

**PENGARUH VARIASI PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(Skripsi)**

**Oleh :**

**HELEN ARMELIA  
NPM 2113054019**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH VARIASI PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**HELEN ARMELIA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK ABA Kabupaten Lampung Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh variasi permainan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre- eksperimental dan desain one group pretest-posttest design. Sampel penelitian berjumlah 19 anak yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar ceklist, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variasi permainan, khususnya penggunaan variasi permainan, berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak, yang dibuktikan dengan nilai  $Asym.sig$  sebesar  $0,000 < 0,05$ .

**Kata kunci: anak usia dini, variasi permainan, kemampuan motorik kasar**

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF GAME VARIATIONS ON THE GROSS MOTOR ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

**By**

**HELEN ARMELIA**

This study was motivated by the problem of low gross motor skills of children aged 5-6 years in ABA Kindergarten, East Lampung Regency. The purpose of this study was to determine the effect of game variations on improving gross motor skills of children aged 5-6 years. This study used a quantitative approach with a pre-experimental type and one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 19 children taken using the total sampling technique. Data collection techniques were carried out through observation using a checklist sheet, while data analysis was carried out by hypothesis testing using the T test. The results showed that game variations, especially the use of game variations, had a significant effect on children's gross motor skills, as evidenced by the Asym.sig value of  $0.000 < 0.05$ .

**Keywords: early childhood, game variations, gross motor skills**

**PENGARUH VARIASI PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**HELEN ARMELIA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi: : **PENGARUH VARIASI PERMAINAN TERHADAP  
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA  
5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Helen Armefia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113054019**

Program Studi : **Pendidikan Guru PAUD**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Ulwan Syafrudin, M.Pd.**  
NIP. 199309262019031011

  
**Devi Nawangsasi, M.Pd.**  
NIP. 198309102024212016

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua**

**: Ulwan Syafrudin, M.Pd.**

**Sekretaris**

**: Devi Nawangsasi, M.Pd.**

**Penguji Utama**

**: Annisa Yulistia, M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
**NIP. 198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Mei 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|               |                                             |
|---------------|---------------------------------------------|
| Nama          | : Helen Armelia                             |
| NPM           | : 2113054019                                |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini |
| Jurusan       | : Ilmu Pendidikan                           |
| Fakultas      | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan              |

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Variasi Permainan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 26 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

  
**Helen Armelia**  
NPM 2113054019

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Helen Armelia. Penulis dilahirkan di Taman Cari kecamatan Purbolinggo kabupaten Lampung Timur pada tanggal 12 April 2003. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suyatno dan Ibu Indarti.

Penulis memulai Pendidikan di SDN 1 Taman Cari pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Purbolinggo dan selesai tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Purbolinggo jurusan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sampai tahun 2021. Pada tahun 2021 atas rahmat Allah SWT dan doa kedua orang tua, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) dan seleksi penerimaan mahasiswa Bidikmisi.

Tahun 2024 pada semester 6, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Bumi Restu Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Madani Bumi Restu Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

## MOTTO



“ Allah tidak membebani seorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S AL-Baqarah: 286)

“ Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,  
jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan  
perjuangan mereka menghidupimu”

“ Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir kedunia jadi tidak mungkin aku tidak  
ada artinya”

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmannirrohim**

*Alhamdulillah* sebagai rasa syukur atas segala kesehatan, kesabaran, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran yang telah Allah SWT berikan dalam mengerjakan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan karya ini sebagai salah satu tanda bakti kepada:

### **Kedua orang tua tercinta (Bapak Suyatno dan Ibu Indarti)**

Terima kasih atas semua pengorbanan dan perjuangan Bapak dan Emak selama ini. Semua doa, nasehat, kepercayaan, dukungan yang tiada henti dan kasih sayang yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.

### **Keluarga besarku**

Terima kasih atas doa-doa, dukungan yang tiada hentinya selama ini.

### **Almamater tercinta, Universitas Lampung**

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

dan

### **PAUD ABA Kabupaten Lampung Timur**

Sebagai tempat penelitian yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Variasi Permainan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S1 PG- PAUD.
5. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing sepenuh hati dengan penuh kesabaran, serta memberikan masukan, saran, kritik, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta memberi saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Annisa Yulistia, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh Dosen PG-PAUD dan seluruh Staf Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi.
10. Ibu Indah selaku kepala sekolah ABA Taman Cari yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh guru TK ABA Taman Cari yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas B TK ABA Taman Cari yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
13. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Bapak Suyatno dan Ibu Indarti yang selalu mendoakan kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita. Terima kasih Bapak dan Ibu telah membuktikan kepada dunia bahwa anak petani bisa menjadi sarjana.
14. Kakakku M. Wahyu Al ayubi, S.Pd., dan istrinya tercinta Cheny Raharjani yang selalu memberikan semangat dan selalu setia membantuku dikala kesulitan menerpa. Terima kasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku dengan tulus.
15. Keluarga besarku dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungan kalian semua.
16. Teman-teman terbaikku Niswa Nur aniyah, Yuliana Larasati, Three Anggraini Siska, Wina Septika yang selalu setia mendengar keluh kesahku, menyemangati, memotivasi, dan semua kebaikan-kebaikan kalian yang tidak bisa dijelaskan satu persatu.

17. Teman-teman seperjuanganku Naba, Nia, Erlin, Terimakasih telah menjadi teman seperjalananku,meskipun Langkah kaki kita menuju tempat yang berbeda,percayalah kalian adalah manusia terbaik yang pernah aku temui selalu setia mendengar keluh kesahku, menyemangati, memotivasi, dan semua kebaikan-kebaikan kalian yang tidak bisa dijelaskan satu persatu
18. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Ibnu.M.R. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya selama ini. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga,waktu,maupun materi kepada saya. Telah menjadi pendamping dalam segala hal yang menemani,mendukung ataupun menghibur. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
19. Teman-teman seperjuangan PGPAUD angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih sudah berbagi pengalaman, ilmu, canda, tawa selama ini semoga kita bisa berjumpa lagi dengan kesuksesan masing-masing.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.
21. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

## DAFTAR ISI

Halaman

|                                                                                         |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                                | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                                              | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                            | <b>xvii</b> |
| <b>I. PENDAHULUAN.....</b>                                                              | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                                                         | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                                                          | 6           |
| 1.3 Batasan Masalah.....                                                                | 7           |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                                                               | 7           |
| 1.5 Tujuan Penelitian.....                                                              | 7           |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                                                            | 7           |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                                        | <b>9</b>    |
| 2.1 Kemampuan Motorik Kasar .....                                                       | 9           |
| 2.1.1 Pengertian Kemampuan Motorik Kasar.....                                           | 9           |
| 2.1.2 Kemampuan Gerak Dasar Motorik Kasar.....                                          | 10          |
| 2.1.3 Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....                             | 11          |
| 2.2 Bermain Dan permainan .....                                                         | 14          |
| 2.2.1 Pengertian Bermain Dan Permainan .....                                            | 14          |
| 2.2.2 Jenis – Jenis Permainan .....                                                     | 20          |
| 2.3 Variasi Permainan .....                                                             | 23          |
| 2.3.1 Bahan Variasi Permainan.....                                                      | 26          |
| 2.3.2 Cara Bermain Variasi Permainan.....                                               | 27          |
| 2.3.3 Aturan Variasi Permainan.....                                                     | 28          |
| 2.4 Kerangka Berpikir.....                                                              | 28          |
| 2.5 Hipotesis Penelitian .....                                                          | 29          |
| <b>III. METODE PENELITIAN.....</b>                                                      | <b>31</b>   |
| 3.1 Jenis Penelitian .....                                                              | 31          |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....                                                   | 31          |
| 3.3 Populasi,Sampel,dan Teknik Sampling .....                                           | 31          |
| 3.3.1 Populasi.....                                                                     | 31          |
| 3.3.2 Sampel .....                                                                      | 32          |
| 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Variasi Permainan<br>(Variabel X)..... | 32          |
| 3.4.1 Definisi Konseptual .....                                                         | 32          |

|                                                                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.4.2 Definisi Operasional .....                                                                               | 33        |
| 3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)..... | 33        |
| 3.5.1 Definisi Konseptual .....                                                                                | 33        |
| 3.5.2 Definisi Operasional .....                                                                               | 33        |
| 3.6 Instrumen Penelitian.....                                                                                  | 34        |
| 3.6.1 Ketentuan Penilaian .....                                                                                | 35        |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data .....                                                                              | 35        |
| 3.7.1 Observasi .....                                                                                          | 35        |
| 3.8 Uji Instrumen Penelitian.....                                                                              | 36        |
| 3.8.1 Uji Validitas .....                                                                                      | 36        |
| 3.8.2 Uji Reliabilitas .....                                                                                   | 37        |
| 3.8.3 Analisis Data.....                                                                                       | 38        |
| 3.8.4 Analisis Uji Hipotesis .....                                                                             | 39        |
| <b>IV. PEMBAHASAN .....</b>                                                                                    | <b>41</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian.....                                                                                      | 41        |
| 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....                                                                            | 41        |
| 4.3 Hasil Analisis Uji Hipotesis .....                                                                         | 46        |
| 4.4 Pembahasan .....                                                                                           | 47        |
| 4.4.1 Dimensi Koordinasi mata dan kaki.....                                                                    | 48        |
| 4.4.2 Keseimbangan tubuh .....                                                                                 | 50        |
| 4.4.3 Dimensi Ketepatan dan keterampilan tangan .....                                                          | 52        |
| 4.4.4 Dimensi Kecepatan.....                                                                                   | 52        |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                           | <b>55</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                                                                            | 55        |
| 5.2 Saran.....                                                                                                 | 56        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                     | <b>57</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                                                                          | <b>61</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                       | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Desain One Group Pretest Posttest .....                                                                  | 31      |
| 2. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Variasi Permainan Sebelum Uji Validitas.....                                   | 34      |
| 3. Tabel Kisi-Kisi Motorik Kasar Sebelum Uji Validitas.....                                                 | 34      |
| 4. Uji Validitas.....                                                                                       | 36      |
| 5. Data anak usia 5-6 tahun TK ABA .....                                                                    | 39      |
| 6. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan Motorik<br>sebelum perlakuan (pretest).....                | 42      |
| 7. Jadwal Perlakuan menggunakan variasi permainan .....                                                     | 43      |
| 8. Persentase Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak<br>setelah diberikan perlakuan (post-tetst)..... | 45      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                                      | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Pikir.....                                                                                      | 30      |
| 2. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan motorik kasar .....                            | 45      |
| 3. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan motorik kasar anak<br>berdasarkan dimensi..... | 46      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                                   | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Surat Penelitian Pendahuluan.....                                                                       | 67      |
| 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....                                                              | 68      |
| 3. Surat Uji Instrumen.....                                                                                | 69      |
| 4. Surat Balasan Uji Instrumen .....                                                                       | 70      |
| 5. Surat Izin Penelitian.....                                                                              | 71      |
| 6. Surat Balasan Izin Penelitian .....                                                                     | 72      |
| 7. Gambaran Umum Tempat penelitian .....                                                                   | 73      |
| 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Motorik Kasar .....                                             | 74      |
| 9. Hasil uji Realibilitas.....                                                                             | 79      |
| 10. Tabel Bantu R Table .....                                                                              | 80      |
| 11. Kisi Kisi Setelah Uji Validitas .....                                                                  | 81      |
| 12. Rubrik Penilaian motorik kasar.....                                                                    | 83      |
| 13. Kisi Kisi Instrumen Variasi Permainan.....                                                             | 85      |
| 14. Rubrik Penilaian Variasi Permainan.....                                                                | 88      |
| 15. Modul Ajar.....                                                                                        | 93      |
| 16. Lembar Ceklist Pretest kemampuan Motorik Kasar Anak.....                                               | 109     |
| 17. Lembar Ceklist Posttest kemampuan Motorik Kasar Anak .....                                             | 110     |
| 18. Data Observasi Pretest .....                                                                           | 111     |
| 19. Rekapitulasi Nilai Pretest Kemampuan Motorik Halus .....                                               | 123     |
| 20. Rekapitulasi Nilai Posttest Kemampuan Mototrik Kasar .....                                             | 124     |
| 21. Rekapitulasi Penilaian Pretest-Posttest berdasarkan Indikator<br>Dimensi Kemampuan Motorik Kasar ..... | 125     |
| 22. Uji Normalitas dan Homogenitas.....                                                                    | 126     |
| 23. Hasil Uji T test .....                                                                                 | 127     |

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| 24. Data Peserta Didik.....              | 128 |
| 25. Foto Dokumentasi Uji Instrumen ..... | 129 |
| 26. Foto Dokumentasi Penelitian .....    | 130 |
| 27. Dokumentasi Tenaga Pendidik .....    | 131 |

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan motorik kasar adalah bagian penting dari pertumbuhan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang berusia 5-6 tahun. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot di lengan, kaki, dan tubuh. Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka mengontrol gerakan tubuh yang lebih besar. Kemampuan ini menjadi dasar untuk aktivitas fisik dan mental yang lebih kompleks (Kamelia, 2019). Perkembangan motorik kasar pada anak bukan hanya menjadi tanda bahwa kemampuan fisik dan kekuatan otot anak mulai tumbuh dan matang, tetapi juga sangat berperan dalam mempersiapkan anak untuk aktif terlibat dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Keterampilan motorik kasar yang berkembang dengan baik membantu anak lebih siap mengikuti permainan yang melibatkan gerakan, menjalani proses pembelajaran yang menuntut koordinasi tubuh, serta menjalin interaksi sosial dengan teman-teman melalui aktivitas kelompok. Dengan demikian, perkembangan motorik kasar menjadi aspek penting yang mendukung kesiapan anak dalam menjalani kehidupan sosial, emosional, dan akademik di masa pertumbuhan.

Pada usia 5-6 tahun anak-anak umumnya mulai memiliki kontrol yang lebih baik atas gerakan tubuh. Selain itu, perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, anak-anak yang memiliki akses lingkungan bermain yang aman dan menantang cenderung menunjukkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik. Aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bermain bola memberikan rangsangan yang diperlukan untuk mengasah keterampilan ini (Amini et al., 2020). Hal ini

sejalan dengan pendapat (Arifiyanti, 2020) yang mengatakan *“Child’s gross motor behavior changes dramatically during 8 years of life. This is the most visible aspect of early years development because everyone can see it once they meet. Since baby, the parent waits for them to entrance the next stage. From lying down, crawling, and then walking. It will be continuing until the children can run, jump, climb, and et all. Unconsciously, the children have a great achievement in their motor development”* Perkembangan motorik kasar anak mengalami perubahan signifikan selama delapan tahun pertama kehidupannya. Aspek ini menjadi salah satu indikator yang paling mudah diamati dari tumbuh kembang anak usia dini, karena kemajuannya dapat terlihat secara langsung oleh siapa pun. Sejak masa bayi, orang tua menantikan setiap tahap perkembangan motorik, dimulai dari posisi telentang, kemudian belajar merangkak, hingga akhirnya mampu berjalan. Perkembangan ini terus berlanjut, memungkinkan anak untuk melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, memanjat, dan aktivitas fisik lainnya. Tanpa disadari, anak-anak telah mencapai kemajuan besar dalam kemampuan motorik kasarnya.

Kemampuan fisik motorik anak merupakan wujud dari perkembangan pusat motorik yang berperan penting di otak. Setiap gerakan yang dilakukan oleh anak, baik itu gerakan sederhana seperti menggenggam mainan, menggerakkan tangan untuk meraih benda, maupun gerakan yang lebih kompleks seperti melompat, berlari, atau memanjat, dihasilkan melalui sinyal dan perintah yang diolah dan dikirim oleh otak ke bagian tubuh yang sesuai (Rahman et al., 2020). Proses ini mencerminkan bahwa kemampuan motorik melibatkan hubungan yang erat antara fungsi koordinasi otak dengan berbagai anggota tubuh. Selain itu, kemampuan ini juga sangat bergantung pada tingkat kematangan fisik anak, yang meliputi perkembangan kekuatan otot, kelenturan tubuh, kemampuan keseimbangan, serta koordinasi yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan usia anak dan frekuensi anak berlatih atau terlibat dalam berbagai aktivitas fisik.

Kemampuan motorik kasar yang penting untuk perkembangan anak adalah

kemampuan melompat. Untuk melompat dengan baik, anak perlu memiliki koordinasi motorik yang tepat, kemampuan merencanakan gerakan, dan keseimbangan yang stabil. Perencanaan gerakan melibatkan otak untuk menentukan langkah yang akan diambil, lalu dieksekusi dalam bentuk gerakan tubuh yang terkoordinasi. Jika kemampuan perencanaan gerakan anak tidak berkembang dengan baik, biasanya karena kurangnya stimulasi, anak akan kesulitan menjaga keseimbangan. Akibatnya, anak bisa cepat lelah dan kesulitan fokus (Reswari, 2021).

Selain itu, perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Anak-anak yang memiliki akses lingkungan bermain yang aman dan menantang cenderung menunjukkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik. Aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bermain bola memberikan rangsangan yang diperlukan untuk mengasah keterampilan ini. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk menyediakan lingkungan yang mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di TK Aba pada kelompok B anak usia 5-6 tahun, diketahui bahwa permainan outdoor yang rutin dilakukan setiap hari Selasa dan Rabu bertujuan untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas menyenangkan. Namun, dalam pelaksanaannya, ditemukan beberapa hambatan, seperti anak kesulitan menjaga keseimbangan saat berlari estafet, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan, melompat dan tantangan dalam koordinasi gerakan, seperti melempar dan menangkap bola. Hambatan ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam rancangan kegiatan permainan agar lebih efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah, 2020) menjelaskan bahwa di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang, ditemukan bahwa masih ada 5 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang

kurang. Pengamatan ini menunjukkan bahwa 5 anak usia 5-6 tahun mengalami kesulitan dalam kegiatan seperti melempar dan menangkap bola, berjalan jinjit, serta berjalan menggunakan tumit. Kesulitan ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk terbatasnya area bermain di luar ruangan di TK tersebut, serta kurangnya upaya dari guru untuk menciptakan inovasi dalam permainan.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Arlina et al., 2022) di RA Perwanida 1 Palembang menunjukkan bahwa motorik kasar anak-anak kelas B belum berkembang optimal. Anak-anak mengalami kesulitan melompat stabil, berdiri dengan satu kaki tanpa kehilangan keseimbangan, dan menggerakkan tangan serta kaki secara terkoordinasi. Permasalahan ini diyakini disebabkan oleh kurangnya kebiasaan anak-anak dalam melakukan aktivitas yang melibatkan motorik kasar, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Aktivitas pembelajaran yang menggunakan permainan berbasis fisik di luar ruangan dengan alat bantu masih sangat minim. Keterbatasan ini menyebabkan anak-anak tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar secara optimal, sehingga kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas fisik yang lebih kompleks menjadi terhambat.

Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mallevi et al., 2023) didapatkan hasil bahwa 20 siswa yang diamati, sebanyak 15 anak mengalami kendala dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kendala tersebut terlihat dari kesulitan anak-anak dalam melakukan gerakan dasar, seperti berjalan dengan posisi jongkok, berdiri dengan satu kaki, dan gerakan lainnya yang sejenis. Meskipun guru telah memberikan pengenalan dan demonstrasi gerakan-gerakan ini di kelas, sebagian besar anak belum mampu menguasainya dengan baik. Hambatan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya pelaksanaan kegiatan motorik kasar yang belum dilakukan secara maksimal, kurangnya ketersediaan alat atau fasilitas pendukung yang memadai, serta rendahnya motivasi dan antusiasme guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran motorik kasar. Faktor-faktor ini secara signifikan memengaruhi

keberhasilan anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya di kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas, diperlukan adanya suatu rancangan permainan yang tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga mampu memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, sangat penting untuk merancang kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, di mana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menjadi kunci. Salah satu media pembelajaran yang dianggap paling cocok untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah melalui variasi permainan.

Penggunaan variasi permainan tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan perkembangan fisik anak, terutama dalam mengasah kemampuan motorik kasar. Dengan merancang permainan yang beragam, baik dari segi jenis aktivitas, alat yang digunakan, maupun tantangan yang diberikan, anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi.

Permainan yang melibatkan gerakan fisik, koordinasi, dan keseimbangan dipercaya mampu merangsang berbagai aspek perkembangan motorik kasar. Jenis permainan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat menguji batasan-batasan fisik mereka, mengembangkan kekuatan otot, serta meningkatkan koordinasi dan keseimbangan. Misalnya, permainan yang melibatkan berlari, melompat, atau melempar, tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasarnya, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka saat mereka berhasil mengatasi tantangan fisik.

Permainan yang dirancang untuk mengembangkan motorik kasar, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung

perkembangan fisik anak, pengembangan motorik kasar tidak hanya penting untuk perkembangan fisik anak, tetapi juga berkontribusi pada emosional mereka, anak-anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik cenderung lebih percaya diri dan lebih mampu menghadapi tantangan fisik maupun mental (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Oleh karena itu, variasi permainan yang berfokus pada pengembangan motorik kasar harus menjadi bagian dari program pembelajaran di Taman kanak-kanak.

Variasi permainan sangat penting dalam konteks ini, karena anak-anak pada usia dini cenderung mudah bosan dengan aktivitas yang monoton. Dengan menerapkan variasi permainan yang dirancang secara khusus, anak-anak dapat lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan fisik, yang pada gilirannya dapat mempercepat perkembangan motorik kasar mereka. Variasi permainan juga memungkinkan anak untuk merasakan berbagai jenis gerakan dan aktivitas fisik, yang masing-masing dapat merangsang berbagai aspek motorik kasar (Mashuri et al., 2022), secara keseluruhan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan, variasi dalam aktivitas fisik, terutama melalui permainan yang menarik dan menyenangkan, merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan memberikan berbagai jenis permainan yang melibatkan gerakan fisik, melompat, keseimbangan, melempar dan koordinasi, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik mereka, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas terdapat masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Beberapa anak mengalami hambatan dalam keseimbangan dan koordinasi.  
Banyak anak mengalami kesulitan menjaga keseimbangan saat berlari estafet.
2. Kurangnya pemahaman aturan permainan. Beberapa anak tampak tidak mengerti instruksi yang diberikan.

3. Guru cenderung mengandalkan satu jenis permainan saja dan jarang melakukan variasi dalam aktivitas.
4. Perlu adanya variasi dalam aktivitas fisik, terutama melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis membatasi masalah variasi permainan dan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan variasi permainan dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah: untuk mengetahui adanya pengaruh kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan variasi permainan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini penulis berharap antara lain :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai informasi Pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan variasi permainan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan acuan bagi guru dalam memilih dan merepkan jenis-jenis permainan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## 2. Bagi Anak

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun di TK Aba melalui variasi yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar. Anak dapat memperoleh kesempatan dalam mengembangkan motorik kasarnya melalui ranvangan variasi permainan yang dibuat.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi sekolah, khususnya TK ABA, dalam menyusun program pembelajaran yang memanfaatkan variasi permainan untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak. Penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk menyediakan fasilitas yang memadai guna mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kemampuan Motorik Kasar**

#### **2.1.1 Pengertian Kemampuan Motorik Kasar**

Motorik adalah gerakan yang bisa dilakukan oleh seluruh tubuh. Motorik mencakup semua gerakan tubuh, termasuk gerakan yang tidak terlihat (internal) seperti saat indera menangkap rangsangan. Proses ini melibatkan sistem saraf sensorik yang mengirimkan rangsangan ke otak, di mana informasi tersebut diproses dan keputusan dibuat. Setelah itu, keputusan tersebut disampaikan oleh saraf motorik ke otot untuk melakukan gerakan. Selain itu, ada juga gerakan yang bisa dilihat (eksternal) yang disebut movement. Kemampuan motorik adalah aktivitas yang melibatkan kemampuan untuk melakukan suatu gerakan. Dengan kata lain, motorik adalah langkah awal yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan (Suparyanto dan Rosad, 2020). Perkembangan motorik kasar adalah kematangan dan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh yang sangat terkait dengan perkembangan bagian motorik di otak (Rahman et al., 2020).

Sejalan dengan pendapat (Hurlock, 1978) Pada tahap awal pembelajaran keterampilan motorik, gerakan tubuh anak cenderung kaku, tidak terkoordinasi, dan sering kali disertai dengan gerakan yang tidak diperlukan. Misalnya, saat anak belajar melempar bola, mereka mungkin menggunakan seluruh tubuh mereka untuk melempar, yang menunjukkan kurangnya koordinasi. Namun, dengan latihan yang berkelanjutan, keterampilan motorik tersebut akan semakin meningkat. Gerakan yang awalnya tidak efisien akan menjadi lebih terkoordinasi, berirama.

Kemampuan motorik kasar pada anak menunjukkan variasi di setiap tahap perkembangannya, yang sangat dipengaruhi oleh kematangan otot dan sistem saraf. Oleh karena itu, sebelum otot dan sistem saraf anak mencapai kematangan dan perkembangan yang optimal, upaya untuk mengajarkan gerakan atau keterampilan motorik kepada mereka mungkin tidak akan memberikan hasil yang efektif (Mashuri et al., 2022). Namun, faktor tersebut tidak dapat dianggap sebagai satu-satunya penentu dalam proses pembelajaran keterampilan motorik. Terdapat beberapa aspek penting lain yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan keterampilan motorik kepada anak, antara lain kesiapan anak untuk belajar, kesempatan yang diberikan untuk belajar, peluang berlatih, penggunaan model yang baik, bimbingan yang memadai, motivasi yang cukup, serta pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap.

### **2.1.2 Kemampuan Gerak Dasar Motorik Kasar**

Kemampuan gerak dasar motorik adalah tahap krusial dalam pembentukan kemampuan fisik yang menjadi fondasi bagi berbagai aktivitas di sepanjang kehidupan mereka. Proses ini mencakup penguasaan berbagai keterampilan motorik yang terus berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik anak. Setiap keterampilan yang dikuasai dalam tahap perkembangan ini tidak hanya membentuk kemampuan dasar untuk bergerak, tetapi juga berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup anak (Vanagosi, 2016). Keterampilan motorik kasar yang berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas fisik dengan lebih efektif, mendukung kesehatan fisik mereka, serta memberikan mereka kepercayaan diri dan kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan motorik kasar dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis gerakan utama, yaitu gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerakan lokomotor melibatkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan dan berlari, sementara gerakan

non-lokomotor mencakup gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat, seperti membungkuk atau berputar. Gerakan manipulatif melibatkan penggunaan tangan atau kaki untuk mengontrol objek, seperti melempar atau menangkap bola. Gerakan-gerakan ini mencakup koordinasi yang baik, keseimbangan yang stabil, kecepatan yang terukur, ketangkasan yang tinggi, serta kekuatan fisik yang memadai. Semua komponen ini penting dalam setiap jenis gerakan, baik itu gerakan lokomotor, non-lokomotor, maupun gerakan manipulatif, sehingga memungkinkan seseorang untuk melakukan aktivitas fisik dengan efisien dan efektif (Nisa monicha, 2020).

### **2.1.3 Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

#### **1. Kemampuan gerak motorik kasar**

Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun adalah keterampilan fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar untuk melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, memanjat, dan melempar. Pada usia ini, anak-anak menunjukkan peningkatan kontrol tubuh, keseimbangan yang lebih stabil, serta koordinasi yang lebih baik antara anggota tubuh. Selain itu, mereka mulai menguasai aktivitas yang memerlukan kecepatan, kekuatan, dan kelincahan dengan lebih terampil (Asmuddin et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Hurlock, 2011) Perkembangan motorik adalah kemampuan kita mengontrol gerakan tubuh melalui kerja sama otak, saraf, dan otot. Gerakan besar seperti berjalan melibatkan banyak otot dan membutuhkan keseimbangan, koordinasi yang baik. Latihan fisik sederhana, seperti berjalan, tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan tubuh, tetapi juga merangsang kerja otak untuk mengkoordinasikan gerakan yang diperlukan.

Menurut David Gallahue (Dalam Mahmud, 2019) membagi perkembangan gerak motorik kasar anak menjadi empat fase utama,

yang dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga dewasa. Setiap fase memiliki karakteristik yang spesifik, serta contoh gerakan yang berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak.

1. *Reflexive Movement Phase* (Fase Gerakan Refleks) Fase ini berlangsung sejak bayi masih dalam kandungan hingga usia sekitar 1 tahun. Pada tahap ini, bayi menunjukkan gerakan-gerakan refleks yang tidak disengaja sebagai respons terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Misalnya, ketika bayi baru lahir mendengar suara keras, mereka mungkin secara otomatis mengedipkan mata atau mengepalkan tangan. Begitu pula, jika bayi merasakan sentuhan lembut di pipinya, ia akan berusaha mencari sumber sentuhan tersebut dengan memutar kepalanya, sebuah refleks yang dikenal sebagai rooting reflex.
2. *Rudimentary Movement Phase* (Fase Gerakan Dasar) Fase ini terjadi pada usia 1-2 tahun, ketika anak mulai mengembangkan kendali atas gerakan-gerakan dasar tubuhnya. Pada tahap ini, anak mulai belajar menggerakkan bagian-bagian tubuh tertentu dengan lebih terkoordinasi. Contoh gerakan pada fase ini meliputi kemampuan mengangkat kepala saat sedang tengkurap, duduk tanpa bantuan, merangkak, merayap, dan akhirnya berjalan. Selain itu, anak juga mulai mengembangkan keterampilan motorik halus seperti menggenggam benda dengan lebih kuat dan memindahkan objek dari satu tangan ke tangan lainnya.
3. *Fundamental Movement Phase* (Fase Gerakan Fundamental) Fase ini berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun, di mana anak-anak mulai mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai gerakan motorik yang lebih kompleks. Pada usia ini, anak-anak sering terlibat dalam aktivitas fisik yang melibatkan gerakan lokomotor seperti berlari, melompat, dan memanjat. Selain itu, mereka juga mengembangkan keterampilan nonlokomotor seperti menyeimbangkan diri dengan berdiri pada satu kaki, serta gerakan manipulatif seperti menangkap bola, melempar objek,

atau mengayun raket. Misalnya, seorang anak berusia 5 tahun mungkin akan mencoba melompat dengan kedua kaki bersama-sama atau melempar bola dengan satu tangan. Kemampuan-kemampuan ini terus disempurnakan melalui permainan dan aktivitas fisik yang terstruktur maupun spontan.

4. *Specialized Movement Phase* (Fase Gerakan Terkhusus) Fase ini dimulai sejak usia 7 tahun dan berlanjut hingga masa dewasa, di mana anak-anak mulai mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan gerakan yang lebih kompleks dan terkoordinasi. Pada tahap ini, gerakan-gerakan yang dipelajari sebelumnya mulai digabungkan dan dioptimalkan untuk keperluan tertentu, seperti dalam kegiatan olahraga. Contohnya, seorang anak berusia 10 tahun mungkin sudah bisa memadukan gerakan berlari dan melompat dalam permainan sepak bola. Di fase ini, anak diharapkan mampu melakukan gerakan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi secara mandiri, meskipun masih membutuhkan dorongan dan kesempatan untuk terus berlatih agar gerakannya menjadi lebih terampil dan efisien.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bergin dan Bergin 2015 (dalam Aziz et al., 2021), yang menunjukkan adanya peningkatan progresif dalam kemampuan motorik anak dari usia 2-7 tahun. Pada tahap awal, anak-anak umumnya menguasai keterampilan dasar seperti melompat dan berlari. Namun, seiring bertambahnya usia, kemampuan mereka semakin kompleks, meliputi aktivitas seperti melompat tali, mengendarai sepeda roda tiga, dan bahkan berpartisipasi dalam permainan yang lebih terorganisir.

## **2.2 Bermain Dan permainan**

### **2.2.1 Pengertian Bermain Dan Permainan**

Bermain dan Permainan adalah aspek fundamental dalam kehidupan anak-anak yang berperan besar dalam perkembangan mereka. Dari sudut pandang psikologi dan pendidikan, bermain tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan proses penting yang memfasilitasi perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Memahami dengan baik konsep bermain dan permainan sangat penting sebagai langkah awal dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menyeluruh (Khadijah & Amelia, 2020). Bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk belajar dan tumbuh. Melalui permainan motorik kasar, anak-anak mengembangkan kekuatan otot, koordinasi, dan keterampilan sosial ('Aziz et al., 2021).

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak-anak dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat tertentu dalam proses bermain, anak-anak tidak hanya sekadar beraktivitas fisik, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia di sekitar mereka. Melalui bermain, anak-anak mendapatkan informasi baru, merasakan kesenangan yang mendalam, serta memiliki kesempatan untuk mengembangkan daya imajinasi mereka. Aktivitas ini menjadi sarana bagi anak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif, membangun cerita, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Bermain adalah media utama bagi anak dalam proses belajar (Pahrul, 2022). Melalui berbagai bentuk permainan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Setiap jenis permainan, baik yang dilakukan secara individu maupun dalam kelompok, memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kepribadian anak. Misalnya, permainan yang melibatkan kerjasama dapat mengajarkan nilai-nilai seperti berbagi dan bekerja sama .

Permainan yang cocok untuk anak usia 5-6 tahun yaitu menggunakan tipe permainan praktik adalah kegiatan yang melibatkan pengulangan

perilaku untuk mempelajari keterampilan baru atau meningkatkan penguasaan mental, fisik, dan koordinasi yang dibutuhkan dalam permainan atau olahraga. Permainan sensori motor, yang sering kali mencakup permainan praktik, umumnya dimainkan oleh bayi. Namun, permainan ini dapat dilakukan sepanjang hidup. Selama masa prasekolah, anak-anak sering terlibat dalam permainan yang memungkinkan mereka melatih berbagai keterampilan. Meskipun frekuensi permainan praktik menurun pada usia sekolah dasar, aktivitas seperti berlari, melompat, meluncur, berputar, dan melempar bola atau objek lain tetap sering terlihat di halaman sekolah (Santrock, 2007b). Selain itu, permainan juga berfungsi sebagai alat bagi anak untuk mengekspresikan diri, menganalisis konflik yang mereka hadapi, serta menemukan cara-cara efektif untuk mengatasinya.

Bermain adalah elemen krusial dalam perkembangan anak, berfungsi sebagai sarana untuk eksplorasi, pembelajaran, dan interaksi sosial. Memahami cara anak berpartisipasi dalam permainan dapat memberikan wawasan penting tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan bagaimana mereka berkembang. Kegiatan bermain menurut Parten (Ardini & Lestarinigrum, 2018) terbagi menjadi 6 bagian yaitu:

a. *Unoccupied Play* (Bermain Tanpa Tujuan Tertentu)

Pada tahap ini, anak belum benar-benar terlibat dalam aktivitas bermain yang spesifik. Anak mungkin terlihat hanya duduk atau berdiri di suatu tempat tanpa melakukan aktivitas bermain tertentu. Mereka tampak tidak fokus pada permainan tertentu dan hanya mengamati lingkungan sekitarnya tanpa menunjukkan ketertarikan khusus. Jika anak melihat sesuatu yang menarik perhatiannya, mereka mungkin akan mendekati dan mulai terlibat dalam permainan tersebut. Namun, jika tidak tertarik, mereka akan beralih ke aktivitas lain, seperti berjalan-jalan atau memperhatikan objek lain di sekitarnya. Contoh: Seorang anak berusia sekitar 0 hingga 2 tahun mungkin

terlihat berdiri di sudut ruangan sambil memandang sekeliling tanpa benar-benar bermain dengan mainan atau berinteraksi dengan anak-anak lain. mereka mungkin hanya melihat anak-anak lain bermain, tetapi tidak ikut serta. Jika sesuatu yang menarik perhatiannya, seperti mainan dengan warna cerah, mereka mungkin mendekati mainan tersebut dan mulai bermain.

b. *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Anak-anak cenderung bermain sendiri, terlepas dari kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. mereka fokus pada mainan atau aktivitas yang mereka pilih sendiri dan tidak menunjukkan minat untuk berinteraksi dengan anak lain. Ini terjadi karena anak-anak pada usia 2 hingga 3 tahun berada dalam tahap perkembangan di mana mereka masih sangat egosentris, yaitu lebih fokus pada diri sendiri dan dunianya. Mereka sangat menikmati bermain dengan mainan-mainan mereka tanpa gangguan dari orang lain, dan sering kali tidak menyadari atau tidak peduli terhadap apa yang dilakukan anak-anak lain di sekitar mereka.

Contoh: Seorang anak berusia 2,5 tahun mungkin sedang asyik membangun menara dengan balok-balok mainan di sudut ruangan, sementara ada beberapa anak lain yang bermain dengan mobil-mobilan di sisi lain. meskipun berada di ruangan yang sama, anak ini tidak menunjukkan minat untuk bergabung atau berinteraksi dengan anak-anak lain dan lebih memilih untuk terus bermain dengan baloknya sendiri.

c. *Onlooker Play* (Bermain dengan Mengamati)

Pada tahap *Onlooker Play*, anak-anak mulai tertarik dengan apa yang dilakukan anak-anak lain, tetapi mereka belum siap untuk bergabung dalam permainan tersebut. Mereka lebih suka mengamati anak-anak lain bermain dari jarak aman. Anak-anak pada tahap ini sering kali

berdiri atau duduk di dekat anak-anak lain yang sedang bermain, mengamati setiap gerakan mereka dengan seksama. Namun, mereka belum terlibat secara langsung dan lebih memilih untuk memahami permainan terlebih dahulu sebelum memutuskan apakah akan ikut serta atau tidak. Tahap ini umum terjadi pada anak-anak berusia sekitar 2 hingga 3 tahun.

Contoh: Seorang anak berusia 3 tahun mungkin duduk di bangku sambil memperhatikan sekelompok anak lain yang sedang bermain ayunan di taman. Dia mungkin mengamati bagaimana anak-anak tersebut mendorong ayunan dan tertawa-tawa bersama, tetapi dia sendiri belum siap untuk mendekati dan ikut bermain.

d. *Parallel Play* (Bermain Sejajar)

*Parallel Play* terjadi ketika anak-anak bermain di dekat satu sama lain tetapi tidak berinteraksi secara langsung. Mereka mungkin menggunakan alat permainan yang sama atau berada di area yang sama, tetapi masing-masing anak tetap bermain secara mandiri tanpa berbagi mainan atau berkomunikasi. Tahap ini biasanya terjadi pada anak-anak berusia 3 hingga 4 tahun, ketika mereka mulai menunjukkan minat untuk bermain di sekitar anak lain,

Contoh: Dua anak berusia 3,5 tahun duduk berdampingan di lantai, masing-masing memegang set balok lego. Meskipun mereka berada dalam jarak yang sangat dekat, mereka tidak saling berbicara atau berbagi balok. Keduanya sibuk membangun sesuatu dengan balok mereka masing-masing, tanpa campur tangan satu sama lain.

e. *Associative Play* (Bermain Bersama Tanpa Kerjasama)

Pada tahap *Associative Play*, anak-anak mulai berinteraksi lebih banyak satu sama lain selama bermain. Mereka mungkin berbicara, tertawa, atau bertukar mainan, tetapi mereka belum mencapai tingkat

koordinasi dan kerja sama yang kompleks dalam bermain. Meskipun mereka bermain bersama, tujuan mereka masih lebih bersifat individual, dan mereka belum benar-benar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan. Ini biasanya terjadi pada anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun.

Contoh: Beberapa anak berusia 4 tahun sedang bermain dengan boneka di satu area. Mereka berbicara satu sama lain tentang boneka mereka, mungkin saling bertukar pakaian boneka atau berbagi aksesoris, tetapi masing-masing anak masih lebih fokus pada bonekanya sendiri dan tidak ada satu permainan yang terkoordinasi di antara mereka.

f. *Cooperative Play* (Bermain Kooperatif)

Tahap di mana anak-anak mulai benar-benar bekerja sama dalam permainan. Pada tahap ini, mereka tidak hanya bermain di sekitar satu sama lain, tetapi juga berbagi tugas, mengikuti aturan yang disepakati bersama, dan bekerja menuju tujuan bersama dalam permainan. Anak-anak pada tahap ini mampu berkolaborasi, berkomunikasi dengan baik, dan saling membantu untuk mencapai sesuatu dalam permainan. Mereka mulai memahami konsep kerjasama dan pentingnya mengikuti aturan untuk memastikan permainan berjalan dengan lancar dan menyenangkan bagi semua peserta.

Biasanya, *Cooperative Play* mulai terlihat jelas pada anak-anak yang berusia sekitar 5 tahun. Pada usia ini, kemampuan sosial dan emosional anak sudah lebih matang, sehingga mereka lebih mampu memahami peran masing-masing dalam kelompok dan bagaimana cara berbagi serta bekerja sama dengan teman-temannya. Contohnya :anak-anak belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam urutan tertentu, dengan setiap anak memegang peran atau tanggung jawab yang berbeda dalam proses tersebut. misalnya, satu anak mungkin

bertugas menyusun bagian pertama dari permainan, sementara anak lain melanjutkan dengan langkah berikutnya, hingga permainan selesai.

Melalui permainan, anak-anak diberikan "*scaffolding*" atau dukungan yang memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan baru secara bertahap. Dengan merepresentasikan pengalaman dan imajinasi mereka dalam bentuk naratif, anak-anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna (Mayke S. Tedjasaputra, 2020)

Pada anak usia dini, energi fisik yang dimiliki mereka sangat besar dan membutuhkan penyaluran yang tepat. Jika energi ini tidak digunakan, anak-anak cenderung mengalami berbagai dampak negatif, seperti menjadi lesu, tidak bersemangat, cepat merasa lelah, bahkan menunjukkan perilaku yang tidak produktif. Sebaliknya, ketika energi tersebut disalurkan melalui aktivitas bermain, anak-anak akan merasa lebih bahagia, bersemangat, dan lebih siap untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan bermain secara aktif. Aktivitas bermain tidak hanya membantu anak-anak mengeluarkan kelebihan energi, tetapi juga meningkatkan suasana hati mereka dan membuat mereka lebih mudah berkonsentrasi. Inilah sebabnya, banyak guru di Taman Kanak-kanak menerapkan permainan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar.

Permainan tidak hanya berfungsi sebagai penyalur energi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang membantu anak-anak lebih fokus, memahami konsep, dan terlibat dalam proses belajar secara menyenangkan. Misalnya, sebelum memulai kegiatan belajar seperti membaca atau mengenal angka, guru dapat mengajak anak-anak bermain permainan fisik yang berkaitan dengan tema pelajaran. Permainan yang terstruktur dan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan membantu anak-anak tetap fokus, serta meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kognitif mereka.

Sejalan dengan pendapat ( Santrock, 2007) Permainan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak, tidak hanya sebagai sumber hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana yang krusial untuk mendukung perkembangan mereka secara holistik. Melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek penting dalam diri mereka, termasuk emosional, fisik, motorik, dan sosial. Dalam permainan, anak-anak dapat merasakan kegembiraan sekaligus belajar bagaimana mengelola emosi dan mengatasi rasa frustrasi dengan cara yang sehat. Selain itu, permainan juga menjadi wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka, memahami konflik yang mungkin mereka hadapi, serta menemukan solusi yang tepat.

### **2.2.2 Jenis – Jenis Permainan**

#### **1. Permainan Modern**

Permainan modern adalah permainan yang termasuk dimodifikasi, bentuk permainan yang memanfaatkan teknologi canggih yang kini banyak digunakan oleh masyarakat. Permainan ini dapat melibatkan beberapa pemain sekaligus atau bahkan dimainkan sendiri tanpa membutuhkan interaksi langsung dengan teman. Sebelum kemajuan teknologi, jenis permainan modern ini sangat jarang ditemukan, terutama di wilayah pedesaan yang lebih terpencil dan minim akses terhadap teknologi. Namun, dengan perkembangan zaman dan pesatnya inovasi teknologi, permainan modern menjadi semakin mudah diakses dan populer di berbagai kalangan. Perubahan ini membawa dampak besar terhadap kebiasaan bermain anak-anak, yang dulu lebih sering terlibat dalam permainan tradisional yang memerlukan interaksi sosial dan aktivitas fisik (Saputra, 2017)

Sejalan dengan penjelasan diatas untuk mendukung perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, berbagai pendekatan dan metode pembelajaran telah digunakan dalam proses pendidikan. Metode ini

berfokus pada pemberian stimulasi yang sesuai untuk membantu anak mengembangkan keterampilan gerak secara efektif. Salah satu pendekatan yang sangat penting dan berperan besar dalam hal ini adalah teori permainan modern, yang menawarkan konsep-konsep inovatif dalam mengoptimalkan kemampuan motorik anak melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Menurut Jerome Bruner (Dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2020) menekankan bahwa fungsi utama bermain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas pada anak. Bagi anak, yang paling penting dalam bermain bukanlah hasil akhirnya, melainkan makna dari aktivitas bermain itu sendiri. Saat anak bermain, tidak ada tujuan khusus yang harus dicapai, sehingga mereka bebas bereksperimen dengan berbagai perilaku dan tindakan. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, karena situasi bermain menciptakan lingkungan yang aman. Dalam suasana bermain, anak terlindungi dari risiko yang mungkin mereka hadapi dalam situasi sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa bermain memiliki manfaat adaptif yang penting bagi perkembangan anak, terutama pada tahap awal kehidupan manusia ketika kemampuan mereka masih dalam proses berkembang.

## 2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang umumnya mengharuskan pemain melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas tersebut meliputi berlari, melompat, meloncat, dan bahkan melakukan gerakan seperti kayang atau berjinjit, seperti yang bisa dilihat dalam permainan lompat tali. Selain melibatkan fisik, permainan tradisional juga menekankan pentingnya kerjasama, karena sebagian besar dimainkan dalam kelompok. Dalam permainan seperti gobak sodor, pemain harus mengembangkan strategi agar tim mereka dapat memenangkan permainan. Permainan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik dan taktik, tetapi juga mengasah kemampuan sosial,

seperti kerjasama. Namun, anak-anak seringkali tidak menyadari bahwa kerjasama tidak hanya diperlukan dalam kelompok mereka sendiri, tetapi juga dapat terjadi dengan lawan main (Saputra, 2017)

Permainan tradisional dulu sangat diminati oleh anak-anak Indonesia sebelum teknologi modern berkembang pesat. Pada masa itu, anak-anak menggunakan alat-alat sederhana yang mereka temukan di sekitar untuk bermain. Namun, dengan kemajuan teknologi, anak-anak sekarang lebih tertarik pada permainan digital yang sering kali berasal dari luar negeri, sehingga permainan tradisional mulai dilupakan. Akibat perubahan ini, permainan tradisional semakin jarang dimainkan.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat penting bagi perkembangan anak. Selain lebih hemat karena tidak memerlukan biaya yang besar, permainan ini juga sangat baik untuk kesehatan fisik karena melibatkan banyak aktivitas gerak. Banyak dari permainan ini bahkan bisa dikategorikan sebagai olahraga, karena hampir semuanya membutuhkan aktivitas fisik yang intens dan menyeluruh (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional mencakup berbagai jenis permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan motorik anak. Beberapa contohnya adalah permainan congklak atau dakon, lompat tali yang juga dikenal sebagai sapintrong, dan permainan kelereng. Masing-masing permainan ini melibatkan gerakan fisik yang berbeda, yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik anak. Permainan congklak, misalnya, melatih koordinasi tangan dan mata, karena anak harus memasukkan biji congklak ke dalam lubang dengan presisi. Permainan lompat tali memerlukan kekuatan kaki, keseimbangan, serta koordinasi tubuh yang baik saat anak melompat mengikuti irama tali

yang diputar. Sementara itu, permainan kelereng melatih anak untuk mengontrol gerakan tangan dengan tepat saat melempar dan mengarahkan kelereng ke sasaran.

### **2.3 Variasi Permainan**

Variasi permainan adalah kumpulan aktivitas yang disusun secara terencana dengan melibatkan berbagai jenis permainan yang berbeda-beda. Setiap permainan dirancang dengan tujuan memberikan rangsangan yang bervariasi kepada anak-anak, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang beragam dalam mengasah keterampilan yang berbeda. Tujuan dari penerapan variasi dalam permainan ini adalah untuk memicu perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, seperti motorik kasar (yang melibatkan gerakan tubuh besar).

Variasi permainan sangat berperan penting dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini, terutama karena anak-anak pada usia tersebut cenderung cepat kehilangan minat jika dihadapkan pada aktivitas yang monoton dan berulang. Dengan menyediakan berbagai macam permainan yang dirancang khusus untuk menyesuaikan minat dan kebutuhan perkembangan mereka, anak-anak akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik. Partisipasi aktif ini tidak hanya meningkatkan minat anak dalam beraktivitas, tetapi juga secara efektif mempercepat perkembangan motorik kasar mereka, karena variasi permainan mampu menawarkan berbagai bentuk stimulasi gerakan (Mashuri et al., 2022)

Melalui berbagai jenis permainan, anak-anak dapat mencoba beragam gerakan, seperti melompat, berlari, memanjat, dan menjaga keseimbangan. Setiap aktivitas fisik ini memberikan manfaat tersendiri bagi aspek motorik kasar, seperti meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan otot, dan ketepatan gerakan. Sebagai contoh, aktivitas melompat dapat mengembangkan kekuatan otot kaki serta meningkatkan koordinasi tangan-kaki, sementara aktivitas memanjat membantu memperkuat otot tubuh bagian atas dan melatih

keterampilan pemecahan masalah saat mereka mencari solusi untuk menyelesaikan rintangan. Dengan demikian, variasi permainan tidak hanya menghindarkan anak dari kebosanan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan motorik kasar secara menyeluruh.

Secara khusus, dalam konteks perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, variasi permainan diarahkan pada aktivitas fisik yang menuntut penggunaan otot-otot besar dalam tubuh. Aktivitas ini mencakup gerakan-gerakan yang dinamis, seperti berlari untuk meningkatkan koordinasi dan kecepatan, melompat untuk melatih keseimbangan dan kekuatan otot kaki, serta melempar untuk melatih ketepatan dan koordinasi antara tangan dan mata. Melalui kombinasi permainan yang bervariasi, anak-anak tidak hanya mendapatkan manfaat fisik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk mengembangkan kemampuan lainnya yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan. (Lestari & Puspitasari, 2021) dalam penelitiannya menyatakan permainan yang dimodifikasi terbukti efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirancang dengan menerapkan bentuk permainan yang telah dimodifikasi sebagai salah satu strategi dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan semacam ini memiliki efektivitas tinggi dalam menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Jenis-jenis permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup kegiatan:

### **1. Melempar bola dalam rintangan**

Aktivitas melempar bola dalam permainan yang dipadukan dengan rintangan merupakan salah satu bentuk stimulasi motorik kasar yang sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Kegiatan ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan, di mana anak harus mengarahkan lemparan bola secara tepat ke sasaran yang biasanya diletakkan di balik atau di antara rintangan seperti keranjang, ring, lingkaran, atau celah kecil. Gerakan melempar bola membutuhkan kekuatan otot lengan dan bahu, sekaligus melatih kontrol gerak dan ketepatan dalam menentukan arah serta kekuatan lemparan

Permainan bola yang dipadukan dengan berbagai bentuk rintangan memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan perkembangan motorik anak usia dini, khususnya dalam aspek motorik kasar. Dalam dunia pendidikan anak usia dini, aktivitas bermain yang melibatkan gerak fisik seperti permainan bola dan rintangan dapat dijadikan salah satu alternatif strategi stimulasi yang efektif. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa anak-anak sangat menyukai kegiatan bermain, sehingga pendekatan berbasis permainan menjadi sarana yang menyenangkan sekaligus edukatif dalam menstimulasi perkembangan fisik mereka ('Aziz et al., 2021)

## **2. Melompat dalam rintangan**

Permainan lompat dalam rintangan adalah aktivitas fisik yang seru dan menantang bagi anak-anak. Selain melatih kemampuan motorik kasar seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan, permainan ini juga merangsang perkembangan kognitif anak ('Aziz et al., 2021). Dengan menghadapi berbagai rintangan yang dirancang khusus, anak-anak diajak untuk berpikir kritis, merencanakan strategi, dan mengambil keputusan dengan cepat. Selain itu, kerja sama tim yang diperlukan dalam permainan ini juga memupuk nilai-nilai sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas. Melalui pengalaman ini, anak-anak tidak hanya menjadi lebih sehat secara fisik, tetapi juga tumbuh menjadi individu yang lebih percaya diri, mandiri, dan siap menghadapi tantangan.

## **3. *Circuit pos***

Permainan Sirkuit merupakan suatu aktivitas yang dirancang dalam bentuk lintasan melingkar yang terdiri dari beberapa pos, di mana setiap pos menghadirkan aktivitas yang berbeda untuk mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar dan kematangan emosi anak secara menyeluruh. Setiap kegiatan dalam permainan ini dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan fisik anak, seperti keseimbangan, fleksibilitas tubuh, kecepatan, kelincahan, daya tahan, serta koordinasi gerakan tubuh yang terintegrasi. Selain itu, permainan ini juga

berkontribusi pada pengembangan aspek non-fisik, seperti rasa tanggung jawab, keterampilan sosial, dan kemampuan pengendalian diri anak (Hidayati et al., 2024).

Permainan Sirkuit tidak hanya melatih kekuatan fisik anak, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh dan memecahkan masalah. Setiap pos menghadirkan tantangan baru, seperti melompat, merangkak, atau melempar bola, yang mengharuskan anak-anak untuk berpikir cepat dan bertindak tepat. Melalui aktivitas- aktivitas ini, anak-anak secara bertahap mengembangkan keterampilan motorik kasar yang penting, seperti menjaga keseimbangan, mengontrol gerakan tubuh, dan menggabungkan gerakan tangan dan kaki.

### **2.3.1 Bahan Variasi Permainan**

Dalam konteks penelitian ini, bahan-bahan yang digunakan untuk variasi permainan dapat beragam dan memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan bahan asli yang biasa digunakan. pada permainan ini, bahan-bahan yang dipilih secara khusus berbeda dari yang biasanya digunakan dalam kegiatan serupa. bahan-bahan tersebut mencakup karpet puzzle berbentuk angka yang membantu anak mengenal angka sekaligus menjadi media permainan yang menarik, hulahup dan cone kerucut yang digunakan untuk melatih ketepatan , bola yang digunakan untuk melatih koordinasi motorik kasar anak, keranjang yang berfungsi sebagai alat bantu dalam permainan berbasis ketepatan, dan tongkat dapat dijadikan berbagai alat permainan kreatif. Pemilihan bahan-bahan ini dilakukan dengan sangat hati-hati, menyesuaikan dengan kebutuhan dan keamanan anak-anak, sehingga mereka dapat bermain dan belajar dengan aman tanpa risiko cedera. dengan demikian, variasi bahan yang digunakan tidak hanya menambah variasi dalam permainan tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak sesuai dengan tujuan penelitian ini.

### 2.3.2 Cara Bermain Variasi Permainan

Dalam pelaksanaan variasi permainan, terdapat beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan agar kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Setiap hari, permainan ini akan divariasikan dengan kegiatan yang berbeda-beda, namun tetap berlandaskan pada satu konsep dasar yang konsisten. Variasi ini tidak hanya pada pola aktivitas, tetapi juga pada alat-alat yang digunakan, sehingga setiap hari anak-anak akan menemui tantangan baru yang berbeda. Sebagai upaya untuk menjaga tingkat keterlibatan dan motivasi anak, berbagai jenis aktivitas permainan, termasuk melempar dalam rintangan, melompat dalam rintangan, dan circuit pos secara bergantian diterapkan. Rotasi permainan ini bertujuan untuk mencegah penurunan minat dan mendorong partisipasi aktif anak dalam setiap sesi kegiatan.

Permainan ini terdiri dari beberapa pos rintangan yang harus dilalui oleh setiap anak secara berurutan. Pada setiap pos, anak akan menjalankan tugas-tugas fisik yang telah diatur, mulai dari melangkah, melompat, berjinjit, hingga melempar dan menangkap bola, dengan alat yang bervariasi setiap harinya. Misalnya, satu hari anak mungkin menggunakan bola, hula hoop, dan puzzle angka, sedangkan di hari lain alat-alat tersebut bisa diganti dengan cone kerucut, karpet jejak kaki, atau bola kecil untuk variasi permainan.

Selain mencegah kebosanan, perubahan alat dan variasi aktivitas ini juga dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan motorik kasar anak, mulai dari keseimbangan, kekuatan, hingga koordinasi gerak. Dengan adanya tantangan baru setiap hari, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka secara optimal melalui aktivitas yang menyenangkan dan terus berubah. Variasi permainan ini terdapat beberapa pos rintangan yang harus dilalui oleh masing-masing anak.

### 2.3.3 Aturan Variasi Permainan

Aturan-aturan Variasi Permainan antara lain:

- a. Harus antri saat bermain.
- b. Tidak bermain saat bukan gilirannya
- c. Harus tertib saat bermain
- d. Meloncat sesuai yang ada Digambar atau sesuai perintah
- e. Melempar bola sesuai dengan perintahnya
- f. Menangkap bola sampai habis ke dalam keranjang.

## 2.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik adalah proses anak mengembangkan kemampuan geraknya, berkembang seiring dengan kematangan saraf dan otot. Setiap gerakan sederhana, melibatkan interaksi kompleks dalam tubuh yang dikendalikan oleh otak. Perkembangan ini berbeda-beda pada setiap anak sesuai dengan tingkat kematangan mereka. dari hal ini peneliti menemukan beberapa masalah mengenai kemampuan motorik kasar sesuai dengan yang ada dilapangan. selain itu perlu adanya modifikasi atau variasi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan membuat anak- anak tidak bosan.

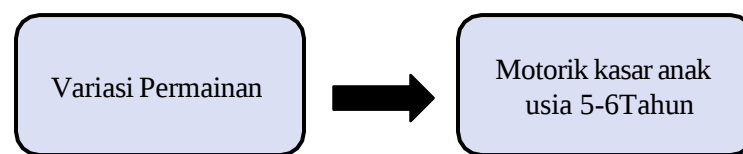
Permainan yang dirancang melalui bantuan komputer, di mainkan diruangan *indoor* dan *outdoor*, *variasi permainan* ini dapat mengembangkan gerakan lokomotor yaitu anak berjalan dan meloncat ke depan, non lokomotor yaitu pada saat anak berjongkok, membungkuk, manipulatif yaitu anak melempar bola ke dalam keranjang dan menangkap bola.

Penelitian ini mengkaji pengaruh variasi permainan terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Variasi permainan yang dirancang dalam penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi berbagai aspek motorik kasar, termasuk keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, menyenangkan, dan menantang, anak-anak akan berpartisipasi dalam berbagai gerakan yang diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan keterampilan motorik kasar

mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Kemampuan motorik kasar anak akan diukur sebelum dan sesudah intervensi variasi permainan. Observasi dan pengukuran langsung akan dilakukan untuk mengumpulkan data empiris mengenai efektivitas variasi permainan dalam meningkatkan kemampuan gerak anak. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi. Analisis ini akan membantu menyimpulkan apakah variasi permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada pola gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Adanya Pengaruh variasi permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ABA purbolingo Lampung Timur.

Ho : Tidak adanya pengaruh variasi permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK ABA purbolingo Lampung Timur.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah Pre-Eksperimental Design dengan jenis penelitian "One-Group " (*pretest dan posttest*) di mana penelitian dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain One Group Pretest Posttest**

| <i>Pretest</i> | <i>Perlakuan</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| <b>O1</b>      | <b>X</b>         | <b>O2</b>       |

Keterangan :

- O1 : Kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan  
O2 : Kemampuan motorik kasar anak sesudah diberi perlakuan  
X : Perlakuan (penggunaan variasi permainan)

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di TK ABA Kecamatan Purbolinggo,Lampung Timur pada tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

#### 3.3 Populasi,Sampel,dan Teknik Sampling

##### 3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan subjek yang menjadi objek kajian, yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anak yang berada di kelompok B usia 5-6 tahun kelas B1 dan B2 di TK

ABA Lampung Timur. Kelas B1 berjumlah 17 anak, kelas B2 berjumlah 19 anak, sehingga didapat jumlah keseluruhan anak dari 2 kelas yaitu 36 anak yang memiliki karakteristik usia yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu perkembangan motorik kasar. jumlah anak dalam populasi ini akan menjadi dasar dalam menentukan sampel pengambilan data yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung.

### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian populasi yang akan diteliti. penentuan sampel atau teknik sampel dari penelitian ini yaitu menggunakan *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas B2 berjumlah 19 anak yang terpilih karena beberapa pertimbangan yaitu anak masih kesulitan dalam koordinasi mata, tangan dan keseimbangan dalam kemampuan motorik kasarnya. Anak berasal dari sekolahan yang sama, dengan usia 5-6 tahun dan berada pada tahapan perkembangan yang sama.

## **3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Variasi Permainan (Variabel X)**

### **3.4.1 Definisi Konseptual**

Variasi permainan adalah strategi pembelajaran yang melibatkan pengenalan berbagai macam jenis permainan dengan bentuk, aturan, dan alat yang berbeda, bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik. Melalui perubahan dalam bentuk permainan dan media yang digunakan, variasi permainan berfungsi untuk merangsang perkembangan keterampilan motorik kasar, menghindari kebosanan, serta memberikan pengalaman bermain yang lebih menyeluruh dan menantang.

### **3.4.2 Definisi Operasional**

Variasi permainan merupakan penerapan permainan yang berbeda dari hari ke hari, yang meliputi perubahan jenis permainan, alat yang digunakan, dan tingkat kesulitan dalam cara bermain. Definisi oprasional Variasi permainan dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai sejumlah kegiatan bermain melempar dalam rintangan, melompat dalam rintangan, dan circuit pos yang diatur dan diberikan kepada anak-anak usia 5-6 tahun selama periode penelitian.

## **3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)**

### **3.5.1 Definisi Konseptual**

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Kemampuan ini berkembang seiring dengan kematangan otot dan sistem saraf, serta diperkuat melalui latihan dan pengalaman berulang, sehingga gerakan anak menjadi semakin terkoordinasi dan efisien.

### **3.5.2 Definisi Operasional**

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun merujuk pada kemampuan fisik yang terlihat melalui aktivitas seperti koordinasi tangan dan kaki, keseimbangan tubuh, ketepatan keterampilan tangan, kecepatan yang melibatkan koordinasi otot-otot besar. Penelitian ini akan mengukur peningkatan kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan tersebut.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang paling cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan observasi terstruktur dengan menggunakan checklist skala penilaian.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Variasi Permainan**

| <b>Variabel X</b> | <b>Dimensi</b>  | <b>Indikator</b>                                                                                                                                                                | <b>Butir Item</b> |
|-------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Variasi Permainan | Jenis Permainan | Ragam jenis permainan yang diperkenalkan (misalnya, permainan melompat, berlari).                                                                                               | 1,2               |
|                   |                 | Perbedaan bentuk dan aturan permainan yang disajikan dalam setiap sesi.                                                                                                         | 3,4               |
|                   |                 | Frekuensi penggantian jenis permainan dalam rentang waktu tertentu (contoh: setiap minggu).                                                                                     | 5,6               |
|                   | Alat Permainan  | Keanekaragaman alat permainan yang digunakan dalam setiap aktivitas (misalnya, bola, keranjang, dan cone kerucut).                                                              | 7,8               |
|                   |                 | Alat permainan menggunakan warna-warna cerah dan mencolok seperti (merah, kuning, hijau, dan biru) yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak.                            | 9                 |
|                   |                 | Alat permainan dirancang dengan bahan yang tahan terhadap berbagai kondisi cuaca, termasuk tidak licin saat basah, untuk memastikan keamanan anak saat bermain di luar ruangan. | 10,11             |
|                   | Cara bermain    | Variasi dalam pola aturan permainan yang diterapkan (misalnya, aturan yang berbeda untuk setiap jenis permainan).                                                               | 12                |
|                   |                 | Tingkat kesulitan yang dihadirkan dalam permainan bervariasi (contoh: penambahan rintangan).                                                                                    | 13,154            |
|                   |                 | Cara bermain memiliki aturan yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 5-6 tahun, memungkinkan mereka untuk mengikuti permainan dengan benar dan tanpa kebingungan. | 15                |

Tabel 3. Tabel Kisi-Kisi Motorik Kasar

| Variabel Y    | Dimensi                           | Indikator                                                         | Butir Item |
|---------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------|
| Motorik Kasar | Koordinasi mata dan kaki          | Mampu berjalan maju                                               | 1,2        |
|               |                                   | Mampu melompat dengan satu kaki                                   | 3,4        |
|               |                                   | Mampu melompat ke depan atau ke atas dengan kedua kaki bersamaan. | 5          |
|               | Keseimbangan Tubuh                | Mampu berjalan jinjit                                             | 6,7        |
|               |                                   | Mampu membungkuk tanpa kehilangan keseimbangan                    | 8          |
|               |                                   | Mampu menurunkan tubuh hingga jongkok dengan baik                 | 9,10       |
|               | Ketepatan dan keterampilan tangan | Mampu berjongkok sambil memindahkan bola dari belakang ke depan   | 11,12      |
|               |                                   | Mampu memasukkan bola ke dalam keranjang dengan tepat             | 13,14      |
|               | Kecepatan                         | Mampu melempar bola dengan tepat                                  | 15,16      |
|               |                                   | Mampu menangkap bola dengan tepat                                 | 17,18      |
|               |                                   | Mampu berlari cepat menuju garis finis                            | 19         |

### 3.6.1 Ketentuan Penilaian

Penelitian ini menggunakan instrument dengan *checklist*, dengan menggunakan skala pengukuran.

Skor 1 : Belum berkembang Skor 2 : Mulai berkembang

Skor 3 : Berkembang sesuai harapan Skor 4 : Berkembang sangat baik

Keterangan : Setiap pos rintangan mengukur keterampilan motorik kasar yang berbeda seperti keseimbangan, koordinasi, ketepatan, dan kekuatan yang dinilai berdasarkan seberapa baik anak menyelesaikan aktivitas di tiap pos.

## 3.7 Teknik Pengumpulan Data

### 3.7.1 Observasi

Penggunaan variasi permainan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung dengan indikator dan

kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Observasi ini dilakukan oleh observer saat memberikan stimulasi kepada anak penggunaan variasi permainan untuk meningkatkan motorik kasar anak telah dirancang menggunakan komputer pada canva dan observasi penggunaan variasi permainan ini dilihat ketika anak sedang melakukan aktivitas permainan *outdoor*.

### 3.8 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk menilai apakah suatu instrumen pengukuran benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara akurat. Validitas sangat penting dalam penelitian karena memastikan data yang diperoleh relevan dan dapat dipertanggung jawabkan. dalam penelitian ini menggunakan uji ahli dan uji lapangan yang menguji instrumen langsung pada subjek penelitian untuk mengecek konsistensinya di lapangan. analisis validitas kemudian dihitung menggunakan software SPSS untuk memastikan instrumen tersebut valid atau tidaknya (Budiastuti & Agustinus Bandur, 2014).

$$r_{rr} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi
- n = Jumlah responden
- X = Total skor variabel
- X Y = Total skor variabel Y

**a.** Hasil uji validitas Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun ( Variabel Y )

Peneliti melaukan uji coba terlebih dahulu pada 20 anak diluar sampel penelitian yaitu di TK Patria dengan jumlah pernyataan 20 butir. Validitas diolah dengan menggunakan progam SPSS Versi

25. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , jika nilainya 0,444 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,444 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka ditarik kesimpulan bahwa dari 20 butir item pernyataan observasi penggunaan variasi permianan yang telah diujicobakan terdapat 19 butir pernyaan yang valid dan 1 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

**Tabel 4. Uji Validitas**

| No Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan  |
|---------|----------|---------|-------------|
| 1       | 0.754    | 0.444   | Valid       |
| 2       | 0.802    | 0.444   | Valid       |
| 3       | 0.767    | 0.444   | Valid       |
| 4       | 0.789    | 0.444   | Valid       |
| 5       | 0.281    | 0.444   | Tidak Valid |
| 6       | 0.605    | 0.444   | Valid       |
| 7       | 0.588    | 0.444   | Valid       |
| 8       | 0.676    | 0.444   | Valid       |
| 9       | 0.424    | 0.444   | Tidak       |
| 10      | 0.582    | 0.444   | Valid       |
| 11      | 0.621    | 0.444   | Valid       |
| 12      | 0.708    | 0.444   | Valid       |
| 13      | 0.539    | 0.444   | Valid       |
| 14      | 0.732    | 0.444   | Valid       |
| 15      | 0.732    | 0.444   | Valid       |
| 16      | 0.743    | 0.444   | Valid       |
| 17      | 0.775    | 0.444   | Valid       |
| 18      | 0.763    | 0.444   | Valid       |
| 19      | 0.678    | 0.444   | Valid       |
| 20      | 0.584    | 0.444   | Valid       |

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan prosedur yang digunakan untuk menilai suatu instrumen penelitian, seperti kuesioner, dalam proses pengumpulan data. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil ketika digunakan untuk

mengukur variabel yang sama dalam kondisi yang serupa (Rosita, Hidayat, & Yuliani, 2021). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS, yang berfungsi untuk menghitung koefisien reliabilitas guna menentukan sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya dan menghasilkan data yang akurat dan konsisten di setiap pengukuran.

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{ii}$  = Reliabilitas instrumen
- $k$  = Jumlah butir yang valid
- $\sum s_i^2$  = Jumlah varians skor butir
- $st^2$  = Varian skor total

**a. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)**

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 20 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Patria dengan jumlah pernyataan 20 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Spss versi 25* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,929. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

### 3.8.3 Analisis Data

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan *software SPSS (Statistical Product Service Solution)* untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk

memastikan apakah setiap variabel dalam penelitian memiliki distribusi normal, yang merupakan syarat penting sebelum melanjutkan ke tahap analisis statistik selanjutnya.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0.057 lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene pada software SPSS versi 25 dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi yang homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap heterogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi 0.396 dan lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan nilai levene berdistribusi homogen .

### **3.8.4 Analisis Uji Hipotesis**

#### **a. T-test**

Analisis dilakukan untuk menguji hipotesis guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) pada sampel yang memiliki hubungan korelasi. Model uji perbedaan ini digunakan untuk menganalisis data penelitian sebelum dan sesudah perlakuan, dengan membandingkan hasil pre- test dan post-test. Uji hipotesis bertujuan untuk menilai dampak perlakuan tertentu pada sampel yang sama dalam dua periode pengamatan yang berbeda. Paired sample t-test digunakan jika data terdistribusi normal. Uji ini merupakan salah satu metode untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan memperhatikan perbedaan rata-rata sebelum dan

sesudah perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  dan probabilitas ( $\text{Asymp.Sig}$ )  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan diterima.
- b. Jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  dan probabilitas ( $\text{Asymp.Sig}$ )  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan terkait rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK ABA Kabupaten Lampung Timur. Kondisi ini terlihat dari kemampuan anak yang masih terbatas dalam melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta koordinasi gerak yang masih belum optimal. Permasalahan ini mendorong peneliti untuk mencari solusi melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang perkembangan motorik kasar, yaitu dengan menggunakan variasi permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah variasi permainan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain one group pretest-posttest design, di mana anak-anak diberikan perlakuan berupa variasi permainan setelah dilakukan pengukuran awal (pretest), kemudian dilakukan pengukuran ulang (posttest). Data dikumpulkan melalui observasi langsung menggunakan lembar ceklist, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji T untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan variasi permainan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara statistik, tetapi juga secara praktis, di mana anak-anak yang sebelumnya berada pada kategori “mulai berkembang” mengalami peningkatan ke kategori “berkembang sangat baik” setelah diberikan perlakuan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak terkait agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara optimal.

- A. Bagi pihak sekolah, Penting untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pengembangan motorik kasar anak, seperti halaman bermain yang luas, alat peraga motorik, serta lingkungan yang aman untuk bermain aktif. Dukungan ini sangat dibutuhkan untuk menciptakan kegiatan yang berkesinambungan dan konsisten dalam proses pembelajaran motorik.
  
- B. Orang tua, Juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan motorik anak. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan orang tua dapat memahami pentingnya kegiatan fisik yang menyenangkan bagi anak, serta terlibat aktif dalam mendampingi anak bermain di rumah dengan menyediakan waktu dan fasilitas sederhana untuk permainan motorik, seperti bermain bola, berlari, menari, atau bermain lompat tali. Interaksi antara orang tua dan anak dalam permainan juga dapat mempererat hubungan emosional dan sosial anak.
  
- C. Peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan kelompok kontrol sehingga dapat dibandingkan efektivitas antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggali pengaruh variasi permainan terhadap aspek perkembangan lainnya seperti sosial emosional, kognitif, atau bahasa, sehingga kontribusi variasi permainan terhadap perkembangan anak usia dini dapat diketahui secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Aziz, H., Ajhuri, K. F., & Humaida, R. (2021). Efektifitas Permainan Bola dan Rintangan untuk Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 169–178. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-01>
- Amini et al. (2020). Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya. *Pustaka.Ut*, 1.1. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wpcontent/uploads/pdfmk/PAUD4202-M1.pdf>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Arifiyanti, N. (2020). The Gross Motor Skill Differences Between Preschool Boys and Girl. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(3), 115–120. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.78>
- Arlina et al. (2022). Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Palembang. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1660–1665. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.621>
- Asmuddin et al. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Azizah, F. N., & Adhe, K. R. (2019). Pengaruh Papan Titian Modifikasi Terhadap Keseimbangan Gerak Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(03), 1–6.
- Elen, E. (2020). Pengaruh Permainan Bola Keranjang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di Tk Aisyiyah 11 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 100–114. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.3908>
- Godoy-Cumillaf, A., Bruneau-Chávez, J., Fuentes-Merino, P., Vásquez-Gómez, J., Sánchez-López, M., Álvarez-Bueno, C., & Caverro-Redondo, I. (2020). Reference values for fitness level and gross motor skills of 4–6-year-old chilean children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*,

17(3), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph17030797>

Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3>

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Hidayati, N., Jannah, M., & Fitri, R. (2024). Pengaruh Permainan Sirkuit “Mini Pos Fantasi” Pada Motorik Kasar dan Sosial Emosional Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 496–508. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.723>

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak* (6th ed.). Erlangga. Jakarta

Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga. Jakarta

Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak ) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>

Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak usia Dini*. Kencana.

Khotimah, A. K. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di Tk Islam Mutiara Ibunda Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 20–21.

Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 752–760. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1024>

Livia, R. (2024). *The Effect of Gender and Zigzag Run Game on Children ' s Gross Motor Development in Kuncup Mekar Kindergarten Alahan Panjang*. 16(2), 919–936. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.5200>

Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>

Mallevi et al. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini. *CERDAS - Jurnal*

- Pendidikan*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.208>
- Mangkuwibawa, H., Ratnasih, T., & Robiah, S. (2022). Upaya Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Titian. *Gunung Djati Conference*, 13, 330–338.
- Mashuri et al. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Maulida, M., Ananda, T. M., & Sadariah, S. (2024). Implementasi Permainan Tradisional Engklek Guna Melatih Keseimbangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Negeri 004 Bunguran Timur. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 105. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.20612>
- Mayke S. Tedjasaputra. (2020). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Nisa monicha. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia, PG PAUD Universitas PGRI*, 01(01), 33–42.
- Pahrul, Y. (2022). Bermain Anak Usia Dini. *Universitas Pahlawan*, 41.
- Rahman et al. (2020). profil kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2), 143–151.
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Santrock. (2007a). *Perkembangan anak Jilid 1* (W. Kuswanti (ed.)). Erlangga. Jakarta
- Santrock, J. W. (2007b). *Perkembangan anak Jilid 2* (W. Handani (ed.); 11th ed.). Erlangga. Jakarta
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 85–94.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Perkembangan fisik dan motorik anak. In *Suparyanto dan Rosad* (Vol. 5, Issue 3).
- Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

- Unique, A. (2016). *Efektifitas Permainan Melempar Dan Menangkap Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 8762(0), 1– 23.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1, 72–79.
- Zahro Azhari, A., & Syukri Sitorus, A. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 281–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2767>