

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

(Skripsi)

**Oleh
NISWA NUR ANIYAH
NPM 2113054022**



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

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NISWA NUR ANIYAH

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di RA Istiqoh Kabupaten Lampung Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental design one group pretest-posttest design. Sampel pada penelitian ini berjumlah 34 anak yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan lembar ceklist, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan halang rintang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan nilai Asymp.sig sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci : anak usia dini, kemampuan motorik kasar, permainan halang rintang

ABSTRACT

THE EFFECT OF OBSTACLE GAMES ON THE GROSS MOTOR ABILITY OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN

By

NISWA NUR ANIYAH

This study was motivated by the low gross motor skills in children aged 5-6 years at RA Istiqoh, East Lampung Regency. The purpose of this study was to determine the effect of obstacle games on the gross motor skills of children aged 5-6 years. This study was conducted using a quantitative approach with a pre-experimental design type of one group pretest-posttest design. The sample in this study amounted to 34 children who were taken using the *purposive sampling* technique. The data collection technique was 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 obstacle games had a significant effect on the gross motor skills of early childhood, this was evidenced by the Asymp.sig value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: early childhood, gross motor skills, obstacle games

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

Oleh

NISWA NUR ANIYAH

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 Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Niswa Nur Aniyah

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113054022

Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Devi Nawangsasi, M.Pd.
NIP. 198309102024212016

Dosen Pembimbing II

Nopiana, M.Pd.
NIP. 199003212023212031

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

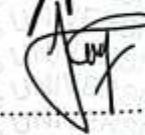
Ketua : Devi Nawangsasi, M.Pd.

Sekretaris : Nopiana, M.Pd.

Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

.....


.....


.....




2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niswa Nur Aniyah
NPM : 2113054022
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Halang Rintang 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, Juni 2025



Niswa Nur Aniyah
NPM. 2113054022

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Niswa Nur Aniyah. Penulis dilahirkan di Ratna Daya, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 14 Agustus 2003. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Nurohim dan Ibu Siti Aisyah.

Penulis memulai pendidikan di MINU Ratna Daya pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTSN Negeri 2 Lampung Timur 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 Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Rainbow Kids Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُوقِنُونَ ﴿٦٠﴾

“Dan bersabarlah engkau, sesungguhnya janji Allah itu nyata”
(Q.S Ar-Rum:60)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji
kekuatan akarnya”
(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

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 Tuaku Tercinta Bapak Nurohim dan Almh. Ibu Siti Aisyah

Terimakasih atas semua cinta, pengorbanan dan perjuangan Bapak dan Mamak selama ini. Semua doa, nasehat, kepercayaan, dukungan yang tiada henti dan kasih sayang yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Kakakku Tersayang Rizka Sulung Antika

Terimakasih untuk semua cinta kasih yang tidak pernah terputus, terimakasih untuk segala bentuk dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat.

Keluarga Besarku

Terimakasih atas doa serta dukungannya.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Halang Rintang 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., ASEAN Ang selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD.
5. Devi Nawangsasi, 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. Nopiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberi saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ari Sofia, M.A., Psi., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh Dosen PG-PAUD dan seluruh Staf Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi.
9. Seluruh keluarga besar RA Istiqoh Ratna Daya yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.
11. Almamater tercinta Universitas Lampung.

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

Bandar Lampung, 26 Juni 2025
Peneliti,

Niswa Nur Aniyah
NPM. 2113054022

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan 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
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perkembangan Motorik Kasar	9
2.1.1 Pengertian Perkembangan Motorik Kasar	9
2.1.2 Gerak Dasar Keterampilan Motorik Kasar.....	11
2.1.3 Unsur-Unsur Yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Kasar	14
2.1.4 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	15
2.1.5 Manfaat Perkembangan Motorik Kasar	17
2.2 Permainan Halang Rintang	19
2.2.1 Pengertian Permainan.....	19
2.2.2 Pengertian Permainan Halang Rintang	20
2.2.3 Manfaat Permainan Halang Rintang	23
2.2.4 Langkah-langkah Permainan Halang Rintang	24
2.2.5 Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Perkembangan	
Motorik Kasar.....	27
2.3 Kerangka Pikir	28
2.4 Hipotesis	29
III. METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.2.1 Tempat.....	30
3.2.2 Waktu	30
3.3 Populasi dan Sampel	31

3.3.1 Populasi	31
3.3.2 Sampel	31
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	31
3.4.1 Definisi Konseptual Permainan Halang Rintang Variabel (X)	31
3.4.2 Definisi Operasional Permainan Halang Rintang Variabel (X)	31
3.4.3 Definisi Konseptual Perkembangan Motorik Kasar Variabel (Y)	32
3.4.4 Definisi Operasional Perkembangan Motorik Kasar Variabel (Y)	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1 Observasi	32
3.5.2 Dokumentasi.....	33
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Uji Instrumen Penelitian	34
3.7.1 Uji Validitas.....	34
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	36
3.8 Analisis Data.....	37
3.8.1 Uji Normalitas	37
3.8.2 Uji Homogenitas.....	37
3.8.3 Uji Hipotesis.....	38
VI . HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
4.3 Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	48
4.4 Pembahasan.....	49
4.4.1 Dimensi Lokomotor	50
4.4.2 Dimensi Non Lokomotor	56
4.4.3 Dimensi Manipulatif	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain <i>One Group Pretest Posttest</i>	30
2 Kisi Kisi Instrumen Motorik Kasar Variabel (Y)	33
3 Hasil Uji Validitas.....	35
4 Data Anak Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia.....	40
5 Persentase Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Motorik Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>)	41
6 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Setelah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	42
7 Hasil Dimensi Lokomotor.....	44
8 Hasil Dimensi Non Lokomotor.....	46
9 Hasil Dimensi Manipulatif.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Desain permainan modifikasi yang didesain sendiri menggunakan canva.....	26
2 Kerangka Berpikir.....	29
3 <i>Chart Column Pretest dan Posttest</i> Kemampuan Motorik Kasar	43
4 <i>Chart Column Pretest Dan Posttest</i> Kemampuan Motorik Kasar	43
5 <i>Chart Column Pretest Dan Posttest</i> Per dimensi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Penelitian Pendahuluan.....	75
2 Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	76
3 Penilaian Harian Anak Usia 5-6 Tahun RA Istiqoh.....	77
4 Surat Uji Coba Instrumen.....	80
5 Surat Balasan Uji Instrumen	81
6 Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas	82
7 Surat Penelitian	88
8 Surat Balasan Penelitian.....	89
9 Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	90
10 Instrumen Penelitian Motorik Kasar (Y).....	92
11 Rubrik Penilaian Motorik Kasar (Y).....	93
12 Instrumen Penilaian Permainan Halang Rintang (X).....	96
13 Rubrik Penilaian Permainan Halang Rintang (X).....	97
14 Modul Ajar Penelitian	99
15 Lembar <i>Ceklist Pretest</i> Motorik Kasar (Y).....	120
16 Lembar <i>Ceklist Posttest</i> Motorik Kasar (Y)	121
17 Data Observasi <i>Pretest</i>	124
18 Data Observasi <i>Posttest</i>	130
19 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Motorik Kasar (Y)	136
20 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Kasar (Y).....	137
21 Rekapitulasi Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Berdasarkan Indikator Dimensi Kemampuan Motorik Kasar	138
22 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas	139
23 Hasil Uji t test	141
24 Dokumentasi Uji Instrumen	143
25 Dokumentasi Penelitian	144

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah tahap awal pendidikan formal yang sangat penting. Pada masa ini, anak-anak diberikan rangsangan untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena ini merupakan tahap krusial dalam perkembangan anak. Masa ini menjadi tonggak utama bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya karena anak-anak memiliki kapasitas otak yang luar biasa untuk menyerap berbagai rangsangan dan informasi (Saputra, 2018). Pendidikan anak usia dini adalah pondasi penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tahap ini, anak-anak diajarkan berbagai keterampilan dasar, seperti motorik, kognitif, sosial, dan bahasa, sesuai dengan tahap perkembangan unik mereka. Anak usia dini (0-8 tahun) adalah masa keemasan bagi anak-anak. Otak mereka akan menyerap informasi dengan sangat cepat, sehingga stimulasi yang tepat sangat penting. Pendidikan yang baik akan menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk mengembangkan potensi terbaiknya sejak dini (Wardhani, 2022).

Anak usia 5-6 tahun memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Pada usia ini, anak-anak mulai terbuka dan sensitif dalam menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki potensi sangat besar pada anak usia 5-6 tahun adalah perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik menjadi sangat penting karena perkembangan ini berkaitan erat dan saling mempengaruhi dengan perkembangan lain pada anak. Kemajuan dalam perkembangan fisik motorik akan berdampak positif terhadap perkembangan aspek-aspek lain, seperti kognitif, sosial-emosional, dan

bahasa. Dengan kata lain, perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun memiliki peran yang sangat signifikan dan menjadi pondasi bagi perkembangan keseluruhan anak.

Perkembangan motorik merupakan proses pembelajaran yang berkelanjutan, di mana individu secara bertahap memperoleh kemampuan untuk mengendalikan gerakan tubuhnya. Melalui pengalaman berulang, seperti belajar berjalan, individu akan menguasai keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot yang diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas. Misalnya, seorang anak yang sering terjatuh saat belajar berjalan akan secara alami mencari cara untuk menjaga keseimbangan tubuhnya, sehingga pada akhirnya dia mampu berjalan dengan baik (Khadijah & Nurul, 2020).

Menurut William dalam (Khadijah & Nurul, 2020), mendefinisikan motorik menjadi suatu gerakan kompleks yang melibatkan koordinasi otot kecil maupun otot besar. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Hurlock yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik adalah proses di mana individu belajar mengendalikan tubuhnya secara bertahap. Melalui interaksi yang kompleks antara sistem saraf pusat, urat syaraf, dan otot, anak-anak memperoleh kemampuan untuk melakukan gerakan yang semakin terkoordinasi dan tepat (Hurlock, 1980).

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar dalam tubuh, seperti lengan, kaki, dan badan. Gerak motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan (Natsir, 2022). Gerakan-gerakan ini umumnya melibatkan seluruh tubuh dan membutuhkan koordinasi yang baik. Santrock (2009) dalam penelitian (Lorena et al., 2021) juga menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang

untuk bergerak dan kaki untuk berjalan. Gerakan-gerakan tersebut melibatkan seluruh tubuh dan membutuhkan koordinasi yang baik.

Perkembangan motorik kasar sangat penting untuk dikembangkan karena perkembangan kemampuan motorik anak berkaitan erat dengan self-image anak atau rasa percaya diri (Setyawan et al., 2018). Perkembangan motorik ini merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak karena terkait dengan proses perkembangan ke tahapan berikutnya. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik cenderung lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Kelincahan dan koordinasi yang baik membuatnya lebih mudah mengikuti berbagai permainan dan aktivitas bersama teman sebaya, sehingga memperkuat hubungan sosialnya (Nasution et al., 2024). Seiring bertambahnya usia anak, kemampuan motoriknya juga akan semakin berkembang. Namun, tidak semua anak usia 5-6 tahun telah berkembang secara optimal dalam hal motorik kasar. Banyak anak masih kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari yang melibatkan motorik kasarnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Istiqoh Desa Ratna Daya, Kecamatan Raman Utara menunjukkan adanya beberapa kendala dalam aspek motorik kasar anak. Peneliti melihat beberapa anak di RA Istiqoh belum sepenuhnya berkembang pada kemampuan motorik kasarnya, beberapa anak terlihat kesulitan dalam melakukan aktivitas motorik kasar seperti berdiri dengan satu kaki, melompat dan belum dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi seperti mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, dan kaki, kaki dengan tangan. Hal ini disebabkan oleh rasa takut anak ketika akan melompat, anak belum dapat menirukan gerakan senam yang melibatkan koordinasi antara mata-tangan, mata-kaki, dan tangan-kaki dengan benar dikarenakan belum dapat mengkoordinasikan gerakan dengan baik, seperti ketika senam berlangsung anak hanya menggerakkan tangan atau hanya menggerakkan kaki. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih diperlukan.

Selain itu data yang didapatkan dari sekolah berupa penilaian harian menunjukkan adanya 11,8% atau 4 anak dalam kategori “Belum Berkembang” (BB), dan 44,1% atau 15 anak dalam kategori “Mulai Berkembang” (MB) dalam kegiatan lompat katak dimana anak belum mampu melompat dengan tepat. Hal tersebut terjadi karena anak cenderung belum mampu menjaga keseimbangan gerakan pada tubuhnya sehingga mengakibatkan anak terjatuh, selain itu anak juga belum mampu mengkoordinasikan gerakan, sehingga gerakan antara tangan dan kaki tidak kompak dan menghasilkan ketidak tepatan dalam mendarat.

Selanjutnya terdapat 20,6% atau 7 anak dalam kategori “Belum Berkembang” (BB) dan 47% atau 16 anak dalam kategori “Mulai Berkembang” (MB) dalam kegiatan yang melibatkan koordinasi mata-tangan, mata-kaki, dan tangan-kaki seperti gerakan yang seharusnya anak memutar tangan dari belakang ke depan anak malah memutar tangannya dari depan ke belakang, gerakan langkah kaki ke kanan anak malah melakukan gerakan langkah kekiri, dan pada saat gerakan langkah kanan kiri dengan tangan diayunkan yang melibatkan antara koordinasi mata, tangan, dan kaki anak hanya melakukan gerakan langkah kanan kiri dengan tangan diam. Hal tersebut menunjukkan anak hanya mengkoordinasikan antara mata-kaki dan belum mampu mengkoordinasikan antara mata, tangan, dan kaki sehingga belum dapat mengikuti gerakan senam sesuai dengan yang guru ajarkan.

Masalah-masalah ini menunjukkan adanya perbedaan antara standar perkembangan yang diharapkan dan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Jika tidak ditangani dengan baik, hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak secara keseluruhan. Keterampilan motorik kasar yang kurang berkembang dapat mempengaruhi rasa percaya diri anak, mempengaruhi aktivitas sosial anak, menghalangi mereka dalam berbagai aktivitas, dan berpotensi berdampak pada prestasi akademis mereka di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih diperlukan.

Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, diperlukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan media pembelajaran dengan bermain dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Setiap anak akan menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain, bermain merupakan aktivitas yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Aktivitas bermain dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak, sehingga mereka belajar untuk menggerakkan sebagian atau seluruh anggota badan. Hal ini bermanfaat untuk menguatkan otot-otot, serta melatih keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi anggota badan (Darmawati & Widyasari, 2022).

Salah satu permainan yang melibatkan gerakan fisik adalah permainan halang rintang. Halang rintang merupakan permainan yang menggunakan benda sebagai alat untuk membuat suatu rintangan (Julian, 2016). Permainan halang rintang yang akan digunakan adalah permainan yang telah dimodifikasi. Permainan terdiri dari 4 rintangan dimana anak harus menyelesaikan rintangan sesuai dengan urutan yang sudah disusun.

Penelitian yang akan dilaksanakan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurlailah, 2022) terdapat anak yang hanya diam dan tidak mengikuti gerakan senam seperti melompat dan menjaga keseimbangan. Saat sesi keseimbangan, anak tidak dapat mempertahankan keseimbangannya dan masih ada anak tidak dapat melompat dengan baik sesuai dengan arahan. Penelitian ini menerapkan permainan jejak kaki untuk dapat mengembangkan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian setelah pelaksanaan permainan jejak kaki memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Selanjutnya penelitian dari (Riswandi, 2021) terdapat masalah seperti belum maksimalnya kemampuan anak-anak dalam melakukan gerakan motorik kasar, minimnya variasi model permainan untuk mendorong anak lebih aktif bergerak, guru masih kurang optimal untuk mengembangkan model permainan dalam kegiatan motorik kasar, kegiatan motorik kasar yang

dilakukan kurang terstruktur dengan baik. Penelitian ini menggunakan model permainan sirkuit. Hasil dari penelitian penggunaan model permainan sirkuit ini efektif digunakan dilihat dari uji coba operasional pada 64 anak di 10 TK yang mendapatkan hasil data mengalami peningkatan.

Kemudian penelitian dari (Purwanto & Baan, 2022) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari aktivitas pendidikan jasmani terhadap perkembangan motorik. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dari aktivitas pendidikan jasmani dalam meningkatkan motorik anak. Selanjutnya penelitian dari (Zulfa, 2023) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh dari permainan tradisional lompat tali dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas B Kelompok Bermain Rachmawati, Ibum, Kabupaten Bandung.

Berdasarkan hasil dari temuan pada penelitian tersebut menguatkan gagasan penulis dalam menggunakan permainan halang rintang sebagai media permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan motorik kasar dasar seperti melompat.
2. Terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, dan kaki secara bersamaan.
3. Terdapat anak yang masih kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh saat melakukan aktivitas motorik kasar, seperti berdiri dengan satu kaki.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Permainan halang rintang.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Adakah pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang dilakukan, diperoleh berbagai manfaat, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang penggunaan permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak :

a. Guru

Manfaat yang diharapkan bagi guru adalah dapat memberi masukan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui berbagai kegiatan bermain yang bermakna bagi anak.

b. Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

c. Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk mengontrol gerakan besar tubuhnya menggunakan otot-otot besar. Ini mencakup gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan melempar (Santrock, 2007). Kemampuan motorik kasar ini berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan tingkat kematangan fisik anak, dimulai dari gerakan sederhana hingga keterampilan yang lebih kompleks. Perkembangan motorik kasar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, seperti pertumbuhan otot dan tulang, tetapi juga oleh kesempatan anak untuk bergerak dan bermain di lingkungan yang mendukung. Aktivitas motorik kasar yang terarah, seperti bermain bola, bersepeda, atau berlari di taman, dapat meningkatkan kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi tubuh anak. Selain itu, stimulasi yang konsisten dalam aspek ini juga berkontribusi pada pengembangan kepercayaan diri dan kemampuan sosial anak saat berinteraksi dengan teman sebayanya.

Sejalan dengan pendapat Gallahue dan Ozmun dalam (Rambe et al., 2023) motorik kasar merupakan aktivitas yang melibatkan penggunaan kelompok otot-otot besar dalam menghasilkan gerakan. Keterampilan ini mencakup dua kategori utama yakni kemampuan lokomotor, yang ditunjukkan melalui aktivitas seperti berlari, meloncat, dan melompat. Keterampilan non lokomotor yang meliputi berdiri dengan satu kaki, menghindar dan menggulingkan tubuh. Selanjutnya keterampilan manipulatif yang meliputi gerakan seperti menarik menggunakan kedua

tangan, memainkan bola (melambungkan, menangkap, menendang), serta melempar dengan gerakan ayunan.

Hurlock (1980) menjelaskan bahwa urutan perkembangan motorik kasar dimulai dari bagian kepala, kemudian batang tubuh, tangan, dan terakhir kaki. Ia juga menekankan pentingnya usia dalam perkembangan motorik kasar. Tahapan perkembangan motorik kasar secara umum, melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Bayi: Mengangkat kepala, berguling, merangkak, dan mulai berdiri.
2. Toddler: Berjalan, berlari, naik turun tangga, dan menendang bola.
3. Prasekolah: Melompat, meluncur, berayun, dan melakukan gerakan yang lebih kompleks.

Menurut Richard Magil dalam (Anggraini, 2022) *“Coordination is the patterning of head, body and limb movements relative to the patterning of environmental objects and events. Most theories of motor control incorporate two basic system of control. These two system, called open-loop and closed-loop control systems, are based on mechanical engineering models of control. Open-loop control system is a control system in which all the information needed to initiate and carry out an action as planned is contained in the instructions the effectors. Close-loop control system is a system of control in which during the course of an action, feedback is compared against a standard or reference to enable an action to be carried out as planned”*.

Artinya, Koordinasi adalah pola gerak kepala, badan, dan anggota badan yang berhubungan dengan pola objek dan peristiwa lingkungan. Kebanyakan teori kendali motorik menggabungkan dua sistem kendali dasar. Kedua sistem ini, yang disebut sistem kendali loop terbuka dan loop tertutup, didasarkan pada model kendali teknik mesin. Sistem kendali loop terbuka adalah suatu sistem kendali yang seluruh informasi yang diperlukan untuk memulai dan melaksanakan suatu tindakan sesuai rencana terkandung dalam instruksi-instruksi efektor. Sistem kendali loop tertutup adalah sistem kendali yang selama berlangsungnya suatu tindakan, umpan balik dibandingkan dengan

suatu standar atau acuan untuk memungkinkan suatu tindakan dilaksanakan sesuai rencana.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah proses penting dalam tumbuh kembang anak yang melibatkan penguasaan gerakan tubuh besar, seperti berjalan, berlari, dan melompat, melalui koordinasi otot-otot utama. Proses ini dipengaruhi oleh faktor biologis dan stimulasi lingkungan, melibatkan keterampilan lokomotor dan manipulatif yang memerlukan koordinasi dan kontrol. Sistem kendali gerakan memastikan anak dapat merencanakan dan menyesuaikan gerakan dengan kondisi eksternal. Permainan halang rintang menjadi stimulasi efektif yang tidak hanya mengasah kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak secara menyeluruh.

2.1.2 Gerak Dasar Keterampilan Motorik Kasar

Gerak dasar motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, baik sebagian maupun seluruh anggota tubuh, dengan koordinasi antara otak, saraf, tulang, dan otot rangka. Gallahue dan Ozmun dalam (Khadijah & Amelia, 2022) menjelaskan bahwa gerak manusia dalam aktivitas sehari-hari terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain gerak motorik kasar (*gross movements*), gerak motorik halus (*fine movements*), gerak diskrit (*discrete movements*), gerak seri (*serial movements*), gerak berkelanjutan (*continuous movements*), gerak terbuka (*open movements*), dan gerak tertutup (*closed movements*).

Menurut Gallahue, gerak yang dapat diamati dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu:

1. Gerak lokomotor (*locomotor movement*), yaitu gerak yang mengubah posisi tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contohnya adalah berlari (*running*), melompat jauh (*leaping*), lompat horizontal (*horizontal jumping*), lompat vertikal (*vertical jumping*), melompat

dari ketinggian (*jumping from a height*), melompat dengan satu kaki (*hopping*), gerak *galloping* dan *sliding*, serta *kipping*.

2. Gerak stabilisasi (*stabilizing movement*) atau gerak non lokomotor, yaitu gerak yang mempertahankan posisi tubuh tetap diam dan menjaga keseimbangan terhadap gaya gravitasi. Contoh gerak dalam kategori ini meliputi berjalan di balok (*beam walk*), berdiri dengan satu kaki (*one-foot balance*), menggulingkan tubuh (*body rolling*), dan menghindar (*dodging*).
3. Gerak manipulatif (*manipulative movement*), yaitu gerak yang melibatkan pemberian atau penerimaan objek atau benda tertentu. Contoh gerak ini meliputi melempar (*throwing*), menangkap (*catching*), menendang (*kicking*), menjebak bola (*trapping*), menggiring bola (*dribbling*), menggulirkan bola (*ball rolling*), memukul (*striking*), dan melakukan volley.

Adapun menurut Anggraini (2022), gerak motorik kasar dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama:

1. Locomotor

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang melibatkan perpindahan tubuh dari satu posisi atau tempat ke posisi atau tempat lainnya. Gerakan ini menjadi pondasi penting yang perlu diperkenalkan dan dipelajari oleh anak usia dini. Gerak lokomotor ditandai dengan adanya perpindahan seluruh tubuh dan biasanya melibatkan pengangkatan bagian tubuh ke atas. Beberapa contoh gerakan lokomotor yang umum dilakukan meliputi berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, dan berbagai gerakan serupa yang menghasilkan perpindahan posisi tubuh. Keterampilan gerak lokomotor ini menjadi dasar penting dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak dan menjadi prasyarat untuk pengembangan keterampilan gerak yang lebih kompleks di masa mendatang.

2. Non Lokomotor

Gerak dasar non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat atau posisi, dimana pelaku gerakan tetap berada pada pijakan atau posisi yang sama. Gerakan ini juga dikenal sebagai gerak stabilisasi karena melibatkan aktivitas yang mempertahankan keseimbangan tubuh. Beberapa contoh gerak non lokomotor meliputi mengayun tangan, menggelengkan kepala, membungkuk, meregang, menarik, memutar, mengangkat, merentang, menekuk, mendorong, melipat, merendahkan tubuh, dan membalik. Gerak non lokomotor juga mencakup aktivitas yang membutuhkan keseimbangan seperti kayang, tegak-tumpu-kepala, serta gerakan berguling ke berbagai arah (depan, belakang, dan samping). Gerakan-gerakan ini sering digunakan dalam aktivitas pemanasan dan pendinginan pada senam ritmis dan berbagai bentuk latihan fisik lainnya. Gerak non lokomotor merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan motorik yang memfokuskan pada penguasaan gerak tanpa perlu berpindah tempat.

3. Manipulatif

Gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang melibatkan usaha mengalihkan kekuatan terhadap objek atau benda, baik dengan berpindah tempat maupun tanpa berpindah tempat. Gerakan ini dicirikan dengan adanya manipulasi atau penggunaan alat/objek tertentu yang membutuhkan koordinasi antara mata-tangan atau mata-kaki. Contoh gerak manipulatif meliputi melempar, menangkap, menendang, memukul, mendorong, menerima, dan memantul-mantulkan benda seperti bola. Aktivitas ini dapat ditemukan dalam berbagai permainan seperti kasti, sepak bola, dan bola basket. Melalui gerak manipulatif, anak berkesempatan melakukan kontak fisik dengan beragam objek di lingkungannya, yang sangat penting untuk perkembangan motoriknya. Pendidikan gerak pada anak usia dini secara komprehensif mencakup pengembangan ketiga kemampuan gerakan dasar: lokomotor, non lokomotor, dan

manipulatif. Ketiga jenis gerak dasar ini berlaku sepanjang kehidupan manusia dari masa anak-anak hingga dewasa, dan dialami di semua tingkatan pengalaman hidup yang dapat diklasifikasikan dalam tahap-tahap perkembangan motorik.

2.1.3 Unsur-Unsur Yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Kasar

Tubuh anak memerlukan unsur-unsur keterampilan motorik kasar yang saling berkaitan untuk kebugaran fisik. Anggraini (2022), menyatakan bahwa terdapat tujuh unsur motorik kasar yang dapat berpengaruh pada perkembangan anak.

1. Kekuatan otot sangat fundamental, terutama bagi anak-anak untuk dapat melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, melompat, atau memanjat.
2. Kecepatan, yaitu kapasitas tubuh menghasilkan gerakan dalam waktu sesingkat mungkin.
3. Ketahanan atau daya tahan berhubungan dengan kemampuan tubuh memanfaatkan oksigen untuk melakukan aktivitas berulang dalam jangka waktu lama dengan tetap menjaga kecepatan optimal.
4. Kelincahan merupakan komponen keempat yang memungkinkan seseorang mengubah posisi dan arah tubuh secara cepat dan akurat.
5. Keseimbangan, yang terbagi menjadi keseimbangan statis (mempertahankan posisi diam) dan dinamis (menjaga stabilitas saat bergerak).
6. Kelentukan berkaitan dengan fleksibilitas sendi dalam melakukan gerakan secara maksimal.
7. Koordinasi merupakan kemampuan mengintegrasikan kerja otot dengan sistem saraf untuk menghasilkan gerakan yang teratur. Motorik kasar, yang mengandalkan otot-otot besar, mencakup kombinasi berbagai unsur kemampuan fisik seperti kecepatan, kekuatan, daya tahan, kelincahan, fleksibilitas, koordinasi, dan keseimbangan (Asmuddin et al., 2022).

Unsur-unsur yang membentuk keterampilan ini meliputi kekuatan otot untuk menghasilkan tenaga, koordinasi dalam menggerakkan berbagai anggota tubuh secara bersamaan, kecepatan dalam melakukan gerakan, keseimbangan untuk menjaga posisi tubuh, dan kelincahan dalam mengubah posisi tubuh dengan cepat dan tepat. Singkatnya, motorik kasar adalah kombinasi dari berbagai kemampuan fisik yang memungkinkan kita melakukan aktivitas sehari-hari seperti berjalan, berlari, melompat, dan lainnya (Agustina et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan setiap aspek kemampuan fisik anak saling berkaitan dan berkontribusi pada perkembangan motorik kasar yang optimal. Kekuatan dan ketahanan memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas fisik dengan stabil dan berulang, sementara kecepatan dan kelincahan mendukung kemampuan bergerak dengan cepat dan efisien. Keseimbangan dan kelenturan membantu anak mempertahankan posisi tubuh yang stabil dan fleksibel saat melakukan gerakan, sedangkan koordinasi memastikan gerakan tubuh yang terintegrasi antara otot dan sistem saraf. Dengan memberikan stimulasi yang sesuai untuk masing-masing komponen ini, anak dapat berkembang menjadi individu yang sehat, aktif, dan percaya diri dalam mengeksplorasi dunia sekitarnya.

2.1.4 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Ada beberapa tahap perkembangan motorik kasar anak yang memungkinkan anak untuk menguasai berbagai keterampilan fisik yang dikatakan oleh Gekarsa (2024), diantaranya adalah:

1. Duduk dan Pengendalian Kepala

Tahap awal perkembangan motorik kasar bayi dapat dilihat dari kemampuannya untuk duduk dengan stabil serta mengontrol pergerakan kepala secara baik.

2. Berdiri dan Berjalan

Setelah mampu duduk, anak akan mengembangkan kemampuan untuk berdiri dengan mantap, yang kemudian dilanjutkan dengan berjalan secara percaya diri.

3. Berlari dan Melompat

Keterampilan berlari dan melompat menjadi bagian penting dalam motorik kasar anak, memungkinkan mereka menjelajahi lingkungan sekitar dengan lebih cepat dan efisien. Aktivitas ini juga mendukung keterlibatan dalam permainan kelompok serta berkontribusi pada peningkatan kesehatan fisik secara keseluruhan.

Pada anak usia 5-6 tahun ditandai dengan peningkatan kemampuan motorik kasar, seperti melompat, bersepeda, bermain skateboard, berputar, dan melempar, yang menunjukkan peningkatan kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi (Djuanda & Agustiani, 2022). Hal ini mencerminkan kemajuan dalam kontrol tubuh, seperti kemampuan menjaga keseimbangan saat bergerak cepat atau mengubah arah secara mendadak, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mencoba gerakan baru. Pemahaman instruksi juga semakin berkembang, terlihat dari kemampuan anak mengikuti arahan yang lebih kompleks dalam permainan atau kegiatan terstruktur. Selain itu, aktivitas ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial melalui kerja sama, berbagi peran, belajar menang dan kalah dengan sportif, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik secara positif saat berinteraksi dengan teman sebaya. Keterampilan ini menjadi pondasi penting bagi perkembangan fisik, kognitif, dan emosional anak di tahap selanjutnya.

Pendapat tersebut senada dengan (Tarigan & Bukit, 2022) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ditandai dengan kemampuan mereka melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi, lentur, dan seimbang. Mereka bisa melakukan gerakan seperti melompat, berlari, dan berputar, serta mengikuti aturan dalam

permainan. Selain itu, mereka juga sudah bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti menjaga kebersihan diri.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak merupakan pondasi penting bagi kemampuan fisik mereka untuk menjalani aktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan lingkungan. Dari pengendalian kepala hingga kemampuan berlari dan melompat, setiap tahap perkembangan memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi dunia dengan lebih mandiri dan percaya diri. Dengan stimulasi yang tepat, motorik kasar tidak hanya mendukung kesehatan fisik, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional anak secara keseluruhan.

2.1.5 Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak yang tidak hanya berpengaruh pada kemampuan fisik, tetapi juga berdampak pada aspek perkembangan lainnya. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh anak dari perkembangan motorik kasar yang optimal (Sengkey, 2023):

1. Pengalaman Berharga

Anak memperoleh berbagai pengalaman gerak yang penting untuk mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan pembentukan rasa percaya diri.

2. Hak dan Kesempatan untuk Beraktivitas

Anak-anak diberikan banyak peluang untuk terlibat dalam aktivitas yang mereka sukai, yang secara langsung mempercepat proses pertumbuhan dan perkembangan mereka.

3. Keseimbangan Fisik dan Emosional

Perkembangan yang sesuai dengan tahapan usia membantu menciptakan keseimbangan antara aspek fisik dan emosional anak, sehingga tidak terjadi dominasi yang berlebihan dari salah satu aspek, baik fisik maupun emosi.

4. Kemampuan Mengekspresikan Diri

Dengan perkembangan motorik yang optimal, anak memiliki kemampuan untuk mengekspresikan diri dan berkontribusi secara aktif dalam berbagai peran kehidupan mereka.

Hal diatas didukung dengan pernyataan Novitasari et al., (2019) yang mengatakan bahwa indikator kemampuan motorik kasar anak yang baik ditandai oleh kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkoordinasi, seimbang, dan lincah. Mulai dari gerakan sederhana seperti menirukan gerakan senam atau tarian, hingga permainan fisik yang lebih kompleks yang melibatkan aturan tertentu. Selain itu, anak juga menunjukkan keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, kaki, dan kepala. Kemampuan motorik kasar ini semakin terasah ketika anak aktif terlibat dalam berbagai permainan yang melibatkan penggunaan kedua tangan dan kaki secara bersamaan.

Pentingnya kemampuan motorik kasar tidak hanya terbatas pada aspek fisik. Keterampilan ini juga berkontribusi pada perkembangan mental, sosial, dan kognitif anak. Dengan mengasah motorik kasar, anak menjadi lebih siap menghadapi dunia dan memiliki potensi yang lebih besar untuk sukses (Mahmud, 2019).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mendukung perkembangan motorik anak secara optimal, mereka tidak hanya memperoleh pengalaman gerak yang berharga, tetapi juga kesempatan untuk tumbuh seimbang secara fisik dan emosional. Hal ini memungkinkan anak mengekspresikan diri dengan lebih baik, membangun kepercayaan diri, serta menikmati proses belajar dan bermain yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

2.2 Permainan Halang Rintang

2.2.1 Pengertian Permainan

Permainan memiliki peran penting dalam kehidupan anak, tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai media untuk mendukung perkembangan emosional, fisik motorik, dan sosial mereka. Melalui permainan, anak dapat menikmati aktivitas yang menyenangkan, yang memungkinkan mereka untuk melepaskan rasa frustrasi dan menyalurkan emosi secara sehat. Selain itu, permainan juga berfungsi sebagai alat bagi anak untuk mengekspresikan diri, menganalisis konflik yang mereka hadapi, serta menemukan cara-cara efektif untuk mengatasinya (Santrock, 2007). Aktivitas bermain ini memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi perasaan, memperkuat kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas, sehingga permainan menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dan pertumbuhan anak secara menyeluruh.

Sejalan dengan pendapat Aristoteles dan Frobel dalam (Fadlillah, 2018) bermain dianggap sebagai aktivitas yang memiliki nilai praktis, karena dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Permainan memiliki peran penting dalam proses belajar, karena dari pengalaman seorang guru, terlihat bahwa aktivitas bermain, permainan, atau mainan yang disukai anak dapat digunakan untuk menarik minat mereka sekaligus mengembangkan pengetahuan dan wawasan.

Pandangan lain dari Ellis dalam (Tedjasaputra, 2020) bermain dipandang sebagai aktivitas untuk mencari rangsangan stimulasi yang mampu meningkatkan tingkat arousal secara optimal. Melalui bermain, anak dapat memperkaya pengalaman mereka dengan memanfaatkan objek serta melakukan tindakan yang baru dan tidak biasa.

Permainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak secara emosional, sosial, dan motorik, termasuk motorik kasar.

Selain sebagai hiburan, permainan berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan emosi, mengatasi konflik, dan mengeksplorasi kreativitas. Permainan juga memiliki nilai praktis dalam meningkatkan keterampilan dan menarik minat belajar anak. Melalui stimulasi yang optimal, permainan seperti halang rintang yang akan diteliti oleh peneliti, dapat melatih kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan tubuh, sekaligus merangsang pemecahan masalah dan berpikir kritis. Dengan demikian, permainan menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pertumbuhan anak secara menyeluruh.

2.2.2 Pengertian Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang merupakan serangkaian aktivitas fisik di alam terbuka yang terdiri dari berbagai tugas atau permainan. Setiap tugas harus diselesaikan secara berurutan dan memerlukan keberanian, ketahanan mental, kesungguhan, kecermatan, serta keseimbangan tubuh (Mursitho et al., 2021).

Pengertian tersebut juga didukung dengan pendapat Arifin & Oenfiati, (2016) yang menyatakan bahwa permainan halang rintang adalah jenis permainan yang mengkombinasikan berbagai aktivitas gerak menjadi sebuah rangkaian yang utuh. Permainan ini bersifat rekreatif dan dirancang sedemikian rupa dengan menambahkan berbagai rintangan, sehingga memotivasi anak untuk bergerak, merasa tertantang, bersenang-senang, dan berpikir kreatif untuk mencapai garis akhir.

Gerakan yang dilakukan saat permainan halang rintang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak, terutama pada kemampuan berjalan dan berlari. Permainan halang rintang dirancang untuk menstimulasi dan melatih motorik kasar anak, seperti gerakan melangkah, berjalan, melompat, loncat, hingga jinjit, serta meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi. Hal ini penting karena anak sering kesulitan membedakan gerakan-gerakan tersebut. Keaktifan anak dalam belajar fisik motorik sering kali

kurang optimal, yang disebabkan oleh rendahnya semangat, kurangnya keberanian, serta rasa percaya diri saat mempraktikkan gerakan akibat suasana belajar di dalam kelas yang kurang nyaman dan membosankan. Namun, melalui permainan halang rintang yang dilakukan di luar kelas, semangat anak meningkat secara signifikan. Aktivitas di luar ruangan memberikan kebebasan bagi anak untuk bergerak lebih leluasa, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti permainan ini (Rahayu, 2013).

Menghadirkan beragam variasi dalam permainan halang rintang dapat meningkatkan minat dan kebahagiaan anak-anak, sekaligus membantu mereka menguasai keterampilan, terutama kelincahan, secara optimal. Hal ini memberikan kontribusi yang penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan (Ningrum et al., 2023).

Permainan halang rintang menjadi pengalaman yang efektif bagi anak usia dini, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu. Permainan ini tidak hanya memberikan pemahaman dan informasi, tetapi juga menyenangkan serta mampu merangsang imajinasi anak. Rintangan dalam permainan ini melibatkan aktivitas fisik seperti berlari atau berlari melalui berbagai hambatan.

a. Halang Rintang

Konsep rintangan berasal dari lari lintas alam dan merupakan kombinasi dari berlari jarak jauh, menghadapi hambatan, hingga melompati air. Kegiatan halang rintang dalam gerakan pramuka bertujuan untuk melatih dan mengembangkan aspek mental seperti disiplin, serta aspek fisik, keterampilan, pengalaman, ketahanan, ketekunan, ketelitian, keberanian, dan rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri. Agar tujuan dan sasaran kegiatan ini tercapai, diperlukan adanya pedoman pelaksanaan yang mengatur kegiatan tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip dasar kepramukaan (Mursitho et.al., 2021). Dalam permainan ini, peserta harus melewati

serangkaian rintangan yang bervariasi, seperti memanjat, merangkak, melompat, membawa beban, atau menjaga keseimbangan di atas jalur sempit.

b. Modifikasi Halang Rintang Untuk AUD

Permainan ini dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam melatih keterampilan motorik kasar. Modifikasi dilakukan dengan menyederhanakan rintangan, mengutamakan aspek keselamatan, serta menggunakan alat-alat sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan PAUD seperti jumping ring, cone, bola plastik, matras, dan keranjang.

Contoh modifikasinya adalah rintangan yang awalnya menggunakan tali tinggi untuk memanjat, diganti dengan jumping ring yang diletakkan di lantai agar anak dapat melompat masuk dan keluar lingkaran. Rintangan lari zig-zag diganti dengan aktivitas menggiring bola melewati cone, yang melatih koordinasi kaki dan keseimbangan. Rintangan merangkak di jalur sempit dimodifikasi menjadi terowongan kain atau terpal, sehingga aman dan menyenangkan bagi anak. Terakhir, tantangan melempar jauh diganti dengan aktivitas melempar bola ke dalam keranjang, yang lebih sederhana namun efektif untuk melatih kontrol gerak tangan. Dengan modifikasi ini, permainan halang rintang menjadi kegiatan yang menyenangkan, edukatif, dan sesuai untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang adalah aktivitas rekreatif yang menggabungkan berbagai gerakan menjadi rangkaian utuh, dirancang untuk melatih motorik kasar anak, seperti berjalan, berlari, melompat, dan jinjit. Permainan ini membantu mengembangkan keterampilan lokomotor, koordinasi, dan kontrol tubuh, sekaligus meningkatkan keberanian, rasa percaya diri,

serta antusias anak, terutama saat dilakukan di luar kelas. Dengan menghadirkan variasi, permainan ini juga dapat merangsang imajinasi, meningkatkan kelincahan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagai aktivitas yang penting bagi perkembangan fisik motorik, halang rintang berkontribusi pada pertumbuhan anak secara keseluruhan, yang berdampak signifikan pada kehidupan mereka di masa depan.

2.2.3 Manfaat Permainan Halang Rintang

Pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak disebabkan oleh desainnya yang khusus untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Permainan ini memiliki keunggulan dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, khususnya pada aspek keseimbangan, kelenturan, serta kelincahan yang melibatkan koordinasi bilateral. Hal ini sesuai dengan sifat alami anak yang cenderung menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga, karena mereka lebih senang bergerak aktif daripada diam (Nilamsari & Kolamasari, 2023).

Pengalaman ini dapat membangun keberanian dan keyakinan mereka dalam menghadapi tantangan lain di luar permainan. Selain itu, anak juga belajar mengenali batasan fisiknya dan secara bertahap mendorong diri mereka untuk mencapai kemampuan yang lebih baik. Selain aspek fisik, permainan ini juga memberikan manfaat sosial yang signifikan. Anak-anak yang bermain halang rintang dalam kelompok memiliki kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan saling mendukung. Interaksi ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi, bergiliran, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Dengan demikian, permainan ini bukan hanya sarana untuk melatih motorik kasar, tetapi juga alat untuk membangun hubungan sosial yang lebih erat di antara anak-anak.

Di sisi lain, permainan halang rintang juga mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui tantangan yang diberikan, anak belajar untuk berpikir strategis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dengan cepat. Proses ini merangsang fungsi otak mereka untuk bekerja lebih optimal. Ketika permainan ini dilakukan di luar ruangan, anak juga terpapar pada lingkungan yang lebih luas, yang dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi mereka sekaligus mendukung kesehatan mental dan fisik secara menyeluruh.

2.2.4 Langkah-langkah Permainan Halang Rintang

Halang rintang untuk anak usia dini merupakan metode pengembangan keterampilan motorik yang dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar positif melalui serangkaian aktivitas menyenangkan. Berbagai macam contoh kegiatan halang rintang pramuka beserta langkah-langkahnya dalam pramuka (2009) adalah sebagai berikut :

- a. Berjalan biasa, lari sedang, lari cepat, di atas tumit, dengan mata tertutup, kaki satu, kaki diikat, dengan jongkok, membawa beban dan sebagainya.
- b. Melalui jalan licin, sempit, gelap, berlumpur, terjal, melalui titian, jembatan bergigi, dari tali, serba goyang, dan sebagainya.
- c. Merayap, merambat, merangkak, berguling, meloncat tinggi, jauh, dengan tongkat atau alat lain, menggunakan egrang, tongkat, kelom raksasa, tandu, dan sebagainya.
- d. Memanjat pohon, mendaki tebing, menaiki tali, meluncur, bergantung, terjun, berayun, merosot, dan sebagainya.
- e. Naik dan turun melalui pohon, tiang tangga, tambang, dinding pagar, loteng, jala dan sebagainya.
- f. Mengangkat, mendukung, menggendong, memikul, menyunggi, menyangga, menopang, menahan, menunjang, dan sebagainya.
- g. Menolak, mendesak, mendorong, menyeruduk, menarik, menyendal, menyentak, membongkar, merenggut, mencabut, menjebol, menjeblos, menjebak, dan sebagainya.
- h. Melempar, melontar, menceburkan, menyerampang, menyambar, menendang, menjejak, menjegal, meninju, menampar, menerjang, membanting, menggulat, menyungkur, sebagainya.
- i. Membidik, menembak, menombak, memanah, menyambit.

- j. Menyeberang, berenang, mendayung, berakit, terjun, menyelam, menerobos.
- k. Meraba, mencicipi, membau, mengamati, mendengarkan.

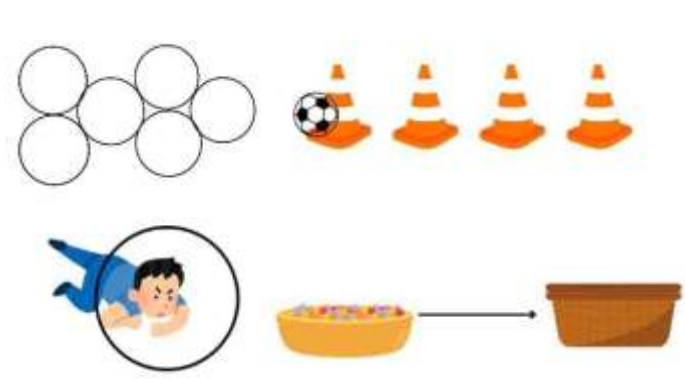
Berikut merupakan permainan halang rintang yang terinspirasi dari halang rintang pramuka dan telah dimodifikasi dengan menyesuaikan kemampuan anak usia dini. Permainan halang rintang ini akan dilakukan sebanyak enam kali perlakuan dimana dalam satu minggu akan dilakukan dua kali perlakuan. Berikut beberapa tahap yang harus dilalui anak untuk menyelesaikan halang rintang dari *start* sampai *finish*.

1. Melompat di atas *jumping ring* :
 - a. Tahap pertama: Anak melompat menggunakan kedua kaki secara bersamaan ke dalam *jumping ring* yang sudah diatur sejajar.
 - b. Tahap kedua: Anak melanjutkan lompatan dengan posisi kaki satu (engklek) pada *jumping ring* yang hanya satu, sesuai arahan guru.
2. Menggiring bola secara zig-zag:
 - a. Anak menggiring bola dengan menggunakan kaki, melewati rintangan cone yang telah diatur secara zig-zag.
 - b. Pastikan anak menjaga kontrol bola saat melewati setiap cone hingga mencapai garis akhir.
3. Merangkak melewati terowongan:
 - a. Anak masuk ke dalam terowongan dan merangkak hingga keluar di sisi lainnya.
 - b. Pastikan anak tetap fokus pada gerakan tangan dan lutut untuk menjaga ritme merangkak.
4. Melempar bola ke dalam keranjang:
 - a. Anak mengambil bola dari wadah yang berisi bola berwarna-warni.
 - b. Anak diminta untuk memilih bola sesuai warna yang ditentukan oleh guru.
 - c. Bola yang dipilih kemudian dilempar ke dalam keranjang yang telah disediakan.

- d. Setelah melempar bola sesuai arahan guru maka anak lari keluar area dan permainan selesai

Catatan:

- a. Guru memberikan arahan di setiap tahapan dan memastikan keamanan selama aktivitas berlangsung.
- b. Setelah menyelesaikan semua rintangan, anak dapat diberi pujian atau penghargaan untuk memotivasi mereka.



Gambar 1 Desain permainan modifikasi yang didesain sendiri menggunakan canva

Melalui kegiatan permainan halang rintang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat bermanfaat untuk melatih kekuatan dan keseimbangan anak. Dengan melompat masuk dan keluar, anak-anak akan lebih lincah dan terbiasa mengontrol tubuh mereka (Novitasari et al., 2019). Disini anak-anak tidak hanya meningkatkan koordinasi gerak dan kekuatan otot, tetapi juga membangun kepercayaan diri melalui pengalaman berhasil menyelesaikan tantangan fisik. Pendekatan pengajaran yang berfokus pada instruksi sederhana, apresiasi, dan penyesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan anak menjadikan halang rintang sebagai metode efektif untuk stimulasi perkembangan motorik.

Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas semacam ini dapat memberikan manfaat jangka panjang, seperti meningkatkan kelincahan, daya tahan, dan keterampilan gerak dasar yang akan menjadi pondasi

penting dalam pertumbuhan fisik anak. Dengan menciptakan lingkungan bermain yang aman, mendidik, dan menyenangkan, halang rintang bertujuan mengoptimalkan potensi perkembangan fisik dan mental anak usia dini secara komprehensif.

2.2.5 Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Perkembangan Motorik Kasar

Hubungan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak terlihat dari korelasi antara nilai kemampuan yang dicapai dengan peningkatan motorik kasar. Semakin tinggi nilai yang diperoleh, semakin baik kemampuan motorik kasar anak. Sebaliknya, jika nilai kemampuan rendah, maka tingkat motorik kasar anak juga rendah (Nilamsari & Kolamasari, 2023).

Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1978) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses pengendalian gerakan tubuh melalui koordinasi pusat saraf, urat saraf, dan otot. Motorik kasar, khususnya, melibatkan aktivitas yang menggunakan otot-otot besar untuk mengontrol gerakan tubuh dengan koordinasi yang baik. juga mendukung bahwa latihan fisik sederhana, seperti berjalan, dapat merangsang kerja otak kecil, korteks motorik, dan otak tengah untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh yang diperlukan.

Selain bermanfaat untuk meningkatkan motorik kasar, permainan “Halang Rintang” juga mendukung perkembangan bahasa, kognitif, nilai agama, moral, serta sosial-emosional anak. Permainan ini dirancang dengan memodifikasi permainan tradisional menjadi lebih menarik bagi anak, sehingga memberikan stimulasi menyeluruh pada aspek-aspek perkembangan lainnya dengan tetap memperhatikan karakteristik anak. Sebagai permainan yang mendukung pembelajaran kinestetik, “Halang Rintang” juga melatih anak untuk menjaga keseimbangan, koordinasi gerakan, serta kelenturan, yang secara tidak

langsung berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka (Nilamsari & Kolamasari, 2023).

2.3 Kerangka Pikir

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun, merupakan bagian penting dari proses tumbuh kembang anak yang berhubungan langsung dengan kemampuan menggerakkan otot-otot besar tubuh. Kemampuan ini mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, menendang, merangkak, dan menjaga keseimbangan. Perkembangan motorik kasar tidak hanya mendukung aktivitas fisik anak sehari-hari, tetapi juga mempengaruhi kemandirian, rasa percaya diri, dan kesiapan anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial serta pembelajaran yang lebih kompleks. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat perlu diberikan secara berkelanjutan agar kemampuan motorik kasar anak berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya.

Motorik kasar berkembang melalui pengalaman langsung dalam bergerak dan bermain. Aktivitas fisik yang bervariasi memberikan anak kesempatan untuk melatih kekuatan otot, koordinasi, dan kontrol tubuhnya secara menyeluruh. Anak usia dini belajar melalui eksplorasi tubuh dan ruang sekitarnya, sehingga mereka memerlukan lingkungan yang mendukung gerak aktif. Tanpa stimulasi yang memadai, perkembangan motorik kasar dapat terhambat dan berdampak pada aspek lain seperti emosi, sosial, maupun kognitif. Maka dari itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menghadirkan kegiatan yang menggabungkan unsur latihan fisik dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat menjadi solusi efektif untuk mengembangkan motorik kasar adalah permainan halang rintang. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas fisik seperti melompat, merangkak, menggiring bola, dan melempar, yang secara langsung merangsang kerja otot besar dan koordinasi tubuh anak. Dengan memanfaatkan alat-alat sederhana yang tersedia di lingkungan PAUD, permainan halang rintang dapat

dimodifikasi menjadi media pembelajaran motorik kasar yang menyenangkan, menantang, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif anak. Pendekatan ini menjadikan latihan fisik tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik bagi anak, sehingga perkembangan motorik kasar dapat berlangsung secara alami dan optimal melalui kegiatan bermain. Berdasarkan penjelasan diatas, kerangka pikir dalam penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh metode permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana penelitian yang menjelaskan bagaimana suatu variabel dapat berpengaruh terhadap variabel yang lain (Creswell, 2015). Metode penelitian ini menggunakan *pre eksperimental design* dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest dan posttest design* yang melibatkan pengamatan pada satu kelompok yang diberikan perlakuan tertentu tanpa adanya kelompok pembanding.

Tabel 1 Desain One Group Pretest Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Keterangan :

O₁ : Kemampuan sebelum diberi perlakuan

O₂ : Kemampuan sesudah diberi perlakuan

X : Perlakuan (penggunaan permainan halang rintang)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat

Penelitian dilaksanakan di RA Istiqoh Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur, Lampung.

3.2.2 Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik khusus yang sama (Creswell, 2015). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas B pada usia 5-6 tahun di RA Istiqoh sebanyak 34 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sub kelompok dari populasi yang dapat mewakili seluruh populasi (Creswell, 2015). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memerlukan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah seluruh anak kelas B RA Istiqoh yang berjumlah 34 anak dengan pertimbangan kemampuan motorik kasar yang masih harus dikembangkan.

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual Permainan Halang Rintang Variabel (X)

Permainan halang rintang adalah aktivitas rekreatif yang menggabungkan berbagai gerakan menjadi rangkaian utuh, dirancang untuk melatih motorik kasar anak, seperti berjalan, berlari, melompat, dan jinjit. Permainan ini membantu mengembangkan keterampilan lokomotor, koordinasi, dan kontrol tubuh, sekaligus meningkatkan keberanian, rasa percaya diri, serta antusias anak, terutama saat dilakukan di luar kelas.

3.4.2 Definisi Operasional Permainan Halang Rintang Variabel (X)

Permainan halang rintang pada anak usia 5-6 tahun merupakan permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan menggabungkan berbagai gerakan menjadi satu rangkaian yang menyenangkan. Permainan ini dirancang dengan berbagai rintangan untuk mendorong anak bergerak, merasa tertantang, bersenang-senang, dan berpikir kreatif untuk mencapai garis akhir.

3.4.3 Definisi Konseptual Perkembangan Motorik Kasar Variabel (Y)

Perkembangan motorik kasar adalah proses penting dalam tumbuh kembang anak yang melibatkan penguasaan gerakan tubuh besar, seperti berjalan, berlari, dan melompat, melalui koordinasi otot-otot utama. Proses ini dipengaruhi oleh faktor biologis dan stimulasi lingkungan, melibatkan keterampilan lokomotor dan manipulatif yang memerlukan koordinasi dan kontrol.

3.4.4 Definisi Operasional Perkembangan Motorik Kasar Variabel (Y)

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun merujuk pada kemampuan anak dalam penggunaan otot-otot besar yang melibatkan kemampuan anak dalam mengendalikan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan besar tubuhnya. Kemampuan ini melibatkan penggunaan kelompok otot-otot besar untuk melakukan berbagai aktivitas fisik dalam tubuh untuk menghasilkan gerakan yang lebih kompleks. Penelitian ini berfokus pada tiga gerak dasar motorik kasar berupa gerak lokomotor yang mencakup (berjalan, melompat, dan merangkak), non lokomotor (mengayunkan tangan, dan membungkuk), dan gerak manipulatif yang berupa (mengambil, memegang dan melempar).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Tujuan utama dari observasi adalah untuk memahami keadaan yang sebenarnya dari variabel yang sedang diteliti. Dalam proses pengumpulan data penelitian melalui observasi peneliti melihat perkembangan motorik kasar anak di RA Istiqoh, melalui kegiatan halang rintang yang berfokus pada tiga aspek dasar motorik kasar anak yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan menggunakan lembar ceklist dan panduan penelitian.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan akurat guna mendukung penelitian. Dengan merekam, memotret, dan mengumpulkan dokumen yang relevan, kita dapat membangun pemahaman yang lebih baik tentang suatu fenomena dan menarik kesimpulan yang valid. Dalam proses pengambilan data dokumentasi, peneliti menelaah hasil belajar anak dari buku laporan perkembangan dan catatan anekdot yang dibuat oleh guru. Dokumen-dokumen ini memberikan informasi penting mengenai kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam mengontrol gerakan yang masih belum dikuasai dengan baik. Melalui dokumentasi tersebut, peneliti dapat memahami sejauh mana perkembangan motorik kasar anak serta mengenali area yang masih memerlukan stimulasi lebih lanjut. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan halang rintang yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi dengan menggunakan skala ceklis, sehingga penelitian dapat dilakukan secara terstruktur dengan baik.

Tabel 2 Kisi Kisi Instrumen Motorik Kasar Variabel (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Motorik Kasar	Lokomotor	1. Anak mampu meloncat dengan dengan dua kaki.
		2. Anak mampu melompat dengan satu kaki (engklek).
		3. Anak mampu berjalan dengan tepat.
		4. Anak mampu berjalan zig zag sesuai dengan arahan.
		5. Anak mampu merangkak menggunakan lutut dan kaki.

Variabel	Dimensi	Indikator
		6. Anak mampu berlari dengan tepat.
		7. Anak mampu menggiring bola dengan kaki melewati rintangan cone secara zig-zag dengan kontrol bola yang baik.
	Non Lokomotor	8. Anak mampu membungkuk dengan tepat.
		9. Anak mampu mengayunkan tangan saat melempar.
		10. Anak mampu menjaga keseimbangan setelah mendarat di atas hula bulatan/sasaran.
	Manipulatif	11. Anak mampu melempar dengan tepat.
		12. Anak mampu memegang benda dengan tepat.
		13. Anak mampu mengambil benda.
		14. Anak mampu menjaga bola tetap dekat dengan kaki saat bergerak melewati rintangan.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses yang digunakan menilai apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini berfungsi untuk menentukan apakah suatu instrumen dapat dianggap valid atau tidak dalam mengukur variabel penelitian. Uji validitas pada penelitian ini akan dihitung menggunakan bantuan software berupa SPSS versi 26. Adapun dasar pertimbangan keputusan dalam uji validitas *product moment* sebagai berikut:

- Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan valid
- Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka instrumen penilaian dinyatakan tidak valid.

Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

X = Total skor variabel X

Y = Total skor variabel Y

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 20 anak diluar sampel penelitian yaitu di TK ABA dengan 14 indikator pernyataan. Validitas diolah dengan menggunakan program *SPSS* Versi 26. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, 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 14 indikator dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Berikut adalah hasil uji validitas kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun :

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

Item	R Hitung	R table (Sig5%) 20	Hasil
1.	0.772	0.444	Valid
2.	0.742	0.444	Valid
3.	0.713	0.444	Valid
4.	0.698	0.444	Valid
5.	0.747	0.444	Valid
6.	0.742	0.444	Valid
7.	0.698	0.444	Valid
8.	0.688	0.444	Valid
9.	0.747	0.444	Valid
10.	0.771	0.444	Valid
11.	0.695	0.444	Valid

Item	R Hitung	R table (Sig5%) 20	Hasil
12.	0.706	0.444	Valid
13.	0.740	0.444	Valid
14.	0.742	0.444	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas semua item dianggap valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan (Sig 5%) 20.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu prosedur untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran suatu variabel atau konstruk dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika dapat menghasilkan data yang konsisten dari waktu ke waktu dan dari satu sampel ke sampel lainnya. Dengan kata lain, uji reliabilitas memastikan bahwa jika kita mengukur sesuatu berulang kali dengan alat ukur yang sama, kita akan mendapatkan hasil yang serupa (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 26. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* $> r_{tabel}$. Uji reliabilitas menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{ii} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir yang valid

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor butir

st^2 = Varian skor total

Uji reliabilitas dilakukan pada 20 anak yang diambil diluar dari sampel yaitu di TK ABA dengan jumlah item soal 14 butir. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program *spss versi 26* menggunakan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai sebesar 0,935 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item tersebut

memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi, yang artinya instrument reliable dan dapat digunakan dalam penelitian.

3.8 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan uji hipotesis dengan metode uji t-sampel berpasangan. Sebelum proses observasi, tahapan awal yaitu pengujian prasyarat, termasuk pemeriksaan normalitas dan homogenitas data. Pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis didasarkan pada taraf signifikansi 0,05.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Data yang akan diuji normalitasnya adalah nilai *posttest* dari seluruh siswa kelas B RA Istiqoh. Peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui software SPSS untuk memeriksa apakah sampel data berasal dari populasi dengan distribusi normal. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi dengan variabilitas yang serupa. Peneliti menggunakan uji *levene* melalui software SPSS untuk menguji homogenitas data. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut dianggap homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,140 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai levene berdistribusi homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Analisis dilakukan untuk menguji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) pada sampel yang memiliki korelasi. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis data penelitian sebelum dan sesudah perlakuan, dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis digunakan untuk mengevaluasi dampak perlakuan tertentu pada sampel yang sama dalam dua periode pengamatan yang berbeda. Paired sample t-test diterapkan jika data berdistribusi normal. Uji ini merupakan salah satu metode untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan melihat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$, maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$, maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil uji t ditunjukkan dengan nilai Asymp. Sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Artinya, permainan halang rintang yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun maka hipotesis diterima.

Selain itu, nilai *t* tabel juga digunakan sebagai dasar pembandingan dengan *t* hitung. Dalam penelitian ini *t* tabel didapatkan dengan menggunakan *degree of freedom* ($df = n-k$) pada tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha=5\%$), dimana :

$$df = n-k$$

$$df = 34-1$$

$$= 33$$

ket:

n (jumlah sampel) = 34

k (jumlah variabel independen) = 1

Dengan df sebesar 33, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1,692.

Maka dasar pengambilan keputusan untuk uji t juga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Jika t hitung $> t$ tabel, maka hipotesis diterima.
- b. Jika t hitung $< t$ tabel, maka hipotesis ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di RA Istiqomah, Lampung Timur. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan pembelajaran menggunakan permainan halang rintang sebagai bentuk intervensi yang menyenangkan dan merangsang gerak aktif anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* dan melibatkan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Data dianalisis menggunakan uji sampel t-test, yang menunjukkan hasil Asymp. Sig sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara praktis, peningkatan ini terlihat dari pergeseran kategori perkembangan motorik kasar anak, dari yang semula berada pada kategori mulai berkembang, menjadi berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa permainan halang rintang efektif tidak hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai strategi intervensi dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, permainan ini dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal dan berkontribusi terhadap kesiapan mereka dalam menghadapi kegiatan belajar yang lebih kompleks.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut;

1. Guru

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan halang rintang sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Guru dianjurkan untuk menerapkan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

2. Kepala sekolah

Kepala sekolah memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih aktif mengintegrasikan aktivitas fisik yang menyenangkan, seperti permainan halang rintang, ke dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah juga dapat memfasilitasi penyediaan sarana dan prasarana sederhana yang menunjang kegiatan motorik kasar, serta mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru terkait pentingnya stimulasi gerak pada anak usia dini. Dukungan dari kepala sekolah akan sangat membantu terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan studi lanjutan dengan melibatkan kelompok kontrol agar dapat membandingkan efektivitas antara kelompok yang mengikuti intervensi permainan halang rintang dan yang tidak. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi dampak permainan halang rintang terhadap aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, kognitif, dan bahasa, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi permainan terhadap perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Y. N., & Purnamasari, I. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keseimbangan Melalui Permainan Lompat Tali. *Jurnal CHILD KINGDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 70–78.
- Agustina, N., & Sulasminah, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bola Besar Pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik di Sekolah Luar Biasa. *PINISI: Journal of Art Humanity & Social Studies*, 3(3), 176–186.
- Alaska, A., Wahyudi, A. D., Dinata, V. C., & Sandiko. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor, Non lokomotor Dan Manipulatif Melalui Penerapan Pendekatan Bermain. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5938–5945.
- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (R. Oktaviani (ed.))*. Kediri: Kreator Cerdas Indonesia.
- Arifin, S., & Oenfiati, S. (2016). Permainan Halang Rintang Terhadap Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Sedang. 1–6.
- Asmarani, P. R., Susilowati, T., & Ahmad, H. (2023). Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–11.
- Asmuddin, A., Salwiah, & Arwih, M. Z. (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>
- Audina, S. (2019) Pengembangan Model Permainan Halang Rintang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Kelompok B di Kabupaten Bantul. *S2 Thesis, Program Pascasarjana*.
- 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>

- Balai Penerbit Gerakan Pramuka. (2009). *Petunjuk Penyelenggaraan Melintasi Halang Rintang*. Jakarta: Pustaka Tunas Media.
- Cempaka, S. A., & Simanjuntak, J. (2021). Pengaruh Kegiatan Lari Zig Zag Melewati Balok Kayu Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan T.A 2020/2021. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 90–100.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan evaluasi Riset kualitatif dan kuantitatif (Edisi Kelima)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Al Marhalah*, 6(1), 33-45.
- Fadlillah. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Riefmanto (ed))*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Gekarsa. (2024). *Tahap Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Pada Bayi dan Balita*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Julian, R. (2016). Aktivitas Permainan Halang Rintang Terhadap Peningkatan Power Otot Tungkai Peserta Ekstrakurikuler Taekwondo SMA Kolombo Yogyakarta. 1–23.
- Kartini. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Halang Rintang pada Kelompok B di RA Nurul Ulum Banjarmasin. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*.
- Khadijah, & Amelia, N. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 68–76.
- 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>
- Murshito, J., Suptiana, Y., Yanti, S., Syefrudin, D., Iqbal, M., Tahir, B., Dewi, B. S., Febriansyah, I., Yuniastono, A., Wulandari, L. D., Nuraini, Abidin, Z., Yasrha, A., Idris, A., Suyono, H., Roza, A., Budiwati, T. A., & Supadmi. *Panduan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda*. (2021). Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- Nasution, L. M., Lubis, M. Y., & Pulungan, S. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Tari Kreasi Di TK Putri Kembar Pasir Julu. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.868>
- Natsir, T. A. L. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nilamsari, U., & Komalasari, D. (2023). Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik. *Jurnal PG PAUD Universitas Negeri Surabaya*, 12(1), 1–8.
- Ningrum, M. A., Ningrum, L. D. C. N., & Hamidah, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5133–5142. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4868>
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.6-12>
- Nuraida, Firdayani, Fauzia, S. A., Prameswary, F. D., & Ulfah, H. (2023). Penerapan Permainan Halang Rintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hom Pim Pa. *Al Anyadh*, 6 (2), 88–95.
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281–291. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>

- Nurwulandari, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Modifikasi Pada Anak Usia Dini. *Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Rahayu, S. (2013). Aktivitas Bermain Halang Rintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Salsabilah Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–9.
- Rambe, E. L., Noprizal, D., Rahmad, H. A., Silpiana, & Andani, R. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Engklek) di TK Bustanul Athfal Ranting Selatpanjang Timur Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. *Aorta Jurnal Ilmu Pengetahuan Olah Raga*, 1(1), 45-61
- Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 66–78. <https://doi.org/10.21107/pgpauldtrunojoyo.v8i1.10233>
- Safitri, D. S., Mahendra, A., Budiman, D., Amelia, H., & Supriatna, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Penerapan Model Pendidikan Gerak Format Halang Rintang. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 33–40.
- Santrock, J. W. (2007a). *Perkembangan Anak Jilid 1* (W. Kuswanti (ed.); 11th ed.). Jakarta:Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007b). *Perkembangan Anak Jilid 2* (W. Handani (ed.); 11th ed.). Jakarta:Erlangga.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- Sengkey, A. R. J. (2023). *Perkembangan Motorik* (E. A. Boeriswati supriyana (ed.)). Jawa Barat: Adanu Abimata.
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora*, 5(1), 17–27.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>

- Syafura, A. (2019). Pengembangan Model Permainan Halang Rintang untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Kelompok B di Kabupaten Bantul. *S2 Thesis, Program Pascasarjana*.
- Tarigan, E., & Bukit, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Footprint Game* di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.676>
- Tedjasaputra, M.S. (2020). *Bermain, Mainan, Dan Permainan* (N. S. Harsini (ed.)). Jakarta: Grasindo.
- Wardhani, D. K. (2022). Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Menuju Sekolah Dasar. *JECE: Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 89–99. <http://dx.doi.org/10.15408/jece.v4i2.31039>
- Warijo, V., Marjuk, Y., & Hermaman. (2024). Deskripsi kemampuan motorik kasar melalui bermain Halang Rintang Anak Usia 4-5tahun Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Sorong. *Bejo: Jurnal Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39–47.
- Widianto, B. S., & Indahwati, N. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Disabilitas Grahita C-1. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 253–256.
- Wulandari, A. (2022). Pengembangan Buku Panduan Permainan Gerak Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun. *S2 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yanti, N. F., & Jaya, M. P. S. (2020). Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B Paud Teratai Merah Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4190>
- Zulfa, N. A., Diana, R. R., & Sari, N. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah. *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, April*, 5(1), 7–16.
- Zulfa, E. S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini*, 2(1), 15–26. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v2i1.11>