Analisis Program Kegiatan Bermain dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini
[Analysis of Play Activity Program in Improving Early Childhood Gross Motor Skills]

Aisyha Nur Aini[1)], Agus Salim[*,2)]

[1,2)]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi: agussalim@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the implementation of play activities in developing gross motor skills in early childhood and the obstacles faced by teachers at Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi Kindergarten. The research method used is descriptive qualitative with observation, interview, and documentation techniques. The results indicate that activities such as running and jumping along a line, throwing and catching a ball, kicking a ball into a goal, carrying a book on the head, and group exercises can enhance children's large muscle strength, balance, agility, coordination, and concentration. The challenges encountered include limited space and varying levels of readiness among children. Teachers addressed these challenges by modifying games, dividing children into small groups, and providing warm-ups before activities. It was concluded that structured play activities supported by adequate facilities can optimize children's gross motor development.*
Keywords *- play activities, gross motor skills, early childhood*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan program kegiatan bermain dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini serta hambatan yang dihadapi guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan seperti berlari dan melompat sesuai garis, melempar dan menangkap bola, menendang bola ke gawang, membawa buku di atas kepala, dan senam bersama dapat meningkatkan kekuatan otot besar, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, dan konsentrasi anak. Hambatan yang ditemui meliputi keterbatasan ruang dan perbedaan kesiapan anak. Guru mengatasinya dengan memodifikasi permainan, membagi anak dalam kelompok kecil, serta memberikan pemanasan sebelum kegiatan. Disimpulkan bahwa kegiatan bermain yang terstruktur dan didukung sarana memadai mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.*
Kata Kunci *– kegiatan bermain, motorik kasar, anak usia dini*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan dilakukan dengan memberi mereka rangsangan yang tepat untuk membantu mereka mengembangkan potensi terbaik mereka. Stimulasi tersebut dapat berupa berbagai kegiatan yang berkaitan dengan aspek perkembangan yang baik, seperti perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan seni [1]. Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak, termasuk dalam aspek perkembangan motorik. Perkembangan motorik ini merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung perkembangan individu secara menyeluruh [2]. Kemampuan motorik anak terus meningkat seiring dengan pertumbuhan usia, di mana semakin bertambahnya umur anak, semakin berkembang pula keterampilan motoriknya [3].

Perkembangan motorik adalah proses pertumbuhan dan peningkatan kemampuan gerak yang terjadi seiring dengan kematangan sara dan otot anak [4]. Proses ini berjalan secara bertahap dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti usia, pengalaman, dan stimulasi dari lingkungan sekitar. Tidak hanya sekadar kemampuan untuk bergerak, perkembangan motorik juga mencerminkan kesiapan tubuh anak dalam merespon dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Perkembangan motorik menjadi bagian penting dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak secara menyeluruh, karena keterampilan motorik yang baik dapat mendukung optimalisasi aspek perkembangan lainnya [5]. Motorik dibagi menjadi dua yaitu, motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besarnya seperti seperti berlari dan melompat, melibatkan penggunaan otot-otot besar dan memerlukan energi yang cukup besar [6]. Motorik kasar juga merupakan salah satu sarana pembelajaran yang penting untuk mendukung perkembangan keterampilan gerak anak. Kegiatan yang melatih motorik kasar mencakup aktivitas fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh yang melibatkan otot-otot besar, baik secara menyeluruh atau sebagian [7].

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dinilai sangat penting karena aspek ini akan berdampak atau berkaitan dengan perkembangan anak di masa mendatang. Kemampuan motorik kasar yang belum berkembang secara optimal dapat memengaruhi tindakan sosial anak, membuatnya kehilangan rasa percaya diri serta merasa minder dibandingkan dengan teman-temannya [8]. Selain itu dapat menghambat kreativitas anak dalam beradaptasi, mengurangi kemampuannya dalam mengenali lingkungan, dan akan mempersulit anak untuk diterima di lingkungannya [9]. Berbanding terbalik dengan anak yang kemampuan motorik kasarnya baik atau memiliki tubuh yang sehat, mereka dapat mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan ini dapat menjadikan anak lebih mandiri dan menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat [10].

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu: (1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb, (2) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut), (3) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, (4) Melempar sesuatu secara terarah, (5) Menangkap sesuatu secara tepat, (6) Melakukan gerakan antisipasi, (7) Menendang sesuatu secara terarah, (8) Memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Sedangkan untuk usia 5-6 tahun yaitu: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan, (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri. Pendidik atau orang tua dapat mendorong perkembangan motorik anak dengan melakukan kegiatan yang meningkatkan kemampuan motorik mereka. Dengan melakukan hal ini, perkembangan motorik anak dapat mencapai indikator di atas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal III Candi terlihat bahwa motorik kasar anak disana sebagian besar sudah terstimulasi dengan optimal. Terlihat dari keseimbangan anak ketika mereka berjalan di atas papan titian tanpa bantuan guru, anak sudah mampu menyeimbangkan dirinya dan berani untuk menggerakkan badan serta kakinya. Selain itu, anak sudah terampil dalam penggunaan alat tulis dan makan dengan benar. Sudah banyak indikator motorik kasar yang tercapai sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 di TK ABA III Candi.

Salah satu kegiatan yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak yaitu dengan bermain. Bermain adalah kebutuhan penting bagi anak yang harus dipenuhi, karena kegiatan ini memberikan banyak manfaat positif untuk mendukung perkembangan mereka [11]. Pada dasarnya, anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain. Bermain merupakan dunia anak usia dini yang setiap harinya dipenuhi dengan aktivitas bermain, dengan bermain mereka merasa senang dan bahagia [12]. Melalui bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan. Dalam proses bermain, anak sebenarnya sedang melatih berbagai keterampilan sekaligus merasakan kepuasan, yang pada akhirnya membantu perkembangan dirinya secara keseluruhan [13].

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kegiatan bermain memiliki peran yang sangat penting sebagai metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Bredecamp dan Copple dalam Masitoh, pembelajaran untuk anak usia dini pada dasarnya menekankan proses bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, dengan tujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak [14]. Anak belajar sambil bermain, karena pada dasarnya mereka bermain sekaligus mempelajari hal-hal baru [15]. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang dengan semenarik mungkin dapat membuat anak mengikuti permainan dengan senang dan tidak bosan. Peneliti tersebut menunjukkan hasil yang signifikan setelah anak melakukan kegiatan bermain yang beragam itu, maka kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat. Pada saat melakukan permainan estafet yang terdapat beberapa permainan itu membuat antusias anak-anak menjadi lebih tinggi [16]. Penelitian terdahulu lainnya juga menunjukkan bahwa permainan ladder yang menggunakan otot-otot besar pada tubuh anak seperti, berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, dan menendang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini [17].

Melihat pentingnya kegiatan bermain dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, maka perlu disusun program kegiatan bermain yang mencakup berbagai jenis permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Albrect dan Miller menyatakan bahwa dalam merancang program kegiatan bermain (kurikulum) untuk anak usia dini, sebaiknya program tersebut dipenuhi dengan aktivitas bermain yang memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi dan berkreasi. Sementara itu, peran guru atau orang tua hanya sebagai fasilitator yang mendukung anak ketika mereka membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi [18]. Dengan adanya program yang terstruktur dan dirancang dengan baik ini, diharapkan dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

TK Aisyiyah Busthanul Athfal III Candi menjadikan kegiatan bermain sebagai sebuah program untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Program kegiatan bermain ini sudah dirancang dengan permainan yang berbeda setiap harinya dalam satu minggu, kecuali pada setiap hari Jum'at akan dilaksanakan kegiatan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

senam bersama di pagi hari. Bermain tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga mendukung anak dalam belajar, bereksplorasi, dan berkreasi secara menyeluruh, dengan guru dan orang tua yang berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan program kegiatan bermain dalam mengembangkan motorik kasar anak dan mengidentifikasi hambatan yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan program kegiatan bermain. Melalui penelitian ini dapat dipahami bahwa keterampilan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial atau perilaku manusia. Data yang terdiri dari kata-kata atau cerita adalah hasil dari penelitian ini. Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif seperti kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati [19]. Dalam penelitian ini akan menganalisis program kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini serta untuk mengidentifikasi apa saja hambatan guru dalam melaksanakan program kegiatan bermain yang dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Busthanul Athal III, yang terletak di desa Balongdowo RT.03 RW.01, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Guru dan siswa dari kelompok A dan B adalah subjek penelitian ini.

Penelitian ini dimulai di bulan Juni hingga Juli dalam kurun waktu 1 bulan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan program kegiatan bermain serta perkembangan motorik kasar anak. Metode wawancara dilakukan dengan guru kelompok A dan B untuk memperoleh informasi mendalam terkait pelaksanaan program kegiatan bermain dan bagaimana program tersebut mendukung perkembangan motorik kasar anak di sekolah. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk megumpulkan data pendukung melalui dokumen-dokumen yang berkaitan, seperti foto-foto kegiatan anak saat mengikuti program kegiatan bermain.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis Miles dan Hubermen. Menurut Miles dan Huberman tiga alur kegiatan pada analisis terjadi secara bersamaan yaitu penyajian data, reduksi data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Pertama adalah reduksi data, yaitu proses menyaring dan memilih data yang penting serta berhubungan dengan fokus penelitian. Misalnya, dari hasil wawancara guru dan catatan observasi, hanya data yang penting dan sesuai yang akan dipakai. Kedua adalah penyajian data, yaitu menyusun data yang sudah dipilih ke dalam bentuk uraian deskriptif atau dilengkapi dengan foto kegiatan agar lebih mudah dipahami. Ketiga adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, yaitu menyimpulkan makna dari data yang sudah ada dengan cara membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan menganalisis penerapan program kegiatan bermain di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi dalam mengembangkan motorik kasar anak dan mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam dengan guru kelompok A dan B, dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Penerapan Program Kegiatan Bermain dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Program kegiatan bermain di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi dirancang untuk menunjang aspek perkembangan anak, terutama pada kemampuan motorik kasar. Kegiatan ini dilakukan setiap hari pada saat circle time di aula, sebelum anak-anak masuk kelas. Permainan yang dilakukan pun bervariasi antara lain berjalan dengan membawa buku di atas kepala, menendang bola ke gawang, melempar dan menangkap bola, berlari dan melompat sesuai garis. Melalui aktivitas ini, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan gerak tubuh mereka secara menyenangkan dan tanpa tekanan, sehingga perkembangan motorik kasar dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan tahap usia masing-masing.

Guru kelompok A menyampaikan bahwa kegiatan bermain ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak, terutama dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Ia mengatakan “iya, memang kegiatan bermain ini sangat penting dalam mengembangkan motorik kasar anak untuk melatih otot-otot tangan dan kaki sebagai awal proses pembelajaran”. Bermain permainan kreatif merupakan kegiatan yang sangat penting untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, karena

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

bermain menjadi sumber belajar bagi anak. Permainan menjadi salah satu sarana bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak [20].

Selama pelaksanaan kegiatan bermain, anak-anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Mereka tampak antusias, aktif bergerak, dan mengikuti arahan guru dengan penuh semangat. Suasana kegiatan berlangsung menyenangkan, sehingga anak-anak merasa bebas mengekspresikan diri tanpa tekanan. Anak yang awalnya pendiam atau kurang percaya diri pun perlahan mulai ikut terlibat dan berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain mampu menciptakan lingkungan yang mendorong keberanian, kerja sama, dan semangat belajar melalui gerak. Mereka sangat antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan bermain yang menarik.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi mengimplementasikan program kegiatan bermain harian selama circle time di aula sebelum kegiatan belajar di kelas. Program ini dirancang untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini, selaras dengan indikator Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Variasi permainan yang ditawarkan meliputi:

a. Berlari dan melompat sesuai garis

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kecepatan, kelincahan, dan koordinasi dan keseimbangan. Guru membuat pola garis dengan menggunakan lakban warna warni agar menarik bagi anak, kemudian guru akan menjelaskan cara bermainnya. Setelah itu, anak-anak diminta untuk berlari mengikuti pola yang sudah ditentukan guru dan kembali lagi ke tempat awal dengan melompat mengikuti jalur. Permainan ini tidak hanya mengasah kekuatan otot kaki, tetapi juga meningkatkan koordinasi gerak dan konsentrasi anak. Selain itu, kegiatan ini membantu anak dalam belajar mengatur kecepatan gerak dan menjaga ritme saat berlari maupun melompat, indikator tersebut merupakan bagian dari indikator perkembangan motorik kasar anak menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Gambar 1. Anak berlari dan melompat mengikuti garis

Pada gambar di atas, terlihat anak sedang berlari mengikuti garis yang sudah dibuat oleh guru di aula. Anak tampak fokus dan berusaha menjaga langkahnya agar tetap berada di garis yang ditentukan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu berlari dengan cepat dan tetap menjaga gerakan tubuhnya agar terkontrol, sehingga tidak keluar dari jalur. Gerakan yang ditunjukkan memperlihatkan koordinasi kaki dan tubuh yang baik, sekaligus kekuatan otot yang memadai untuk mempertahankan kecepatan. Sedangkan untuk melompatnya, anak-anak juga terlihat mampu melakukan lompatan dengan tinggi yang cukup baik serta mendarat dengan stabil. Gerakan ini dilakukan dengan cepat dan bertenaga, sehingga memerlukan kekuatan otot kaki yang baik. Pendaratan yang terkontrol menunjukkan bahwa mereka dapat menjaga keseimbangan tubuh setelah bergerak.

b. Melempar dan menangkap

Kegiatan ini berdampak pada meningkatnya kekuatan otot tangan, koordinasi mata-tangan, dan ketepatan lemparan. Guru mempersiapkan beberapa bola berukuran sedang dan memberi garis di lantai sebagai tanda tempat berdirinya anak agar mereka tahu posisi awal yang tepat untuk bermain, kemudian guru memberikan penjelasan cara bermainnya. Anak-anak akan berdiri dengan pola zig-zag

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

sesuai garis yang sudah ditandai guru, anak pertama akan melempar bolanya ke anak yang ada di depannya dan begitu juga dengan anak selanjutnya hingga bola kembali ke anak pertama.

Gambar 2. Anak sedang melempar bola ke temannya

Pada gambar di atas terlihat seorang anak sedang melempar bola dengan kedua tangan ke arah temannya. Gerakan ini melatih kekuatan otot lengan sekaligus kemampuan mengarahkan lemparan secara tepat. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu melempar bola dengan jarak yang cukup baik dan mengarahkan bola ke target yang dituju. Bagian melempar bola, anak-anak terlihat berusaha menjaga fokus pada arah datangnya bola dan mengulurkan tangan mereka untuk menangkapnya. Sebagian anak mampu menangkap bola dengan kedua tangan dengan baik, sementara yang lain masih memerlukan latihan untuk meningkatkan koordinasi gerak.

c. Menendang bola

Kegiatan ini untuk melatih kekuatan otot kaki, koordinasi gerakan, dan ketepatan arah tendangan anak. Guru menyiapkan bola dan gawang yang diletakkan di ujung aula dan kemudian anak diminta untuk berdiri di garis yang sudah ditentukan oleh guru.

Gambar 3. Anak sedang menendang bola

Pada gambar di atas terlihat beberapa anak sedang menendang bola ke arah gawang. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu menendang bola ke arah gawang dengan kekuatan dan akurasi yang cukup baik. Anak terlihat mengatur posisi tubuh sebelum menendang, mengayunkan kaki dengan tepat, dan mengarahkan bola sesuai target. Beberapa anak menunjukkan tendangan yang kuat namun kurang tepat sasaran, sedangkan yang lain memiliki akurasi baik meskipun kekuatannya belum maksimal. Hal ini menunjukkan perkembangan kemampuan akurasi tendangan yang baik. Selain itu, kekuatan tendangan anak juga tampak meningkat, terlihat dari bola yang dapat bergerak cepat dan mencapai jarak yang diinginkan.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

d. Membawa buku di atas kepala

Permainan ini untuk melatih keseimbangan tubuh dan konsentrasi anak. Guru menyiapkan garis lurus di lantai menggunakan lakban warna-warni, kemudian memberikan penjelasan cara bermain. Anak diminta berjalan mengikuti garis lurus sambil membawa buku di atas kepala tanpa menjatuhkannya. Tantangan dari permainan ini adalah menjaga posisi tubuh tetap tegak dan langkah tetap teratur hingga mencapai garis akhir.

Gambar 4. Anak berjalan membawa buku di atas kepala

Pada gambar di atas terlihat anak berjalan lurus sesuai garis sambil membawa buku di atas kepala. Anak tampak berusaha mempertahankan posisi tubuhnya agar buku tidak jatuh. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu membawa buku di atas kepala sambil berjalan mengikuti garis lurus tanpa menjatuhkan buku. Anak menunjukkan kemampuan menjaga postur tubuh tetap tegak, pandangan fokus ke depan, dan langkah kaki yang stabil.. Permainan ini mengajarkan anak untuk tetap tenang dan sabar dalam menyelesaikan tugas meskipun terdapat tantangan.

e. Senam bersama

Kegiatan senam membantu melatih kelenturan, koordinasi mata dan tangan, seta kekuatan otot besar anak. Senam dilakukan secara bersama-sama di aula sebelum memulai kegiatan belajar di kelas. Guru memimpin gerakan senam dengan diiringi musik anak-anak yang ceria, sehingga suasana menjadi menyenangkan dan mendorong anak untuk bergerak aktif. Gerakan yang dilakukan meliputi peregangan, memutar tubuh, melompat, mengayunkan tangan, serta gerakan sederhana yang menstimulasi motorik kasar.

Gambar 5. Melakukan senam bersama di aula

Pada gambar di atas terlihat anak-anak mengikuti gerakan senam yang dipandu oleh guru. Anak tampak berusaha menirukan setiap gerakan dengan penuh semangat. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak dapat mengikuti irama dan gerakan senam dengan baik, menunjukkan koordinasi

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

antara anggota tubuh yang selaras. Beberapa anak bahkan terlihat mampu melakukan gerakan dengan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat, menandakan keterlibatan emosional yang positif.

f. Permainan coding geometri

Dalam permainan ini, guru menempelkan berbagai bentuk geometri di lantai, seperti segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Anak kemudian maju secara bergantian dan mengambil kertas secara acak dari tangan guru. Jika anak mendapatkan kertas dengan gambar segitiga, maka ia akan melompat mengikuti pola segitiga yang sudah ditempel di lantai. Demikian pula jika mendapatkan bentuk lain, gerakan anak akan menyesuaikan dengan bentuk geometri tersebut, misalnya berjalan mengikuti pola lingkaran atau melangkah sesuai pola persegi.

Permainan ini tidak hanya melatih motorik kasar melalui aktivitas melompat, berjalan, atau melangkah sesuai pola, tetapi juga melatih koordinasi gerak, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Dengan kata lain, permainan ini menggabungkan aspek fisik dan kognitif secara bersamaan, sehingga anak tidak hanya berlatih keterampilan tubuh, tetapi juga belajar mengenal konsep bentuk sambil bermain.

g. Permainan holahop dengan bola warna

Dalam permainan ini, hulahop disusun lurus di lantai dengan jumlah tertentu, misalnya lima hulahop. Di bagian tengah hulahop diletakkan bola kecil berwarna, sementara di ujung lintasan guru menyiapkan beberapa gelas plastik yang diletakkan terbalik dan disusun menjadi tiga baris untuk tempat bola yang sudah diambil anak. Anak akan bergiliran bermain ini dengan cara melompat masuk ke setiap hulahop. Ketika sampai pada hulahop yang terdapat bola, anak harus mengambil bola tersebut dan menjepitnya menggunakan kedua kaki dan ditaruh luar area hualop, setelah itu anak membawa bola tersebut dengan tangan dan melanjutkan lompatan hingga ujung lintasan untuk meletakkan bola pada gelas sesuai dengan warnanya.

Permainan ini melatih berbagai aspek perkembangan anak. Anak berlatih kekuatan otot kaki, koordinasi, serta keseimbangan melalui gerakan melompat dan menjepit bola dengan kaki. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan ketelitian, konsentrasi, dan kerjasama, karena anak harus fokus agar bola tidak jatuh saat dijepit dengan kaki, sekaligus memahami aturan permainan.

h. Permainan lari cincin warna

Kegiatan ini yaitu aktivitas berlari sambil memasangkan cincin pada kerucut sesuai warna. Guru menyiapkan beberapa cincin berwarna, misalnya merah, kuning, hijau, dan biru, serta kerucut dengan warna yang sama yang diletakkan berjejer di ujung lintasan. Anak-anak bermain secara bergantian dengan setiap permainan 5 anak yang maju. Setiap anak mengambil satu cincin dari titik awal, kemudian berlari menuju kerucut yang sesuai dengan warna cincin tersebut dan memasangkannya ke kerucut. Setelah itu, anak kembali lagi ke titik awal untuk mengambil cincin berikutnya hingga semua cincin habis dan sudah masuk di kerucutnya.

Permainan ini bermanfaat untuk melatih kekuatan otot kaki, kecepatan, dan kelincahan saat berlari. Selain itu, juga melatih koordinasi mata-tangan, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan mencocokkan warna. Dengan demikian, permainan lari cincin warna menjadi salah satu variasi modifikasi yang menyenangkan sekaligus efektif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

i. Berlari sambal membawa bola

Dalam permainan ini, guru menyiapkan beberapa bola kecil di keranjang awal serta kerucut yang disusun berjejer sebagai jalur rintangan berbentuk zig-zag. Anak maju secara bergantian dan setiap anak mengambil satu bola dengan kedua tangannya sambal dibawa di atas kepalanya, lalu berlari melewati lintasan zig-zag hingga mencapai keranjang di ujung lintasan untuk meletakkan bola.

Permainan ini bermanfaat untuk melatih motorik kasar anak, terutama pada aspek kekuatan otot tangan, koordinasi tangan kanan–kiri, serta keseimbangan tubuh dan kelincahan saat berlari melalui lintasan zig-zag. Selain itu, permainan ini juga mengasah konsentrasi, kecepatan, dan ketelitian, karena anak harus berfokus agar bola tidak jatuh sekaligus menjaga irama langkah melewati rintangan. Dengan tambahan unsur gerakan zig-zag, permainan ini menjadi lebih menantang dan menyenangkan, sehingga anak terdorong untuk lebih aktif bergerak dan berani mencoba.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

2. Hambatan yang Dihadapi Guru dalam Pelaksanaan Program

Meskipun program kegiatan bermain di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi telah dirancang dengan baik dan mampu memberikan stimulasi pada perkembangan motorik kasar anak, terdapat hambata yang perlu diperhatikan:

a. Faktor sarana dan prasarana

Salah satu hambatan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan luas aula yang digunakan untuk pelaksanaan program kegiatan bermain. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan "Ya, ada kendala yang kami hadapi, salah satunya keterbatasan luas aula yang digunakan untuk kegiatan bermain. Ketika jumlah anak banyak, ruang gerak mereka jadi terbatas sehingga permainan yang membutuhkan lari atau melompat jauh sulit dilakukan. Sarana dan prasarana sangat penting sebagai penunjang kegiatan bermain ini, sekaligus agar kegiatan lebih menarik bagi anak."

Guru mengatasi hal ini dengan memodifikasi permainan dan membagi anak ke dalam kelompok kecil. Hal ini menunjukkan kreativitas guru dalam beradaptasi dengan keterbatasan yang ada, namun tetap perlu dipertimbangkan untuk mencari solusi jangka panjang. Penyediaan ruang yang memadai akan membantu anak mengeksplorasi gerakan motorik secara optimal tanpa hambatan fisik yang berarti.

b. Faktor anak

Selain keterbatasan sarana dan prasarana, faktor anak juga menjadi tantangan yang cukup signifikan dalam pelaksanaan program kegiatan bermain. Mengondisikan anak sebelum kegiatan dimulai sering kali membutuhkan waktu dan strategi khusus. Tidak semua anak datang ke sekolah dalam keadaan siap untuk langsung mengikuti aktivitas fisik. Sebagian anak terlihat bersemangat sejak awal, tetapi ada pula yang kurang antusias atau enggan berpartisipasi. Guru mengatakan bahwa "Kadang tantangannya bukan di permainannya, tapi saat awal sebelum mulai. Ada anak yang mood-nya kurang bagus sejak dari rumah, jadi butuh waktu untuk dia mau ikut main. Kalau permainannya sudah mulai, biasanya mereka ikut senang dan bermain bersama."

Perbedaan tingkat kesiapan dan antusiasme anak menjadi salah satu tantangan dalam pelaksanaan kegiatan bermain. Beberapa anak membutuhkan waktu dan pendekatan khusus untuk dapat berpartisipasi aktif, terutama ketika datang ke sekolah dengan kondisi emosional yang kurang stabil. Untuk mengatasinya, guru menggunakan strategi seperti pemanasan ringan, permainan kecil yang menyenangkan, dan ajakan bertahap agar anak lebih termotivasi. Langkah ini menunjukkan pemahaman guru akan pentingnya kesiapan emosional sebagai faktor pendukung keberhasilan kegiatan bermain, karena anak yang merasa nyaman dan termotivasi akan lebih mudah terlibat aktif dan memperoleh manfaat optimal dari aktivitas motorik kasar.

B. Pembahasan

Bagian ini membahas hasil penelitian berdasarkan dua rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu bagaimana program kegiatan bermain diterapkan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini dan hambatan yang dihadapi guru selama pelaksanaan.

1. Penerapan Program Kegiatan Bermain dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program kegiatan bermain di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi sudah dilaksanakan secara rutin, namun belum sepenuhnya terstruktur dan sistematis. Kegiatan biasanya dilakukan saat circle time di aula setelah doa bersama, walaupun belum terencana secara menyeluruh, bentuk permainan tersebut sudah mampu memberikan stimulasi motorik kasar bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Variasi kegiatan yang diterapkan selaras dengan indikator perkembangan motorik kasar yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, seperti :

- Berlari dan melompat mengikuti garis → sesuai indikator usia 4–5 tahun poin (3) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.
- Melempar dan menangkap bola → sesuai indikator usia 4–5 tahun poin (4) melempar sesuatu secara terarah dan poin (5) menangkap sesuatu secara tepat.
- Menendang bola ke gawang → sesuai indikator usia 4–5 tahun poin (7) menendang sesuatu secara terarah.
- Berjalan sambil membawa buku di atas kepala → sesuai indikator usia 5–6 tahun poin (1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- Senam bersama → sesuai indikator usia 5–6 tahun poin (2) melakukan koordinasi gerakan mata–kaki–tangan–kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

- Permainan coding geometri → selain melatih motorik kasar (melompat, berjalan, melangkah), juga sesuai indikator usia 5–6 tahun poin (3) melakukan permainan fisik dengan aturan.
- Permainan hulahop dengan bola warna → melatih melompat dan keseimbangan, sesuai indikator usia 4–5 tahun poin (3) melompat, meloncat, berlari terkoordinasi serta usia 5–6 tahun poin (4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri saat membawa bola.
- Permainan lari cincin warna → sesuai indikator usia 5–6 tahun poin (3) melakukan permainan fisik dengan aturan karena anak harus mencocokkan cincin sesuai warna pada kerucut.
- Permainan berlari zig-zag sambil membawa bola dengan dua tangan → sesuai indikator usia 5–6 tahun poin (1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan serta poin (4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Dengan demikian, meskipun kegiatan bermain di sekolah ini belum disusun dalam bentuk program yang terstruktur, praktik yang dilakukan guru telah mencakup berbagai indikator perkembangan motorik kasar. Lebih dari itu, guru berperan penting dalam memodifikasi permainan agar tetap sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan anak. Kreativitas guru dalam menghadirkan variasi permainan terbukti mampu menjaga antusiasme anak, mengatasi keterbatasan sarana, dan memastikan setiap anak tetap mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuliani & Hanif (2023) yang menegaskan bahwa pengembangan motorik kasar anak usia dini sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator utama. Guru tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga secara konsisten merancang dan melaksanakan permainan kreatif setiap hari di sekolah, sehingga stimulasi motorik kasar dapat berlangsung berkelanjutan dan optimal [10].

Semua kegiatan ini dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak memberikan tekanan, sehingga anak-anak dapat menikmati proses belajar sambil bermain. Pengenalan aktivitas motorik kasar yang kreatif dan menarik sejak usia dini sangat penting, karena tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Melalui permainan yang bervariasi dan menyenangkan, anak dapat menstimulasi perkembangan fisik-motorik, meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh, memperkuat daya tahan, serta berdampak positif terhadap perkembangan postur tubuh di kemudian hari [21]. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang dilakukan guru di sekolah ini pada dasarnya telah mendukung prinsip tersebut, yakni menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.

2. Hambatan yang Dihadapi Guru dalam Pelaksanaan Program

Meskipun program kegiatan bermain ini memberikan dampak positif bagi perkembangan motorik kasar anak, pelaksanaan program ini juga menghadapi beberapa hambatan yang perlu diperhatikan.

- **Keterbatasan Sarana dan Prasarana:** Hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan luas aula yang digunakan untuk kegiatan bermain. Ruang gerak yang terbatas ini menjadi kendala, terutama pada permainan yang membutuhkan lintasan panjang seperti berlari cepat atau menendang bola jarak jauh. Guru menyampaikan bahwa kondisi ini memerlukan penyesuaian, seperti memodifikasi permainan, menggunakan peralatan yang lebih kecil, atau membagi anak menjadi kelompok kecil agar kegiatan tetap berjalan dengan aman dan efektif.

  Ketersediaan sarana dan prasarana di TK pada dasarnya sangat diperlukan guna mendukung proses pembelajaran dalam usaha stimulasi anak usia dini. Sarana dan prasarana merupakan fasilitas yang sangat menunjang perkembangan anak, misalnya melalui alat permainan edukatif yang digunakan baik di luar ruangan (outdoor) maupun di dalam ruangan (indoor) [22]. Hal ini sejalan dengan penelitian Agustina et al. [21] yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar akan lebih optimal apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, termasuk ruang yang luas dan peralatan permainan yang sesuai. Hambatan ini sebenarnya juga bisa menjadi peluang bagi guru untuk lebih kreatif dalam merancang permainan. Kondisi ini dapat menjadi dorongan bagi guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi permainan menggunakan media sederhana yang ada di sekitar sekolah. Dengan memanfaatkan alat seadanya secara inovatif, anak tetap bisa memperoleh stimulasi motorik kasar yang optimal tanpa harus menunggu fasilitas yang serba lengkap.

- **Faktor Anak:** Selain keterbatasan aula, faktor anak juga menjadi tantangan tersendiri. Guru menyampaikan bahwa tidak semua anak datang ke sekolah dengan kondisi emosional yang siap untuk mengikuti kegiatan fisik. Terdapat perbedaan yang cukup jelas antara anak yang aktif dan kurang aktif

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

dalam mengikuti kegiatan bermain. Anak yang aktif cenderung lebih mudah mengikuti instruksi, mampu melakukan gerakan secara optimal, dan memperoleh manfaat penuh dari kegiatan. Sebaliknya, anak yang kurang aktif memerlukan strategi khusus seperti mengajak secara bertahap, memberikan motivasi, atau memulai dengan kegiatan ringan yang menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan anak memengaruhi keterlibatan mereka dalam permainan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Yusnita, Mulyani, & Paramita (2021) yang menunjukkan adanya hubungan antara stimulasi motorik kasar dengan emosi anak. Anak yang mendapatkan stimulasi motorik kasar yang baik cenderung memiliki perkembangan emosi yang lebih stabil, lebih tenang, dan tidak mudah cemas atau marah. Sebaliknya, kurangnya stimulasi dapat membuat anak menjadi kurang nyaman dengan tubuhnya, mudah resah, atau sulit mengendalikan emosi [23]. Dengan demikian, kesiapan emosional anak berpengaruh besar terhadap partisipasinya dalam kegiatan motorik kasar di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu peka terhadap kondisi emosional anak dan menyesuaikan pendekatan, misalnya melalui motivasi positif atau variasi permainan yang menyenangkan, agar semua anak dapat terlibat aktif.

VII. SIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa program kegiatan bermain yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi berjalan dengan efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Berbagai jenis permainan yang diterapkan, seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap bola, menendang bola ke gawang, membawa buku di atas kepala, serta senam bersama, terbukti mampu meningkatkan kekuatan, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, dan konsentrasi anak.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan, antara lain keterbatasan luas aula yang membatasi ruang gerak anak, serta perbedaan tingkat kesiapan dan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan. Guru telah berupaya mengatasi hambatan ini dengan melakukan modifikasi permainan, membagi anak ke dalam kelompok kecil, serta memberikan pemanasan atau permainan ringan sebelum kegiatan inti dimulai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan, atas doa yang tiada putus, dukungan moral maupun materi, serta kasih sayang yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga sejak tahap awal hingga penelitian ini selesai. Terima kasih kepada seluruh guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Candi yang telah memberikan izin, membantu proses pengumpulan data, dan menerima penulis dengan hangat selama berada di sekolah. Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu ada di setiap proses, memberikan semangat, menemani di saat lelah, berbagi cerita, dan menjadi motivasi untuk terus berjuang hingga akhir. Tidak lupa, apresiasi setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Akhirnya, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri yang sudah berusaha, bertahan, dan tidak menyerah meskipun banyak tantangan yang dihadapi. Proses panjang ini menjadi pembuktian bahwa kerja keras, doa, dan kesabaran akan membawa hasil. Semoga pengalaman ini menjadi langkah awal untuk perjalanan berikutnya yang lebih baik.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

REFERENSI

[1] N. Mukhtar, "SELING Jurnal Program Studi PGRA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN FISIK-MOTORIK ANAK USIA DINI," vol. 4, pp. 125–138, 2018.

[2] "METODE MONTESSORI DALAM MENGEMBANGKAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI DI RA AL HASANAH MEDAN DENAI".

[3] M. P. Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.

[4] M. N. Fadlan and A. T. Pratama, "Pelatihan Pengenalan Aktifitas Fisik Motorik Anak Usia Dini Se-Desa Amplas Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang," *Pros. Semin. Nas. Has. Pengabdi. 2019*, pp. 510–512, 2019.

[5] N. Damayanti and S. Suparno, "Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4243–4258, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4937.

[6] J. Pendidikan and D. Konseling, "Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini."

[7] A. Tahira, H. . Muslihin, and T. Rahman, "Kata Kunci : tari kreasi, pengembangan motorik kasar," no. April 2022.

[8] A. S. Yanti and A. Ramadhani, "Aulad : Journal on Early Childhood Keefektifan Permainan Tapo ' Pipit untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," vol. 7, no. 2, pp. 342–352, 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.652.

[9] D. Hura, "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak 3-5 Tahun di Desa Lasara Sawo Kecamatan Sawo Kabupaten Nias," *J. Ris. Ilmu Farm. dan Kesehat.*, vol. 2, no. 1, pp. 213–222, 2024, [Online]. Available: https://doi.org/10.61132/obat.v2i1.264

[10] Y. Dwi and M. Ha, "Peran Guru Dalam Pengembangan Motorik Kasar Pada TK Aisyiyah Muhammadiyah," vol. 2, pp. 158–168, 2024.

[11] D. Suryana and Desmila, "Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 02, pp. 143–153, 2022, doi: 10.31849/paud-lectura.v5i02.8632.

[12] Y. Pahrul and R. Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1464–1471, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.812.

[13] A. Ardiyanto, "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jendela Olahraga*, vol. 2, no. 2, pp. 230–238, 2017, doi: 10.26877/jo.v2i2.1700.

[14] K. Indar Rahman and K. Khadijah, "Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 429–437, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.238.

[15] Y. B. Salamor *et al.*, "Bimbingan Belajar Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini Di Kel. Mangga Dua," *Community Dev. J. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 1112–1116, 2022, doi: 10.31004/cdj.v2i3.2928.

[16] U. H. M. Tangse and D. Dimyati, "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, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1166.

[17] R. Yuliandra, A. Gumantan, and C. Pratomo, "Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4190–4198, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4391.

[18] H. Herawati, "Program Kegiatan Bermain Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Tk It Fajar Hidayah Integrated Boarding School Aceh," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 3, no. 2, p. 85, 2017, doi: 10.22373/bunayya.v3i2.2244.

[19] M. S. Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., *Metode Penelitian Kualitati*, vol. 21, no. 1. 2021.

[20] Asyruni Multahada, Pingky Melaty, Heni Apriyani, and Tris Andriani, "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif," *PrimEarly J. Kaji. Pendidik. Dasar dan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2022, doi: 10.37567/prymerly.v5i1.1248.

[21] A. Kevin Julian, Y. Fitriani, and P. Nuroniah, "Peran Aktivitas Gerak dan Lagu sebagai Strategi Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 587–602, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.925.

[22] L. Mufidah and P. Pusvyta, "Manajemen Sarana dan Prasarana untuk Mendukung Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–40, 2023, doi: 10.55352/edu.v1i1.460.

[23] Y. Yusnita, N. Mulyani, and I. Paramita, "Hubungan Antara Riwayat Stimulasi Motorik Kasar Dengan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

Emosi Anak," *J. Ilm. Kesehat.*, vol. 10, no. 1, pp. 48–53, 2021, doi: 10.52657/jik.v10i1.1321.

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.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.
Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.