

# **Improving Gross Motor Skills Through the Game of Si Bolang Game for 3 - 4 Year Old Children at KB Al - Faqih**

## **[Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Si Bolang Pada Anak Usia 3 - 4 Tahun di KB Al - Faqih]**

Siti Mutamimah Alfiah<sup>1)</sup>, Choirun Nisak Aulina<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

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

**Abstract.** This study aims to improve the gross motor skills of children aged 3–4 years through the Si Bolang game at KB Al-Faqih using a Classroom Action Research (CAR) approach with two cycles. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 17 children aged 3–4 years. Data were collected through observation and documentation. The pre-cycle results showed a percentage of 41.91%. In the first cycle, the Si Bolang game was applied with a sequential approach where children played one by one, resulting in 60.29%, which did not reach the success target. Improvements were made in the second cycle by using a competition approach with two tracks played by pairs of children. This method successfully increased gross motor skills with a percentage of 82.72%. The findings show that the Si Bolang game effectively enhances gross motor development in early childhood.

**Keywords** - Gross motor skills; Early Childhood; Si Bolang Game

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun melalui permainan Si Bolang di KB Al-Faqih. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini terdiri dari 17 anak KB Al-Faqih dengan rentang usia 3-4 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Penelitian dimulai dengan PraSiklus dengan nilai persentase 41.91%. Pada siklus pertama, kegiatan permainan si bolang dijalankan dengan pendekatan berurutan, Meskipun demikian, hasil dari siklus pertama dengan nilai persentase 60.29% itu belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada siklus kedua dengan pendekatan kompetisi,. Hasil dari tindakan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dengan nilai persentase 82.72%. Dengan begitu hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan si bolang membuat peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

**Kata Kunci** – Motorik Kasar; Anak Usia Dini; Permainan Si Bolang

## **I. PENDAHULUAN**

Pada usia 3-4 tahun anak-anak mengalami pertumbuhan yang pesat, pada tahap usia tersebut dikenal dengan sebutan periode anak usia dini, dimana pada periode ini anak mengalami berbagai perkembangan yang penting seperti perkembangan secara fisik dan motorik [1]. Dalam jenisnya kemampuan motorik terdiri dari kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar dapat dipahami sebagai perkembangan pengendalian tubuh. Menurut Hurllock, motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot – otot besar atau sebagian besar seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri [2]. Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting yang harus menerima banyak perhatian baik dari guru dan orang tua [3]. Dalam perkembangan motorik kasar terdapat berbagai macam hal yang mempengaruhinya, diantaranya adalah usia, jenis kelamin, serta riwayat kelahiran [4]. Faktor lain yang tidak kalah penting dalam perkembangan motorik kasar pada anak usia dini adalah pengetahuan ibu seputar motorik kasar dan stimulasi yang diberikannya pada anak [5].

Perkembangan motorik kasar pada setiap anak berbeda-beda, ada anak yang memiliki perkembangan motorik kasar yang baik, namun tidak dipungkiri ada juga anak dengan tingkat motorik kasar yang masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak dapat terjadi karena berbagai faktor, baik dari faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar saat yang menyita perhatian baru-baru ini adalah kondisi buruknya status gizi pada anak. Kondisi gizi pada anak merupakan faktor yang paling signifikan dalam mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan mengungkapkan bahwa anak-anak dengan kondisi pemenuhan gizi yang kurang memiliki resiko yang

tinggi mengalami keterlambatan pertumbuhan motorik kasar maupun fisiknya, selain itu buruknya kondisi gizi anak juga dapat menghambat perkembangan otak [6].

Faktor lain yang penting untuk diperhatikan dalam hal perkembangan motorik anak yakni faktor kesehatan dan genetik. Waktu kelahiran anak dan juga kondisi fisik (cacat fisik) dapat mempengaruhi kemampuan motorik anak. Dengan adanya kondisi di atas anak-anak yang lahir secara prematur ataupun memiliki cacat fisik seringkali mengalami perkembangan motorik yang lebih lambat. Selain itu faktor eksternal seperti lingkungan dan pola asuh anak juga berpengaruh pada perkembangan motorik anak, anak dengan kondisi lingkungan atau pengasuhan yang kurang memberikan stimulasi fisik dan sosial dapat menghambat perkembangan tersebut, hal ini dapat terjadi karena anak-anak tidak memiliki rangsangan yang cukup untuk bereksplorasi dan bergerak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka [7]. Pola asuh yang over protektif seringkali juga menjadi hal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak, orang tua terlalu khawatir sehingga membatasi anak dalam bereksplorasi dan bergerak [8]. Perkembangan motorik kasar yang tidak maksimal dapat membawa banyak hal negatif, diantaranya seperti minat belajar anak yang rendah, gangguan perkembangan koordinasi pada anak, anak kurang mampu untuk melakukan aktivitas secara mandiri, dan banyak hal lainnya [9]. Selain itu motorik kasar yang tidak berkembang secara optimal dapat menyebabkan menurunnya kreativitas anak dalam beradaptasi di lingkungan sosialnya [10].

Motorik kasar pada anak harus dikembangkan secara optimal guna menghindari hal-hal yang bersifat negatif dan merugikan bagi anak. Motorik kasar dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah. Salah satu aspek yang harus dikembangkan di PAUD adalah perkembangan motorik kasar [11]. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menyebutkan bahwa anak usia 3-4 tahun diharapkan mampu untuk melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi yang mencakup koordinasi dan keseimbangan, kekuatan, dan juga kelincahan. Dalam peranannya pendidik diharuskan sigap dalam hal membantu pelatihan dan pengembangan kemampuan motorik anak di lembaga pendidikan anak usia dini [12]. Memaksimalkan stimulus dalam melatih motorik kasar dapat membawa banyak hal positif seperti : membuat anak siap dengan berbagai kegiatan fisik seperti melompat dengan satu kaki, koordinasi gerak mata, tangan, kaki, serta meningkatkan keseimbangan, kelenturan, kecepatan, dan kelincahan tubuh anak [13].

Motorik kasar yang berkembang secara ideal pada anak usia 3-4 tahun ditandai dengan perkembangan kemampuan fisik yang pesat, sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan lebih aktif, lincah, gerakan tubuh yang sudah terkoordinir dengan baik, serta memiliki rasa percaya diri yang lebih baik. Keadaan yang optimal tersebut ditandai saat anak melakukan berbagai aktivitas dalam kesehariannya seperti mampu berdiri menggunakan 1 kaki dengan durasi 5 detik, mampu melompat dengan kedua kaki, berjalan dan berlari dengan baik tanpa sering terjatuh, berjongkok, serta melakukan gerakan dasar lainnya dengan mudah. Kondisi ideal ini sayangnya tidak terjadi di Kelompok Bermain Al-Faqih, berdasarkan observasi yang dilakukan mendapati fakta sebanyak 10 siswa dari 17 siswa yang ada memiliki kemampuan motorik kasar yang kurang memadai, hal ini dapat terlihat dari perilaku anak seperti kesulitan dalam menendang bola, sering terjatuh saat berlari, sering mengalami kesulitan untuk bermain lompat tali, dan sebagainya. Dalam metode pembelajarannya pendidik di KB Al-Faqih seringkali menggunakan media visual serta menerangkan pembelajaran secara interaktif, yang berupa menunjukkan contoh gambar ataupun kegiatan yang kemudian dilakukan pembelajaran yang sebagian besar dilakukan secara berkelompok. Cara pembelajaran ini dirasa cukup tepat dan menarik untuk beberapa siswa, namun tidak dipungkiri dengan minimnya praktek gerakan langsung menyebabkan ada sebagian siswa yang menyerap informasi secara lambat ataupun kurang tepat. Lesmana dkk berpendapat bahwa materi pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan gerakan langsung didapatkan lebih efektif untuk pemahaman siswa, serta membuat kondisi lebih kondusif karena dengan metode ini siswa dapat mengembangkan keterampilannya dengan lebih leluasa dengan berbagai gerakan [14] .

Salah satu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki gap tersebut adalah dengan membangun pembelajaran yang banyak melibatkan kegiatan fisik. Melalui aktivitas yang melibatkan kegiatan fisik ini anak-anak dapat belajar dengan kegiatan yang menyenangkan sekaligus menyehatkan [15]. Melalui proses bermain anak-anak mendapatkan stimulasi yang optimal dalam hal mengembangkan aspek motorik kasar dengan cara yang menyenangkan bagi anak [16]. Metode bermain juga dinilai sangat sesuai diterapkan kepada anak usia dini, karena pada usia mereka anak-anak sangat suka bermain dan sangat aktif untuk bereksplorasi mengenal lingkungan sekitarnya. Dengan menghadirkan permainan yang menarik akan memunculkan rasa antusias dan kesenangan bagi anak-anak, hal positif lain seperti meningkatkan kelincahan, keluwesan gerakan anak juga dapat diperoleh melalui proses belajar sambil bermain ini . [17]. Melalui proses bermain ini dapat melatih perkembangan fisik, sosial, maupun motorik kasar anak [18]. Oleh karena itu, penting untuk merancang kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan, termasuk permainan si Bolang.

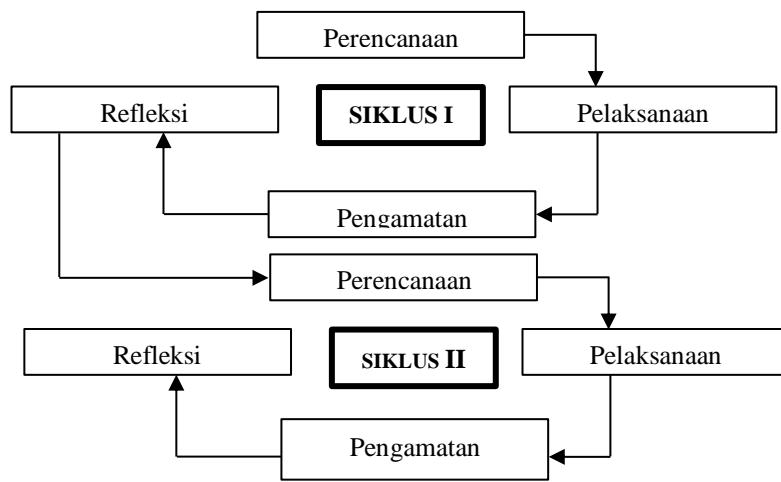
Permainan Si Bolang merupakan permainan hasil modifikasi dari permainan halang rintang, dimana permainan yang awalnya sederhana dibuat menjadi lebih menarik dengan pemberian *reward* berupa "Harta Karun" yang didapatkan anak saat anak berhasil melalui segala rintangan yang ada, dengan sistem ini juga diharapkan menjadi motivasi anak dalam menyelesaikan permainan dengan penuh semangat dan menyenangkan. Fokus permainan ini adalah meningkatkan kemampuan fisik anak dalam berbagai aspek, seperti kekuatan otot, koordinasi, keseimbangan,

dan kelincahan. Nama Si Bolang ini terinspirasi dari program televisi “Si Bolang Si Bocah Petualang” yang mana peneliti melihat Si Bolang dalam cerita tersebut adalah anak yang aktif dan suka berpetualang demi mendapatkan hadiah ataupun pengalaman baru, sehingga dari sinilah nama permainan Si Bolang tercetus, dengan harapan anak-anak aktif untuk belajar dan mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan cara bermain sambil belajar . Cara bermain permainan ini mengharuskan anak untuk melewati beberapa rintangan yang ada untuk mencari harta karun. Permainan dimulai dengan anak berkumpul dari titik awal di pos satu, kemudian pemain harus berjajar untuk menuju pos kedua. Setelah sampai pada pos kedua, pemain melompati simpai dengan kedua kakinya dan melompat secara zig-zag sampai menuju pos ketiga setelah sampai di pos tiga, pemain harus melewati jembatan yang dibawahnya itu seolah – olah melewati sungai dan jembatan itu di ibaratkan dengan melewati papan titian sampai menuju pos ke empat, setelah sampai di pos empat pemain berlari mencari harta karun yang sudah disiapkan oleh guru. Melalui permainan si Bolang ini anak-anak akan belajar berbagai macam keterampilan seperti kelincahan, kordinasi, kekuatan dan keseimbangan melalui berbagai bentuk kegiatan fisik yang dilakukan seperti saat berjajar, melompat serta berlari.

Efektivitas permainan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Beberapa studi menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga membangkitkan semangat dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Mallevi Agustin, dkk (2023), mengungkapkan bahwa permainan Halang Rintang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 Tahun di TKN 1 Gedeg, selain itu permainan Halang Rintang juga mampu meningkatkan minat belajar anak seputar keaktifan anak dalam belajar [19]. Disisi lain penelitian yang dilakukan oleh Nisa Monicha memberikan paparan fakta bahwa permainan Sirkuit efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar, serta menemukan fakta mampu meningkatkan keaktifan dan kekreatifan anak selama proses pembelajaran [20]. Kedua penelitian diatas membuktikan bahwa proses belajar yang diikuti proses bermain merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dalam penelitian ini berfokus untuk menerapkan permainan Si Bolang sebagai strategi pembelajaran. Sehingga dalam menyelesaikan masalah kurang berkembangnya motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun yang terjadi di KB Al-Faqih dilakukanlah penelitian dengan pendekatan permainan si Bolang sebagai intervensi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di KB Al-Faqih.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian ilmiah yang dilakukan oleh guru dengan sumber daya yang tersedia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Suwandi berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas ini memberikan manfaat kepada guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, menemukan solusi untuk masalah pembelajaran yang terjadi dan meningkatkan kemampuan reflektif mereka [21]. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang memiliki arti bahwa penelitian ini akan terus berjalan jika tujuan penelitian belum tercapai ataupun belum berlangsung dengan optimal. Jika didapati fakta bahwa pada siklus 1 hasil penelitian belum mencapai hasil yang diharapkan maka akan dilanjutkan dengan perbaikan di siklus 2 demi melihat peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan Si Bolang ini. Siklus ini dapat terus berlanjut hingga tujuan penelitian tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa KB Al - Faqih. Rancangan siklus penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2020) dapat digambarkan dalam bagan alur seperti di bawah ini [22]:



Gambar 1. Penelitian tindakan kelas

Subjek penelitian ini adalah peserta didik usia 3 – 4 tahun di KB Al – Faqih yang berjumlah 17 anak, yang terdiri dari 9 siswi perempuan dan 8 siswa laki – laki. Penelitian ini dilakukan di KB Al – Faqih Jl. Raya Rame No.27 Pilang Wonoayu Sidoarjo. Penelitian ini terdiri dari empat tahap. Pada tahap pertama, yaitu perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang spesifik untuk mengatasi rendahnya kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan Si Bolang. Dalam tahap ini, ditetapkan tujuan pembelajaran, strategi pengajaran, serta metode evaluasi. Selanjutnya, tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah dirancang dalam kelas. Kemudian berlanjut pada tahap ketiga, yakni observasi yang dilakukan untuk memantau perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, baik dalam proses belajar anak maupun respons mereka terhadap strategi pengajaran yang diterapkan. Pada tahap keempat, yaitu refleksi, peneliti mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan serta menilai efektivitas strategi pengajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat menentukan apakah siklus penelitian tindakan kelas perlu dilanjutkan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Proses observasi dilakukan dalam rangka mengamati dan menulis aktivitas praktik permainan si Bolang yang dilakukan oleh siswa, adapun hal-hal yang diobservasi adalah indikator tentang motorik kasar yang terjadi, diantaranya : 1) Koordinasi, yang meliputi kemampuan anak dalam kelancarannya berjalan berjinjit, 2) Kelincahan, meliputi kemampuan melakukan gerakan melompat dan melakukan gerakan secara zig-zag, 3) Keseimbangan, yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk berjalan diatas papan titian dengan seimbang tanpa goyah dan terjatuh, 4) Kekuatan, siswa mampu berlari dengan baik dan cepat dalam waktu yang singkat. Selain observasi dalam penelitian ini juga menggunakan dokumentasi yang digunakan sebagai bukti yang memperkuat proses pengumpulan data saat penelitian dilakukan. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 80% anak mampu mencapai indikator perkembangan motorik kasar. Adapun cara untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

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

#### **Keterangan:**

P : Presentase

F : Nilai yang diperoleh siswa

N : Jumlah subjek

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas permainan Si Bolang dilakukan di KB Al – Faqih Jl. Raya Rame No. 27 Pilang, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo yang melibatkan peserta didik sebanyak 17 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 9 anak Perempuan. Penelitian ini secara efektif menunjukkan bahwa permainan si bolang dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3 – 4 tahun. Kemampuan motorik kasar sendiri dapat dipahami sebagai kemampuan yang mencakup aktivitas otot-otot besar, seperti berjalan dan menggerakan lengan [23]. Kemampuan motorik kasar melibatkan banyak aspek diantaranya aspek keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, kelincahan, dan ketepatan yang berperan sebagai tumpuan di berbagai aktivitas latihan fisik [24].

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan yakni : 1) *Planning* (tahap perencanaan), yang terdiri dari proses penyusunan rancangan pembelajaran yang berfokus pada persiapan pembelajaran motorik kasar pada anak didik dengan media permainan Si Bolang, 2) *Acting* (tahap tindakan) merupakan pelaksanaan pembelajaran permainan Si Bolang yang mengacu pada rancangan yang sebelumnya yang telah disusun, 3) *Observing* (tahap pengamatan) merupakan tahapan observasi kegiatan aktivitas anak didik selama pembelajaran Si Bolang, 4) *Reflecting* (tahap refleksi) merupakan tahap pertimbangan atau evaluasi dari kegiatan yang berlangsung, dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam permainan Si Bolang. Pada penelitian ini berfokus pada aspek kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan motorik kasar anak, dengan adanya penelitian ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak yang jauh lebih berkembang sebelum intervensi diberikan. Peningkatan kemampuan motorik kasar diharapkan terlihat secara signifikan setelah dilakukan tindakan [25].

Rangkaian tahapan penelitian tindakan kelas tersebut diawali dengan observasi pra siklus sebagai langkah awal untuk mengamati kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi intervensi. Tahap ini dilakukan agar peneliti memiliki data dasar yang dijadikan tolak ukur peningkatan setelah anak mengikuti kegiatan permainan Si Bolang. Dengan demikian, hasil pra siklus berfungsi sebagai pembanding terhadap hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II.

### A. Pra Siklus

Pada Pra siklus, peneliti melakukan tindakan awal untuk mengumpulkan data kemampuan awal motorik kasar pada anak peserta didik sebelum diberikan intervensi. Kegiatan pengamatan pra siklus ini dilakukan pada tanggal 3 Mei 2025 dan 5 Mei 2025. Hasil pengamatan pada pra siklus digunakan untuk dasar acuan penilaian untuk membuktikan bahwa melalui permainan Si Bolang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak. Adapun pengamatan pra siklus ini meliputi observasi pada kemampuan anak dalam berdiri dengan 1 kaki, berjinjit selama 5 detik, berlari, dan melompat di tempat. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Al - Faqih (Prasiklus) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Subjek	Indikator				Jumlah (S)	Skor Maks (N)	Presentase (%)	Keterangan T / BT
	1	2	3	4				
Subjek 1	1	2	1	1	5	16	31.25%	BT
Subjek 2	1	1	1	1	4	16	25.00%	BT
Subjek 3	1	2	1	2	6	16	37.50%	BT
Subjek 4	2	2	1	2	7	16	43.75%	BT
Subjek 5	2	2	2	2	8	16	50.00%	BT
Subjek 6	2	2	2	2	8	16	50.00%	BT
Subjek 7	1	2	2	1	6	16	37.50%	BT
Subjek 8	1	2	2	2	7	16	43.75%	BT
Subjek 9	2	3	2	2	9	16	56.25%	BT
Subjek 10	2	3	2	2	9	16	56.25%	BT
Subjek 11	1	2	1	2	6	16	37.50%	BT
Subjek 12	1	2	1	1	5	16	31.25%	BT
Subjek 13	1	2	2	1	6	16	37.50%	BT
Subjek 14	2	2	2	2	8	16	50.00%	BT
Subjek 15	2	2	2	2	8	16	50.00%	BT
Subjek 16	2	2	2	2	8	16	50.00%	BT
Subjek 17	1	2	1	1	5	16	31.25%	BT
<b>Presentasi Ketercapaian</b>						42.28%		

**Tabel 1.** Hasil Observasi Perkembangan Motorik kasar Pra Siklus

#### Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan tersebut, yang menandakan kemampuan motorik anak belum berkembang dengan optimal. Pada penelitian pra siklus ini kemampuan motorik kasar anak terpantau masih rendah, dengan hasil yang diperoleh hanya sebesar 42.28%. Dalam hal ini anak-anak membutuhkan bimbingan dan stimulasi yang tepat agar kemampuan motorik kasar mereka berkembang dengan optimal. Rendahnya Pencapaian kemampuan motorik kasar anak ini, mengharuskan adanya sebuah terobosan baru untuk menggunakan media permainan yang lebih edukatif. Salah satu media permainan yang dianggap bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun adalah permainan si bolang. Hal ini berdasarkan pada teori yang disampaikan oleh Martuti melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain [26]. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, imajinasi dan kreativitas. Selain itu, Acmad mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah berkaitan dengan aktivitas fisik. Aktifitas fisik dan intensitas latihan yang cukup yang

diimbangi dengan mengkonsumsi makanan yang bergizi serta istirahat yang cukup akan dapat merangsang proses perkembangan fisik secara maksimal [27].

### B. Siklus I

Pada siklus I, tindakan dan observasi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dalam seminggu, yang dilakukan pada tanggal 19, 21, 23, 24 Mei 2025 pukul 07.30 – 09.30 WIB dengan durasi intervensi permainan Si Bolang selama ± 60 menit. Pada siklus I diawali dengan perencanaan tindakan, pada tahap ini peneliti mendesain lintasan dan cara bermain permainan Si Bolang beserta dengan alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan. Selanjutnya memasuki tahap pelaksanaan kegiatan, pada tahap pelaksanaan Siklus I kegiatan awal yang dilakukan adalah mengimbau dan mengajak anak peserta didik untuk keluar kelas untuk melakukan permainan Si Bolang, dengan tahapan sebagai berikut : a) Guru melakukan pengkondisian agar anak mau berbaris di luar kelas, b) Guru memulai apersepsi dengan memperkenalkan kegiatan Si Bolang, dengan cara memperkenalkan cara dan aturan bermain Si Bolang, c) Guru mensimulasikan secara langsung dihadapan anak peserta didik cara bermain permainan Si Bolang, d) Anak peserta didik diminta untuk mempraktekkan secara bergantian kegiatan permainan Si Bolang. Dalam simulasi kegiatan permainan Si Bolang anak-anak diminta untuk melewati 4 pos kegiatan dengan rincian pos 1 dilalui dengan cara berjelinjut di atas matras, pos 2 anak diminta untuk melompat diatas simpai dengan gerakan zig zag, pada pos 3 anak diminta untuk melewati papan titian, dan terakhir di pos 4 anak diminta berlari kemudian mengambil harta karunnya. e) Selanjutnya setelah anak mempraktikan permainan Si Bolang, guru akan mengajak anak untuk melakukan refleksi untuk mengetahui perasaan mereka dalam melakukan kegiatan ini, untuk mengetahui kesulitan yang dialami sehingga guru dapat memberikan motivasi dan apresiasi berupa kalimat pujian dan semangat kepada anak peserta didik.

Setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan, selanjutnya dilanjutkan dengan tahap pengamatan. Berikut adalah tabel hasil observasi siklus I kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan si bolang :

Subjek	Indikator				Jumlah (S)	Skor Maks (N)	Presentase (%)	Keterangan T / BT
	1	2	3	4				
Subjek 1	2	1	2	2	7	16	43.75%	BT
Subjek 2	1	1	2	2	6	16	37.50%	BT
Subjek 3	2	2	3	3	10	16	62.50%	BT
Subjek 4	2	1	2	2	7	16	43.75%	BT
Subjek 5	3	2	3	3	11	16	68.75%	BT
Subjek 6	3	4	3	4	14	16	87.50%	T
Subjek 7	2	2	3	2	9	16	56.25%	BT
Subjek 8	2	2	3	3	10	16	62.50%	BT
Subjek 9	3	4	3	4	14	16	87.50%	T
Subjek 10	3	3	3	4	13	16	81.25%	T
Subjek 11	2	1	2	2	7	16	43.75%	BT
Subjek 12	2	2	2	3	9	16	56.25%	BT
Subjek 13	2	1	2	3	8	16	50.00%	BT
Subjek 14	3	3	3	2	11	16	68.75%	BT
Subjek 15	2	2	3	2	9	16	56.25%	BT
Subjek 16	3	3	3	3	12	16	75.00%	BT
Subjek 17	2	1	2	2	7	16	43.75%	BT
<b>Presentase Ketercapaian</b>							<b>60.29%</b>	

**Tabel 2.** Hasil Observasi Perkembangan Motorik kasar Siklus I

#### Keterangan Indikator

Indikator 1 : Anak mampu melakukan aktivitas berjalan berjelinjut (koordinasi)

Indikator 2 : Anak mampu melakukan aktivitas melompat zig zag (kelincahan)

Indikator 3 : Anak mampu melakukan aktivitas meniti papan titian (keseimbangan)

Indikator 4 : Anak mampu melakukan aktivitas berlari (kekuatan)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I diketahui tingkat kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami peningkatan dari tahap pra siklus. Data awal pada pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak di angka pencapaian 42,28% yang kemudian pada siklus satu ini meningkat menjadi 60,29%. Peningkatan ini merupakan hal yang baik, namun tetap saja belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan dengan kriteria fisik motorik anak berkembang dengan tingkat keberhasilan skor >80%.

Setelah mengobservasi proses pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I, proses selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap refleksi. Pada siklus I ini peneliti mencatat beberapa hasil refleksi, diantaranya : 1) Rasa ketertarikan anak untuk mengikuti permainan masih kurang, beberapa anak terlihat kurang tertarik dengan permainan yang disuguhkan. Sehingga guru harus memberikan motivasi tambahan agar anak-anak lebih fokus dan berminat untuk menyelesaikan permainan. 2) Anak-anak masih banyak yang belum tepat dalam melakukan permainan Si Bolang, terutama dalam hal melakukan gerakan melompat zig-zag. Pada gerakan tersebut banyak anak-anak yang salah dalam melakukan gerakan, seperti tergesa-gesa sehingga tidak mentaati aturan dan juga ada beberapa anak yang berjalan biasa tanpa melakukan gerakan zig-zag. Kekurangan ini kemudian dievaluasi dan dilakukan perbaikan dengan guru memberikan simulasi cara zig-zag yang benar. 3) Beberapa anak masih kesulitan menjaga keseimbangan. 4) Anak-anak memakan waktu yang terlalu lama untuk menyelesaikan sesi permainan.

Berdasarkan hasil refleksi tentang permasalahan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I yang harus segera dilakukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan diantaranya : 1) Mendesain ulang rintangan pada permainan Si Bolang. 2) Memberikan motivasi yang lebih menyenangkan bagi anak-anak, dengan memberikan reward kotak harta karun yang lebih menarik agar mereka lebih bersemangat. 3) Mendesain cara permainan yang baru dengan dijadikan bahan kompetensi sehingga anak-anak terpacu untuk menyelesaikan permainan dengan waktu yang efisien. Setelah melakukan refleksi pada siklus I peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

### C. Siklus II

Siklus II dimulai dari tahap perencanaan ulang tindakan yang didasarkan pada evaluasi siklus I dengan cara yang terencana. Perencanaan ini meliputi mendesain ulang setiap pos pada permainan Si Bolang, menyiapkan alat dan bahan serta menentukan waktu yang tepat pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan siklus II, dilaksanakan empat hari pada tanggal 26, 28, 30, dan 31 Mei 2025 pukul 07.30 – 09.30. Awal tahap kegiatan pelaksanaan permainan Si Bolang pada siklus II adalah dengan mengajak anak kelompok bermain untuk keluar kelas untuk melakukan kegiatan, Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahap, seperti : 1) Guru mengkondisikan anak-anak untuk berkumpul dan berbaris di luar kelas dengan rapi untuk melakukan permainan Si Bolang. 2) Guru melakukan apersepsi mengenai kegiatan dan aturan main permainan Si Bolang yang sudah dimodifikasi kepada anak-anak. 3) Guru mendemonstrasikan ulang cara bermain Si Bolang dengan benar dan lebih perlahan agar anak-anak dapat mengamati dengan seksama. 4) Anak-anak diminta untuk melakukan permainan Si Bolang dengan cara berkompetisi untuk melewati rintangan di 4 pos kegiatan sebagai berikut, Pos 1 : anak berlari zig zag melewati cone dan balok, Pos 2 : anak melompat melewati simpai, Pos 3 : anak berjalan melewati papan titian, Pos 4 : anak berlari menuju kotak harta karun dan mengambil harta karunnya. 5) Guru mengajak anak untuk melakukan refleksi seperti menanyakan bagaimana perasaan ketika melakukan kegiatan ini, selanjutnya guru juga dapat memberi motivasi dan apresiasi berupa kalimat pujian ataupun reward kepada anak yang sudah berhasil dalam permainan.

Kegiatan peneliti dilanjutkan dengan proses observasi, yang mana dalam proses observasi ini diketahui pada siklus II anak-anak bermain dengan lebih antusias dan semangat. Tabel 3 disajikan hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain Si Bolang.

Subjek	Indikator				Jumlah (S)	Skor Maks (N)	Presentase (%)	Keterangan T / BT
	1	2	3	4				
Subjek 1	3	3	2	3	11	16	68.75%	BT
Subjek 2	3	2	3	3	11	16	68.75%	BT
Subjek 3	4	3	3	4	14	16	87.50%	T
Subjek 4	4	3	3	3	13	16	81.25%	T
Subjek 5	4	3	3	3	13	16	81.25%	T
Subjek 6	4	4	3	4	15	16	93.75%	T
Subjek 7	4	3	3	3	13	16	81.25%	T

Subjek 8	4	3	3	3	13	16	81.25%	T
Subjek 9	4	4	4	4	16	16	100.00%	T
Subjek 10	4	4	4	4	16	16	100.00%	T
Subjek 11	4	3	3	3	13	16	81.25%	T
Subjek 12	3	3	2	3	11	16	68.75%	BT
Subjek 13	3	3	3	4	13	16	81.25%	T
Subjek 14	3	4	3	3	13	16	81.25%	T
Subjek 15	4	3	3	4	14	16	87.50%	T
Subjek 16	4	4	3	4	15	16	93.75%	T
Subjek 17	3	2	3	3	11	16	68.75%	BT
<b>Presentase Ketercapaian</b>		82.72%						

**Tabel 3.** Hasil Observasi Perkembangan Motorik kasar Siklus II**Keterangan Indikator**

Indikator 1 : Anak mampu melakukan aktivitas berlari zig zag melewati cone (koordinasi)

Indikator 2 : Anak mampu melakukan aktivitas melompati simpai (kelincahan)

Indikator 3 : Anak mampu melakukan aktivitas meniti papan titian (keseimbangan)

Indikator 4 : Anak mampu melakukan aktivitas berlari (kekuatan)

Tabel diatas menunjukkan bahwa setelah tindak lanjut siklus II, kemampuan motorik kasar anak kelompok bermain menunjukkan peningkatan dari siklus I.

Tahap akhir dari siklus II adalah refleksi. Hasil refleksi pada siklus II menampilkan hasil yang memuaskan, yang terpaparkan dengan hasil sebagai berikut : 1) Semua anak didik senang dan antusias mengikuti kegiatan permainan Si Bolang. 2) Anak-anak bersemangat dan terlibat aktif dalam permainan Si Bolang, 3) Anak-anak menyelesaikan permainan dengan waktu yang efisien dan relatif cepat. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik Kesimpulan pada siklus II kemampuan motorik anak berkembang dengan sangat baik yang mencapai skor 82,72 % dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

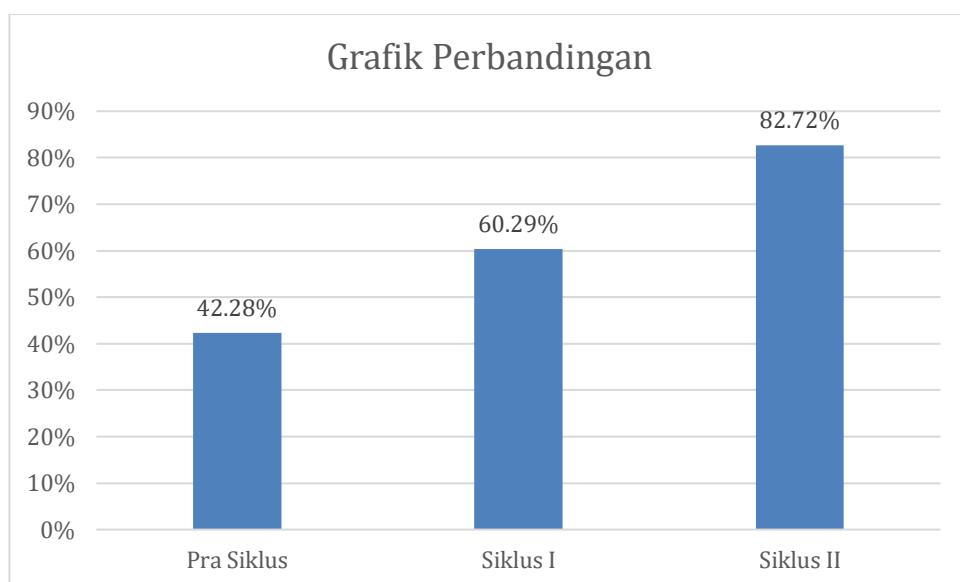
Perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak ini didasarkan pada prinsip Teori Dynamic System, dimana Pembangunan kemampuan motorik kasar anak bergantung pada persepsi lingkungan yang positif dan memotivasi [28]. Prinsip teori tersebut sejalan dengan pendapat Munawwarah yang berpendapat bahwa memberikan latihan dan demonstrasi kepada anak-anak yang mengalami kesulitan, serta memberikan dorongan dan penghargaan positif akan memberikan suasana bermain yang menggembirakan dan nyaman sehingga anak dapat secara optimal melakukan latihan stimulus yang diberikan kepada mereka [29]. Tabel di bawah ini memvisualisasikan rekapitulasi peningkatan yang konsisten pada keterampilan motorik kasar anak dari pra siklus, siklus I ke siklus II.

No	Subjek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Subjek 1	31.25%	43.75%	68.75%
2	Subjek 2	25.00%	37.50%	68.75%
3	Subjek 3	37.50%	62.50%	87.50%
4	Subjek 4	43.75%	43.75%	81.25%
5	Subjek 5	50.00%	68.75%	81.25%
6	Subjek 6	50.00%	87.50%	93.75%
7	Subjek 7	37.50%	56.25%	81.25%
8	Subjek 8	43.75%	62.50%	81.25%
9	Subjek 9	56.25%	87.50%	100.00%
10	Subjek 10	56.25%	81.25%	100.00%
11	Subjek 11	37.50%	43.75%	81.25%
12	Subjek 12	31.25%	56.25%	68.75%

13	Subjek 13	37.50%	50.00%	81.25%
14	Subjek 14	50.00%	68.75%	81.25%
15	Subjek 15	50.00%	56.25%	87.50%
16	Subjek 16	50.00%	75.00%	93.75%
17	Subjek 17	31.25%	43.75%	68.75%
<b>Presentase Ketercapaian</b>		<b>42.28%</b>	<b>60.29%</b>	<b>82.72%</b>

**Tabel 4.** Hasil Perbandingan Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Persentase yang didapat dari tabel diatas pada pra siklus adalah 42.28% dan siklus I sebesar 60.29%, serta siklus II adalah 82.72%. Maka dapat digambarkan grafik peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan si bolang pada anak usia 3 – 4 tahun di KB Al – Faqih sebagai berikut :



**Gambar 2.** Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang tercantum pada grafik diatas, dapat diamati perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Sebelum pelaksanaan tindakan, kemampuan motorik kasar anak belum mencapai titik optimal. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya aktivitas fisik seperti bermain di luar ruangan. Selain itu, kurang aktifnya anak untuk mengikuti kegiatan senam, karena monoton dan merasa bosan dengan gerakan yang diulang-ulang setiap harinya. Permainan Si Bolang dirancang agar menarik dan membuat anak-anak betah bermain dengan senang hati serta tidak merasa bosan [30]. Keunikan dari permainan Si Bolang ini, selain menyenangkan juga merupakan permainan yang inovatif, permainan yang terinspirasi dari permainan tradisional simpai yang kemudian dimodifikasi dengan menggabungkan dengan berbagai macam kegiatan lainnya seperti berlari zig-zag melewati cone dan berkompetisi untuk mendapatkan harta karun. Sehingga permainan ini memberikan nuansa baru bagi anak untuk mencoba dalam melakukan kegiatan tersebut.

Pada penelitian ini pendidik berperan dalam memberikan arahan dalam bermain dan mengintegrasikan permainan sebagai bagian dari proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk tetap mempertahankan karakteristik inti dari permainan tersebut [31]. Untuk mendapatkan pengalaman belajar yang terbaik, penting bagi anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan fisik di setiap situasi. Salah satu cara alami yang bisa dilakukan anak-anak adalah bermain. Tujuan utama dari bermain adalah untuk meningkatkan berbagai aspek penting dalam pertumbuhan anak, terutama kemampuan motorik kasar [32].

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak di KB Al-Faqih melalui permainan Si Bolang didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mallevi Agustin, dkk. [33]. Berdasarkan penelitiannya dapat disimpulkan bahwa melibatkan diri dalam aktivitas bermain dalam konteks permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nisa Monicha [34], juga menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan yang disusun dengan baik dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

#### IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Si Bolang dapat menjadi sarana yang menyenangkan sekaligus efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di KB Al-Faqih. Pada tahap pra siklus, kemampuan motorik anak masih tergolong rendah dengan capaian rata-rata 42,28%. Anak-anak tampak kesulitan menjaga keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik. Memasuki siklus I, permainan Si Bolang mulai diterapkan dengan sistem berurutan. Hasilnya cukup baik karena terjadi peningkatan capaian menjadi 60,29%, meskipun belum memenuhi target. Refleksi pada tahap ini memperlihatkan bahwa beberapa anak masih kurang antusias, sering tergesa-gesa saat melompat zig-zag, dan kesulitan menjaga keseimbangan. Hal tersebut menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki desain permainan agar lebih menantang dan memotivasi.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan mengubah permainan menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan, misalnya dengan membuat lintasan ganda dan menambahkan macam - macam reward dikotak harta karun. Strategi ini terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan anak, sehingga capaian rata-rata naik signifikan menjadi 82,72% dan melampaui indikator keberhasilan. Anak-anak terlihat lebih bersemangat, mampu menyelesaikan rintangan dengan lebih baik, serta menunjukkan perkembangan nyata pada aspek koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan. Secara keseluruhan permainan Si Bolang bukan hanya memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menstimulasi motorik kasar anak usia dini. Melalui modifikasi yang tepat, permainan ini mampu menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, dan semangat belajar anak sekaligus mendukung perkembangan fisik mereka secara optimal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapan Kepada Kepala serta dewan guru KB Al – Faqih Pilang Wonoayu Kabupaten Sidoarjo yang telah banyak membantu dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman – teman sejawat yang saling mendukung dan memberi semangat kepada peneliti.

#### REFERENSI

- [1] R. A. Pratami, A. Gafur, and N. U. Mahmud, “Hubungan Antara Pola Pemberian ASI Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Usia 6-11 Bulan di Puskesmas Rappokalling Kota Makassar,” *Wind. Public Heal. J.*, pp. 359–369, 2020.
- [2] S. Sapri, F. Nasution, and S. Sihat, “Kecerdasan Kinestetik dan Perkembangan Motorik Kasar Anak di RA Karya Panca Budi,” *J. Raudhah*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [3] R. D. Yuliani and M. Hanif, “Peran guru dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo,” *Ihsan J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 4, pp. 158–168, 2024.
- [4] A. C. Ananditha, “Faktor-faktor yang berhubungan dengan perkembangan motorik kasar pada anak toddler,” *J. Keperawatan Muhammadiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 40–48, 2017.
- [5] H. Herdini and N. Darmayanti, “Analisis Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Menangkap dan Melempar Bola pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *EduInovasi J. Basic Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 112–122, 2024.
- [6] K. Kurniawan and I. Mangunatmadja, “Faktor Risiko Eksternal terhadap Keterlambatan Motorik Kasar pada Anak Usia 6-24 Bulan: Studi Kasus-Kontrol,” *Sari Pediatr*, vol. 21, no. 1, p. 24, 2019.
- [7] A. F. Makhmudah, Siti., Fina, S.A., & Ainna, *Perkembangan Motorik AUD*. Bogor: Guepedia, 2020.
- [8] E. Yanti and N. Fridalni, “Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah,” *J. Kesehat. Med. Saintika*, vol. 11, no. 2, pp. 225–236, 2020.
- [9] A. A. Ibaadillah, “Hubungan Stimulasi Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Kb-Ra Muslimat Nu 16 Kota Malang,” *J. Wiyata Penelit. Sains dan Kesehat.*, vol. 5, no. 2, pp. 93–97, 2019.
- [10] S. N. Juliana, “Keterlambatan motorik kasar pada anak usia dini,” *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 560–568, 2022.
- [11] M. P. D. Ardhana Reswari, *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak*. Sumatera Barat: CV. AZKA PUSTAKA, 2022.
- [12] N. Kamelia, “Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak stppa tercapai di ra harapan bangsa maguwoharjo condong catur yogyakarta,” *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 112–136, 2019.

- [13] A. Asmuddin, S. Salwiah, and M. Z. Arwih, "Analisis perkembangan motorik kasar anak di taman kanak-kanak buton selatan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3429–3438, 2022.
- [14] L. Nugraha, A. Mahendra, and I. Herdiyana, "Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework)," *TEGAR J. Teach. Phys. Educ. Elem. Sch.*, vol. 1, no. 2, pp. 24–32, 2018.
- [15] E. F. F. Khomaeny, M. Ulfah, and N. Hamzah, "Pengaruh aktivitas fisik dan lingkungan alamiah bagi daya tahan tubuh anak usia dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 2, pp. 234–252, 2020.
- [16] H. Putri Rahmi, "Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 1, pp. 152–155, 2021.
- [17] S. Audina and P. Sutapa, "Permainan Halang Rintang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Obesitas," *J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 1, pp. 30–37, 2020.
- [18] A. Hanum and R. Rohita, "Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 2, no. 2, pp. 89–101, 2020.
- [19] M. A. Ningrum, L. Ningrum, and M. Hamidah, "Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan halang rintang pada anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5133–5142, 2023.
- [20] N. Monicha, "Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit," *J. CIKAL (Jurnal Pendidik. Guru Pendidik. Anak Usia Dini)*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [21] A. Azizah, "Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran," *Auladuna J. Prodi Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 15–22, 2021.
- [22] S. Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- [23] Santrock. J.W, *Perkembangan anak*. PT. Erlangga, 2007.
- [24] M. Hidayanti, "Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 195–200, 2013.
- [25] J. Dini, "Pola Pengasuhan Bagi Anak Berdasarkan Urutan Kelahiran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6940–6950, 2022.
- [26] A. Martuti, "Mengelola PAUD dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk," *Yogyakarta: kreasi wacana*, 2008.
- [27] A. Afandi, *Buku ajar pendidikan dan perkembangan motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [28] S. Dadan, "Pendidikan anak usia dini stimulasi dan aspek perkembangan anak," *Jakarta: Kencana*, 2016.
- [29] M. Munawwarah, "Meningkatkan Perkembangan Aspek Fisik Motorik Kasar Pada Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Halang Rintang Di RA. Harapan Ibu Aluh-Aluh Kabupaten Banjar," 2021.
- [30] J. Dini, "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 9–16, 2022.
- [31] E. Bodrova, C. Germeroth, and D. J. Leong, "Play and self-regulation: lessons from Vygotsky," *Am. J. Play*, vol. 6, no. 1, pp. 111–123, 2013.
- [32] A. Reswari, "Efektivitas permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 17–29, 2021.
- [33] L. A. Ramdani and N. Azizah, "Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 494, 2019.
- [34] A. Abdillah, "Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan," *J. Pendidik. Olah Raga*, vol. 8, no. 2, pp. 138–147, 2019.

**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.