

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Fun Games di KB Permata Sunnah Sidoarjo

Siti Masruroh¹, Choirun Nisak Aulina^{2✉}

(1,2) Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

✉ Corresponding Author

lina@umsida.ac.id

Abstract

Gross motor development is important in early childhood as it is the foundation for children's physical growth and skills in carrying out daily activities. At KB Permata Sunnah Sidoarjo, some children experience difficulties in gross motor skills, such as balance and coordination, which indicates a gap between actual conditions and expected development. This research aims to improve the gross motor skills of children aged 4-5 years through implementing fun games designed to stimulate physical activity in a fun way. Using the Classroom Action Research (PTK) method with the Kemmis and McTaggart model, this research involved 10 children as subjects. Data was collected through observation with a gross motor skills assessment sheet, and analyzed using percentages to assess the level of achievement. The results showed a significant increase from 40% in pre-cycle to 80% in cycle II, confirming that fun games effectively improve children's gross motor skills. The implication is that this method can be adopted in early childhood education to optimize children's physical development.

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

Abstrak

Pentingnya perkembangan motorik kasar anak usia dini yang merupakan fondasi bagi pertumbuhan fisik dan keterampilan anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Di KB Permata Sunnah Sidoarjo, sebagian anak mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan dan koordinasi, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual dan perkembangan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui penerapan fun game yang dirancang untuk merangsang aktivitas fisik secara menyenangkan. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini melibatkan 10 anak sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi dengan lembar penilaian keterampilan motorik kasar, dan dianalisis menggunakan persentase untuk menilai tingkat pencapaian. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari 40% pada prasiklus menjadi 80% pada siklus II, menegaskan bahwa fun game efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Implikasinya, metode ini dapat diadopsi dalam pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan fisik anak.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Anak Usia 4-5 Tahun, Fun Game*

PENDAHULUAN

Anak merupakan makhluk unik yang memiliki berbagai kemampuan (termasuk fisik, psikososial, bahasa, dan kecerdasan) sejak ia dilahirkan, perbedaan individu menjadi dasar variasi respons terhadap stimulus pembelajaran serta kemampuan kognitif yang unik pada setiap anak mempengaruhi cara mereka menangkap dan mengolah informasi, potensi bawaan dalam berpikir kreatif dan produktivitas bervariasi antar individu, kemandirian dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan motivasi (Asyari et al., 2024). Dari sudut pandang agama, anak dianggap sebagai makhluk Ilahi yang memerlukan pengasuhan dan pendidikan agar dapat menjalankan perannya sebagai ciptaan Allah Azza wa Jallah. Mereka harus memiliki keimanan dan

ketaqwaan yang tak tergoyahkan kepada Allah Azza wa Jallah saat melakukan berbagai aktivitas sebagai wakil-Nya di bumi.

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, terutama pada aspek sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik (S et al., 2023). Tahap anak usia dini, yang berlangsung antara 0 hingga 6 tahun, secara luas dianggap sebagai periode penting dalam perkembangan individu dan sering disebut sebagai masa kritis atau fase pertumbuhan yang optimal (Mulyani, 2024). Pada tahap ini, seorang anak telah mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dalam berbagai bidang, meliputi komponen fisik, motorik, sosial emosional, kognitif, dan psikososial. Anak telah berkembang secara holistik, mencakup seluruh aspek. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah kemampuan motorik kasar (Komarisa & Ardianingsih, 2020). Untuk dapat maju ke tahap perkembangan selanjutnya, perkembangan fisik dan motorik anak secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perkembangannya secara keseluruhan.

Gerak atau motorik, seperti yang dijelaskan oleh Gallahue dalam buku Anton Komaini, merupakan hasil dari koordinasi kompleks antara sistem saraf dan otot (Sitorus, 2023). Kemampuan motorik anak, yang dibentuk oleh perkembangan fisiknya, memengaruhi tindakan dan rutinitasnya sepanjang hidup. Banyak faktor lain yang memengaruhi kecerdasan motorik anak seiring pertumbuhannya, yang paling penting adalah hubungan antara lingkungan fisik dan mentalnya.

Gerakan tubuh anak dapat dikategorikan menjadi motorik kasar dan motorik halus. Penelitian ini akan secara khusus membahas perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar mengacu pada peningkatan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan melempar, berlari, melempar, menendang dan melompat (Lisatus sobah & Prasetya, 2024). Aktivitas fisik yang melibatkan gerakan lokomotor seperti berlari, melompat, dan berjalan dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak.

Keterampilan motorik kasar mempunyai target, yaitu: 1) "Dapat mengembangkan keahkliaan pada motorik; 2) Dapat menjaga dan mengembangkan kesehatan tubuh; 3) Dapat menanamkan sikap percaya diri; 4) Mampu bekerja sama dan 5) Dapat terbiasa berperilaku disiplin, jujur dan sportif" [9]. Untuk itu, kemampuan anak ketika melaksanakan suatu gerak motorik kasar merupakan aspek dasar yang bisa memberi dukungan dalam pengembangan aktifitas fisik lainnya (Winarsih et al., 2023). Dalam Al-qur'an surat Al-Mu'min (Al Ghafir) ayat 67 Allah SWT berfirman :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نُرَابٍ نَمَّ مِنْ نُطْقَةٍ نَمَّ مِنْ عَاقَةِ نَمٍّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا
 ثُمَّ لِيَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِيَكُونُوا شُيُوخًا ۖ وَمِنْكُمْ مَن يَتَوَفَّىٰ مِنْ قَبْلُ ۗ
 وَلِيَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

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

Dari penafsiran ayat ini, jelaslah perkembangan peristiwa individual mengalami fase dan dinamika yang berbeda, mulai dari masa prakelahiran hingga kelahiran. Seseorang mengalami proses perkembangan, transisi kehidupan dari kanak-kanak menuju dewasa, Melalui ayat-ayatnya, Allah memberikan kita wawasan tentang proses tumbuh kembang anak. Pengetahuan ini memungkinkan kita untuk secara proaktif memantau dan mengawasi pertumbuhan mereka, dengan mempertimbangkan keadaan unik setiap anak") Izzati, 2024(.

Perkembangan pada kekuatan motorik kasar anak yang optimal merupakan tujuan akhir dari upaya guru dalam meningkatkan perkembangan motorik pada awal kehidupannya. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137/2014, "standar perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun meliputi kecakapan dalam melaksanakan gerakan tubuh

secara sinkron sehingga meningkatkan keluwesan, keseimbangan, dan ketangkasan, serta serta mengkoordinasikan gerakan mata". Individu menunjukkan ketangkasan ketika memperagakan gerakan tari atau senam, melakukan aktivitas fisik dengan peraturan yang tepat memakai kedua tangan, dan melakukan tugas kebersihan diri.

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

Di KB Permata Sunnah guru telah melakukan pengamatan bahwa sebagian anak usia 4-5 tahun (kelompok Imam Bukhori) telah mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan - gerakan motorik kasar yaitu berjalan satu kaki (engkle), berjalan zigzag, menangkap bola, melompat tanpa putus. Dari 10 anak yang bisa melakukan dengan baik dan benar hanya 4 anak, 4 anak melakukannya tergesa - gesa sehingga kurang sempurna, 2 anak masih perlu pendampingan (kurang semangat untuk melakukan). Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya melakukan aktivitas fisik yang menyenangkan dan menarik untuk anak, serta stimulus yang tepat pada anak.

Meskipun perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu dioptimalkan, kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan di lapangan. Harapannya, anak-anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo dapat menguasai keterampilan motorik kasar, seperti berjalan satu kaki, melompat tanpa henti, atau menangkap bola dengan koordinasi yang baik sesuai standar perkembangan anak usia dini. Namun, berdasarkan pengamatan guru, hanya 40% dari anak-anak yang mampu melakukannya dengan baik, sementara sebagian lainnya mengalami kesulitan atau memerlukan pendampingan. Faktor-faktor seperti minimnya stimulasi fisik yang menyenangkan dan variasi aktivitas yang kurang memadai tampak berkontribusi terhadap keterlambatan perkembangan ini. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya intervensi melalui metode yang lebih efektif dan menarik, seperti fun game, untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat pentingnya periode perkembangan usia dini dalam membentuk fondasi keterampilan fisik anak di masa depan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan fisik secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, terutama pada kegiatan berlari dan melompat. Penelitian lain oleh (Sepryyana, 2023) menemukan bahwa permainan tradisional, seperti lompat tali dan gobak sodor, juga berperan penting dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak-anak, namun kurang memfokuskan pada variasi aktivitas yang menyenangkan. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh (Asyruni Multahada et al., 2022) menyoroti efektivitas kegiatan outdoor dalam meningkatkan koordinasi mata-tangan dan keseimbangan anak, namun penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan permainan statis seperti berjalan di atas balok dan melompat tali.

Sebagian besar penelitian terdahulu di atas nampaknya hanya berfokus pada peningkatan motorik kasar melalui aktivitas fisik tradisional atau permainan fisik yang terstruktur, dan kurang berfokus pada penggunaan metode yang lebih variatif dan menyenangkan, seperti fun game, dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Maka dari itu, untuk mengisi kekosongan tersebut, penelitian ini akan lebih berfokus pada penerapan fun game yang interaktif dan menyenangkan untuk anak usia 4-5 tahun, dengan tujuan meningkatkan keterampilan motorik kasar secara efektif sambil memberikan pengalaman yang lebih menarik dan sesuai dengan dunia bermain anak. Novelty dari penelitian ini terletak pada pendekatan integratif yang menggunakan fun game sebagai sarana utama dalam merangsang perkembangan motorik kasar pada anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo melalui penerapan fun game yang dirancang secara khusus untuk merangsang keterampilan motorik, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana fun game dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak-anak serta memberikan solusi inovatif bagi guru dalam mengatasi kendala yang dihadapi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar secara optimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahapan utama yang berkesinambungan, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian ini dilakukan di kelompok usia 4-5 tahun (kelompok Imam Bukhori) di KB Permata Sunnah Sidoarjo, dengan subjek penelitian berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Tahap perencanaan melibatkan persiapan materi fun game dan alat-alat yang akan digunakan dalam stimulasi motorik kasar, disesuaikan dengan kondisi fisik dan psikologis anak. Tahap tindakan meliputi pelaksanaan kegiatan fun game yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, seperti berjalan satu kaki (engkle), berjalan zigzag, menangkap bola, dan melompat sesuai pola. Selama proses tindakan, dilakukan pengamatan terhadap perilaku dan perkembangan motorik kasar anak. Pengamatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi, serta mencatat tingkat keberhasilan anak dalam menjalankan setiap kegiatan yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung terhadap kemampuan motorik kasar anak, yang diukur berdasarkan indikator yang sudah ditetapkan. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian yang berisi indikator kemampuan motorik kasar, meliputi aktivitas seperti berjalan satu kaki, berjalan zigzag, menangkap bola, dan melompat. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menghitung pencapaian tiap anak dalam aspek motorik kasar (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dianggap berhasil jika lebih dari 75% anak mencapai standar pencapaian yang telah ditentukan. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk melakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan, sehingga jika diperlukan, perbaikan atau pengulangan tindakan dapat dilakukan pada siklus berikutnya. Analisis data deskriptif sederhana berupa persentase pencapaian digunakan untuk menginterpretasikan hasil. (Creswell & Creswell, 2018).

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

P = Presentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan motorik kasar merupakan sebuah aspek yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan motorik kasar yang telah dilakukan berpengaruh terhadap Pertumbuhan anak usia dini. Disini penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan dua siklus dan pada setiap siklus dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, dengan teknik analisis data menggunakan rata-rata dan persentase. Berdasarkan dari data penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus dengan satu kali pertemuan pada setiap siklusnya agar dapat meningkatkan motorik kasar (keseimbangan tubuh) melalui *fun game* dengan subjek penelitian anak kelompok A KB Permata Sunnah diperoleh dari hasil belajar pada aspek keseimbangan tubuh anak saat melompat dengan satu kaki, berjalan satu kaki, berjalan zigzag, serta aspek koordinasi mata dan tangan saat menangkap bola (Vista Febrianika et al., 2022).

Prasiklus

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

Tabel 1 . Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pra Siklus

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

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

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

Siklus I

Pada siklus I dilakukan :

Perencanaan

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

Observasi

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

Table 2. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I

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

Refleksi

Pengamatan ini, peneliti menelaah kembali dari hasil pengamatan, dan mengevaluasi pada kecakapan motorik yang memerlukan tenaga siswa. Hasil yang didapatkan pada siklus I pertemuan mengalami kemajuan yaitu dengan persentase 50 %, akan tetapi masih belum mencapai persentase yang diharapkan dikarenakan masih ditemukan masalah (1) pada waktu kegiatan *fun game* masih asal dan terburu – buru (2) Masih memerlukan dorongan dan motivasi, untuk melakukan kegiatan tersebut, untuk itu peneliti melakukan siklus I pada pertemuan kedua, Siklus 1 pada pertemuan kedua memiliki kemajuan sebanyak 20%, sehingga total prosentase menjadi 70% mengalami kemajuan juga yaitu dengan presentase 70%. Dikarenakan hasil dari siklus I masih belum memenuhi persentase yang diharapkan, maka peneliti melakukan siklus II.

Siklus II

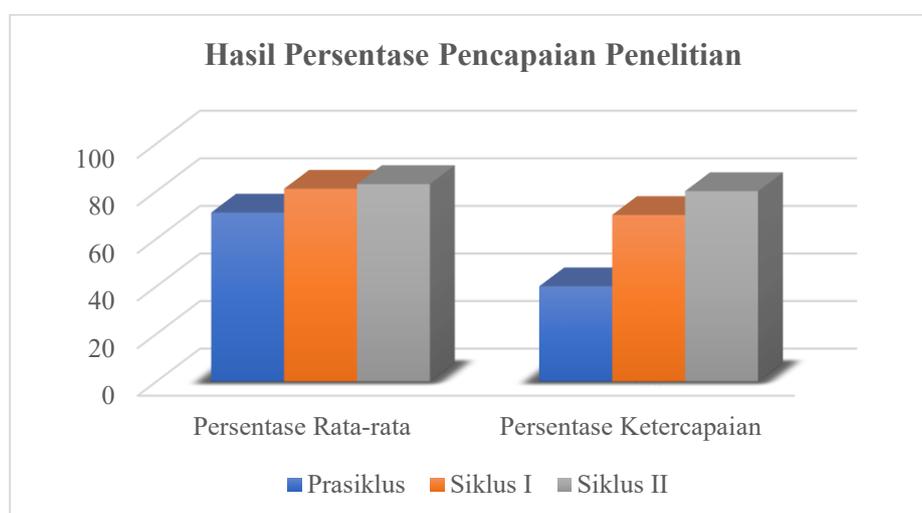
Pengamatan ini dilakukan serupa dengan siklus I, dimana perencanaan kegiatan didasarkan pada refleksi dari siklus I. Pada siklus kedua, pertemuan awal menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80%. Hasil yang diperoleh dalam siklus ini memenuhi harapan yang diharapkan. Peningkatan yang terjadi pada siklus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

Table 3. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II

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

Perbandingan antar siklus

Grafik pada gambar 1 menampilkan persentase pencapaian kumulatif dari prasiklus hingga siklus II.



Gambar 1. Grafik hasil persentase ketercapaian

Grafik yang digambarkan di atas menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar anak-anak. Data di atas menunjukkan "pemanfaatan media *fun game* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun". Data awal yang diperoleh pada tahap pra siklus adalah 40%, masih jauh dari tingkat keberhasilan yang diinginkan. Proses tersebut kemudian dilanjutkan pada "siklus I dan II hingga tercapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Khusus pada siklus II tingkat keberhasilannya mencapai 80%". dengan data penelitian tentang keterampilan motorik kasar 10 anak telah meningkat berdasarkan fakta dan bukti di atas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *fun game* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, dengan peningkatan signifikan dari 40% pada prasiklus menjadi 80% pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Elis saidah et al., 2023) yang juga menekankan pentingnya permainan fisik dalam meningkatkan motorik kasar anak. Andini menemukan bahwa aktivitas seperti berlari dan melompat dapat memperbaiki keseimbangan dan kekuatan otot anak. Demikian juga, penelitian oleh (Adimayanti et al., 2022) yang meneliti pengaruh permainan tradisional seperti lompat tali dan gobak sodor dalam meningkatkan motorik kasar anak, meskipun ia lebih berfokus pada permainan fisik yang lebih terstruktur. Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa kegiatan fisik secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak.

Penelitian ini juga menunjukkan peningkatan pada aspek koordinasi mata dan tangan, yang sejalan dengan temuan (Amini et al., 2024) yang menemukan bahwa kegiatan outdoor dapat meningkatkan koordinasi fisik anak, terutama dalam aktivitas seperti menangkap bola dan berjalan di atas balok. Di sisi lain, (Cahniyo Wijaya Kuswanto et al., 2023) menekankan bahwa aktivitas seperti senam dapat meningkatkan keterampilan koordinasi anak, meskipun penelitiannya lebih berfokus pada aktivitas fisik yang terorganisir dan kurang berfokus pada elemen permainan. Hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa kegiatan yang melibatkan koordinasi fisik, baik melalui permainan bebas maupun terstruktur, sangat penting untuk perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini juga memperlihatkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan *fun game* dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan fisik, yang selaras dengan penelitian (Shafariya et al., 2020) yang meneliti pengaruh permainan berbasis kompetisi dalam meningkatkan motivasi anak. Rahmawati menemukan bahwa permainan yang melibatkan tantangan dapat membuat anak lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Lestari, 2024) yang menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat meningkatkan semangat anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, meskipun penelitian Lestari lebih berfokus pada aspek sosial daripada aspek motorik kasar.

Perbandingan terakhir dapat dilihat dari aspek ketercapaian target perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penerapan *fun game*, 80% anak mencapai keterampilan motorik yang ditargetkan, yang sejalan dengan temuan (Salwa et al., 2022) bahwa aktivitas bermain bebas secara rutin dapat membantu anak mencapai keterampilan motorik sesuai standar perkembangan usia mereka. Namun, berbeda dengan penelitian (Shofiah & Fauzi, 2023) yang menemukan bahwa permainan tradisional lebih efektif daripada permainan modern dalam mengembangkan motorik kasar, penelitian ini menunjukkan bahwa *fun game*, meskipun bersifat modern, juga memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama karena elemen kesenangan yang lebih menarik perhatian anak-anak.

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

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya adalah jumlah subjek penelitian yang relatif kecil, yaitu hanya 10 anak, sehingga hasilnya mungkin kurang mewakili populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi, yakni KB Permata Sunnah Sidoarjo, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi ke lingkungan pendidikan lain yang memiliki karakteristik dan kondisi yang berbeda. Keterbatasan lain adalah durasi penelitian yang relatif singkat, dengan dua siklus yang mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka

panjang dari penerapan **fun game**. Berdasarkan keterbatasan tersebut, direkomendasikan agar penelitian serupa dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar dan di berbagai lokasi, serta dengan durasi yang lebih panjang untuk mengeksplorasi efektivitas **fun game** dalam meningkatkan motorik kasar anak dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan **fun game** terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di KB Permata Sunnah Sidoarjo. Melalui dua siklus intervensi, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar, khususnya dalam hal keseimbangan, koordinasi mata-tangan, serta kelincahan fisik. Hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara menyenangkan dan interaktif dapat menjadi pendekatan yang tepat dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak usia dini. Oleh karena itu, **fun game** dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan fisik mereka secara menyeluruh, terutama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adimayanti, E., Dewi Siyamti, Endang Susilowati, & Deya Purnamasari. (2022). Efektifitas Terapi Bermain English Fun untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah Dimasa Pandemi Covid-19. *Journal of Holistics and Health Science*, 4(2), 364–371. <https://doi.org/10.35473/jhhs.v4i2.201>
- Amini, S., Hasibuan, R., & Bachri, B. S. (2024). Collaborative Learning melalui Jump Rope Game pada Kemampuan Motorik Sosial Emosional Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 488–495. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.722>
- Asyari, M. D., Andrijanto, D., & Aidin, L. (2024). Penerapan Permainan Kecil Hitam Hijau Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas II A SDN Airlangga 1. *Journal of Creative Student Research*, 2(5).
- Asyruni Multahada, Pingky Melaty, Heni Apriyani, & Tris Andriani. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. *PrimEarly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1248>
- Cahniyo Wijaya Kuswanto, Hadiati, E., & Marningsih, R. (2023). Challenge Board: Sebuah Permainan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 210–217. <https://doi.org/10.25078/pw.v8i2.3040>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Mixed Methods Procedures. In *Research Defign: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Elis saidah, A. salma hernanda, Shaumi, N. F., Sawalianti, A., & Noviyani, L. (2023). Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Squid Game di TK Sejahtera Cigugur. *Edu Happiness : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–170. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.208>
- Izzati, M. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Lobak Sirkuit Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1–14.
- Komarisa, P., & Ardianingsih, F. (2020). Permainan sirkuit sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan autisme. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–9.
- Lestari, G. I. (2024). Permainan Skuter Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 226–237.
- Lisatus sobah, & Prasetya, B. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN MELONCAT DENGAN PAPAN LONCAT di KB AZ ZAHRA. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 171–195. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.995>
- Mulyani, Y. (2024). Prosina Ppg: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Upaya Guru

- Dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Pada Siswa Ra Al Huda Samoja Kelompok B Tahun Ajaran 2022/2023 Kec Sumedang Selatan. *PROSINA*, 1(1), 127–138. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/prosina-ppg>
- S, P. W., Kartika, I. R., & Sartika, W. (2023). Permainan Tradisional Riau: Lulu Cina Buta dalam Meningkatkan Keseimbangan Pada Anak Usia Pre-School. *REAL in Nursing Journal*, 6(3), 213. <https://doi.org/10.32883/rnj.v6i3.2795>
- Salwa, F., Rinakit, A. K., Dwi, W. M., & Cahya, M. E. (2022). Pengembangan Permainan Anove Sensory Path untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun (Development of Anove Sensory Path Game to Improve the Locomotor Ability of. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 4(1), 29–43.
- Sepryana, B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Dalam Gerakan Variasi Melalui Permainan Gambar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Santa Theresia I Pangkalpinang. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 104–116.
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 99–109.
- Shofiah, A. N., & Fauzi, F. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207–218. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.207-218>
- Sitorus, M. (2023). Pengembangan Alat Permainan Engklek Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di Paud Swadaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 443–451.
- Sugiyono, P. D. (2019). Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Vista Febrianika, D., Handayani, T., & Partini, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IVA SDN 187/II Kuning Gading. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12736>
- Winarsih, Y., Komala, Y., Maspupah, E., & Watini, S. (2023). Implementation of The ATIK Model to Improve Gross Motoric Ability Bakiak Games in TKIT Nurussunnah Batam. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i1.1069>
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. H. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48059>