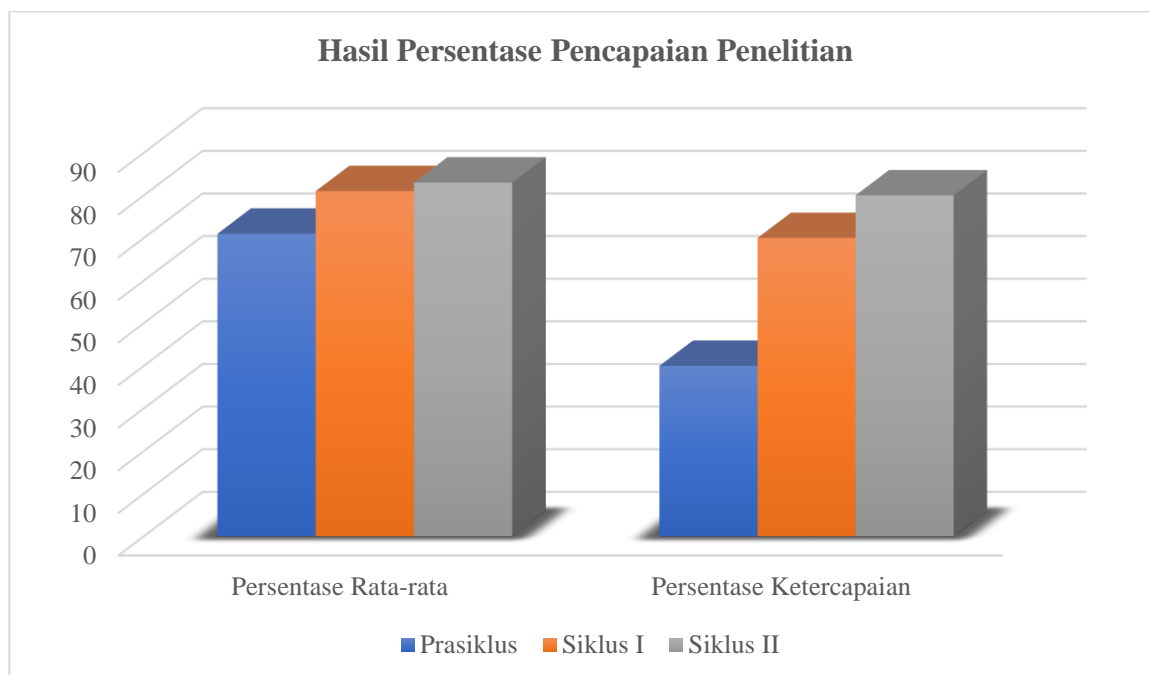
Pengamatan ini dilakukan serupa dengan siklus I, dimana perencanaan kegiatan didasarkan pada refleksi dari siklus I. Pada siklus kedua, pertemuan awal menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80%. Hasil yang diperoleh dalam siklus ini memenuhi harapan yang diharapkan. Peningkatan yang terjadi pada siklus II memungkinkan penyelesaian ketidakcukupan persentase yang terdapat pada siklus I.

**Table 3 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II**

No	Nama Anak	Indikator				Jumlah	Presentase Prasiklus	Ket
		Berjalan satu kaki (engkle)	Berjalan zigzag	Menangkap bola	Melompat sesuai pola			
1	ADZ	3	3	4	3	13	81%	T
2	AD	4	4	4	3	15	94%	T
3	AA	3	3	4	3	13	81%	T
4	AZ	2	3	4	2	11	69%	BT
5	HZ	4	4	4	3	15	94%	T
6	HS	3	4	4	3	14	88%	T
7	KA	3	4	3	3	13	81%	T
8	MY	3	4	4	3	14	88%	T
9	ON	3	3	4	3	13	81%	T
10	UA	2	3	3	3	11	69%	BT
<b>Rata-rata</b>							83%	
<b>% Ketercapaian</b>							80%	

## Perbandingan antar siklus

Grafik di bawah ini menampilkan persentase pencapaian kumulatif dari prasiklus hingga siklus II.



Grafik yang digambarkan di atas menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar anak-anak. Data di atas menunjukkan “pemanfaatan media *fun game* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun”. Data awal yang diperoleh pada tahap pra siklus adalah 40%, masih jauh dari tingkat keberhasilan yang diinginkan. Proses tersebut kemudian dilanjutkan pada “siklus I dan II hingga tercapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Khusus pada siklus II tingkat keberhasilannya mencapai 80%”. dengan data penelitian tentang keterampilan motorik kasar 10 anak telah meningkat berdasarkan fakta dan bukti di atas.

Invensi atau temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *fun game* telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak. Berikut ini sependapat dengan Siti Nurhayati perkembangan keterampilan motorik kasar anak saling berkaitan dengan kegiatan bermain yang mana merupakan suatu kegiatan utama yang sering sekali dilakukan secara berulang oleh anak. Adapun salah satu karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu energi berlebih yang disalurkan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan seperti bermain[20].

#### IV. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian akhir pada pelaksanaan siklus II diketahui bahwa kemampuan gerak motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan melalui *fun game*. Hasil belajar anak telah mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran mulai dari data awal, data siklus I dan data siklus II. Kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan baik. Anak mulai dapat memahami keterampilan pada setiap gerakan motorik kasar yang dilakukannya, anak juga sudah bisa memperbaiki setiap gerakannya dan gerakan yang ditampilkan berupa respon yang otomatis.

Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak pada kegiatan *fun game* sudah sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Keberhasilan penelitian juga dapat terlihat ketika *fun game* semua anak sangat senang, bersemangat, bahkan anak terlihat antusias dan tertarik terhadap kegiatan ini. Selain itu juga anak semakin percaya diri dalam mengikuti *fun game*, ini terlihat anak-anak sudah tidak ada lagi yang dibantu guru dalam menyelesaikan permainannya.

#### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah senantiasa mengizinkan dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

### REFERENSI

- [1] T. Penulis *et al.*, *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. 2021. [Online]. Available: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- [2] H. Wulandari, M. Ulfa, and D. Shafarani, "Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini DAMPAK FATHERLESS TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI," vol. 12, no. 1.
- [3] A. C. Karyadi and R. Jannah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 1, pp. 53–56, Mar. 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i1.181.
- [4] P. D. Motimona and I. B. Maryatun, "Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6493–6504, Nov. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.4682.
- [5] J. Anak Bangsa *et al.*, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN SIRKUIT LOKOMOTOR DI TKQ AL-MU'MIN ANTAPANI BANDUNG," *Agustus*, vol. 1, no. 2, pp. 121–240, 2022, doi: 10.46306/jas.v1i2.
- [6] U. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta Nurkamelia," vol. 2, no. 2, pp. 112–136, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/>
- [7] L. A. Ramdani and N. Azizah, "Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 494, Dec. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.407.
- [8] U. H. M. Tangse and D. Dimiyati, "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 9–16, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1166.
- [9] R. Novitasari, M. D. Nasirun dan Delrefi, and M. Nasirun, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN DENGAN MEDIA HULAHOOB PADA ANAK KELOMPOK B PAUD AL-SYAFaqOH KABUPATEN REJANG LEBONG," 2019.
- [10] H. Humaedi, A. Saparia, B. Nirmala, and I. Abduh, "Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 558–564, Jun. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1368.



- [11] Kementrian \_Agama\_Al Quran dan Terjemahannya\_ Edisi\_2019, "AL QURAN DAN TERJEMAHANNYA," 2019.
- [12] S. Rizal STIT Palapa Nusantara, "PERKEMBANGAN FISIK ANAK USIA DASAR," 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- [13] "Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD".
- [14] Andayani s, "BERMAIN SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI," 2021.
- [15] D. P. Wahyuningtyas, R. Kartika, and P. Noer, "Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini," *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- [16] F. Nurisma Riswandi, "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SIRKUIT ANAK USIA 5-6 TAHUN," 2021.
- [17] dr. M. Dejandra Rasnaya, "13 Manfaat Bermain untuk Anak, Bukan Buang Waktu!," <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/bukan-buang-waktu-ini-manfaat-bermain-untuk-anak>.
- [18] E. Malapata and L. Wijayanigsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 283, Apr. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.183.
- [19] S. I. Yosinta, H. M. Nasirun, and N. Syam, "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok," *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 1, no. 1, pp. 57–61, 2016.
- [20] S. Nurhayati, K. Zarkasih Putro, B. dan Permainan Anak Usia Dini, S. Nur Hayati, and U. Sunan Kalijaga Yogyakarta, "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

