



## Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Foot Print Game* di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022

Ekayanti Tarigan<sup>1</sup>, Servista Bukit<sup>2</sup>,

<sup>1</sup> Guru TK Negeri Pembina Pancur Batu, Deli Serdang, Indonesia

<sup>2</sup> Pascasarjana Uinversitas Negeri Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup> ekayantitarigan375@gmail.com, <sup>2</sup> servista12@gmail.com

### Informasi Artikel

Diterima : 05-04-2022

Revisi : 18-04-2022

Diterbitkan : 26-04-2022

### Keywords:

Gross Motor Skills

Foot Print Games

Children Aged 5-6 Years

### Abstract

*The purpose of this classroom action research is to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years in Pembina State Kindergarten, Kec. Pancur Batu through foot print game. Foot print game activities are very beneficial for children's gross motor development. This classroom action research procedure uses the Kemmis and McTaggart model through four stages: planning, action and observation, reflection. Collecting data using interviews, observation, and documentation. This research was carried out in two cycles and each cycle was an improvement based on the results of reflections from the previous cycle. The results of this study indicate that the foot print game can improve the gross motor skills of group B children aged 5-6 years in Pembina State Kindergarten, Kec. Pancur Batu with a classical percentage in the initial cycle of 49.69% in the Poor category, the first cycle obtained a classical percentage of 60.31% in the Moderately Able category and in the second cycle the classical percentage was obtained by 73.43% in the Able category.*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu melalui permainan *foot print*. Kegiatan permainan *foot print* sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, refleksi. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya merupakan perbaikan yang didasari atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *foot print* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu dengan persentase klasikan pada siklus awal sebesar 49.69 % kategori Kurang Mampu, siklus pertama diperoleh persentase klasikal sebesar 60,31 % dengan kategori Cukup Mampu serta pada siklus kedua diperoleh persentase klasikal sebesar 73.43 % dengan kategori Mampu.

**Kata Kunci:** Kemampuan Motorik Kasar, *Foot Print Game*, Anak Usia 5-6 Tahun

### 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi dalam diri anak didik baik perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 10 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian terdapat perkembangan yang harus dimiliki oleh setiap anak usia dini dalam proses pendidikannya.

Perkembangan merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Sementara menurut Hartati, dkk perkembangan merupakan proses perubahan yang dialami setiap individu, perkembangan berkaitan dengan meningkatnya kemampuan yang dimiliki seseorang. Adapun lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni [1]. Dalam penelitian ini perkembangan yang akan diamati pada anak didik adalah perkembangan Fisik-motorik khususnya motorik kasar yang mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Motorik kasar adalah kemampuan gerak dasar anak untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar [2]. Sedangkan menurut Iis Verawati (2018) keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk dapat melakukan gerakan dasar, seperti gerakan lokomotor, gerakan non-lokomotor dan gerakan manipulative [3].

Perkembangan motorik kasar pada anak merupakan aspek penting yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua. Hal ini dikarenakan anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih luwes dalam bergaul dengan teman-temannya [4]. Sementara menurut Sulisty, dkk menyatakan bahwa guru dan orang tua perlu memberikan perhatian lebih terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini karena sangat berguna untuk kehidupan anak dimasa mendatang [5]. Oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang baik akan membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Dengan demikian menjadi hal sangat penting untuk mendeteksi sejak usia dini pada setiap kemampuan yang muncul pada diri anak. Hurlock (dalam Iis Verawati) menjelaskan bahwa usia dini (0-8 tahun) adalah usia yang ideal untuk anak mempelajari keterampilan motorik, karena pada usia ini: 1) tubuh anak lebih lentur; 2) belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya; 3) berani mencoba sesuatu yang baru; 4) bersedia mengulangi suatu tindakan hingga otot terlatih untuk melakukannya secara efektif; 5) memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar menguasai keterampilan [3].

Berdasarkan uraian di atas, maka stimulus yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak adalah memberikan contoh, memberikan pengarahan atau petunjuk, memperbaiki gerakan anak yang salah, merangkai keterampilan yang sudah dipelajari dengan keterampilan lainnya melalui bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori (dalam Iis Verawati) menyatakan bahwa bagi anak bermain itu menyenangkan, sukarela atau tanpa paksaan, penuh arti, dan aktivitas spontan [3]. Demikian juga menurut Piaget dalam Sujiono (2012:144), mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak [6]. Kegiatan bermain adalah suasana pembelajaran sebagai bentuk interaksi anak didik dan pendidik dalam PAUD seperti yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 13. Kegiatan permainan dapat membantu anak bergerak aktif dan bebas, hal ini dikarenakan anak sangat senang bermain dan dilakukan anak tanpa rasa berat hati.

Berdasarkan observasi di kelompok B TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu Kab. Deli Serdang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak didik masih kurang optimal seperti melompat ke berbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak-anak terlihat masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincuhan anak dalam melakukan gerakan melompat belum maksimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan. Bahkan terlihat anak – anak tidak begitu kuat untuk melompat dengan lincah. Dengan demikian diperlukan stimulasi untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan - permainan agar dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan permasalahan pada observasi diatas, maka penulis menawarkan solusi dalam peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan foot print. Foot Print Games adalah salah permainan dengan berjalan atau melompat di atas jejak kaki untuk menstimulasi keseimbangan anak dengan kegiatan bermain. Sementara menurut Hasliza Foot Print Games atau permainan jelajah telapak kaki merupakan permainan

yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak, dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kelincuhan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal [7]. Melalui permainan ini diharapkan anak dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik motoriknya. Dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi semua gerakan fisik motorik yang dia miliki. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu T.A 2021/2022. Dengan rumusan masalah Apakah Foot Print Game dapat meningkatkan kecerdasan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu T.A 2021/2022 ?. Serta Tujuan alam penelitian ini adalah untuk mengetahui : peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu T.A 2021/2022.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Kemampuan Motorik Kasar

Hidayani, dkk menjelaskan kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang berasal dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling [8]. Sedangkan menurut Septiari motorik Kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh [9]. Contohnya, berjalan, berlari, berloncat, dan sebagainya. Shofwah menyatakan kemampuan motorik kasar adalah suatu gerakan yang dihasilkan manusia yang meliputi pengontrolan gerak otot-otot besar yang dilakukan dikegiatan sehari-hari seperti berjalan, berlari, melompat, berguling [10]. Hanifah Etika Sari, dkk menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh [11]. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan tubuh manusia untuk melakukan gerakan dengan memanfaatkan fungsi-fungsi otot seperti berlari, melompat, berguling dan berjalan.

### 2.2 Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Yohana dalam Hartati, dkk mengatakan Karakteristik khusus perkembangan fisik bagi anak dalam kelompok 5-6 tahun adalah Perkembangan keterampilan fisik, Pada usia ini anak menunjukkan keinginan tahun yang besar dan aktif [1]. Maghfiroh, dkk dalam Sulistyono, dkk terdapat 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu a) kekuatan, b) keseimbangan, c) kelincuhan, d) kelenturan, e) koordinasi [5]. Sementara dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 cakupan motorik kasar yaitu kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Terdapat juga Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun pada kemampuan motorik kasar idealnya meliputi: a) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincuhan, b) melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam, c) melakukan permainan fisik dengan aturan, d) terampil memakai tangan kanan dan kiri, e) melakukan kegiatan kebersihan diri.

### 2.3 Indikator Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 tahun

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan indikator-indikator kemampuan motorik kasar adalah sebagai berikut : a) Keseimbangan, adalah kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi [12]; b) Kekuatan, adalah kekuatan adalah tenaga kontraksi otot yang dicapai dalam sekali usaha maksimal [12]; c) Kelincuhan, adalah kemampuan seseorang dalam merubah arah dan posisi tubuhnya dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, sesuai dengan situasi yang dihadapi di arena tertentu tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya [13]. Sementara menurut Oktarifaldi, dkk kelincuhan didefinisikan sebagai gerakan seluruh tubuh yang cepat dengan perubahan kecepatan atau arah dalam menanggapi rangsangan [14]; d) Koordinasi, adalah hubungan kerjasama antara susunan saraf pusat dengan alat gerak saat berkontraksi dalam menyelesaikan tugas-tugas motorik atau perpaduan gerak yang saling berkaitan [14]; e) Kelenturan, adalah kemampuan tubuh untuk melakukan latihan-latihan dengan amplitudo gerakan yang besar atau luas [12].

### 2.4 Foot Print Games

Jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia *Foot Print Games* adalah permainan jejak kaki. Permainan foot print yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan melompat sesuai dengan gambar jejak kaki

yang ada di hadapan anak didik atau dikenal juga dengan permainan jelajah tapak kaki. Hasliza menyatakan Permainan jelajah telapak kaki merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak, dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan, kelincihan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal [7]. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Ikrimatus Sholichah bahwa Permainan Jejak Kaki adalah permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan melompat anak, melalui permainan jejak kaki ini anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki, dua kaki dan menirukan gaya-gaya binatang yang melompat seperti katak, kelinci dan hewan melompat lainnya [15].

Adapun langkah-langkah dalam permainan jejak kaki adalah sebagai berikut :

- a) Guru mengajak anak bermain permainan Jejak Kaki
- b) Sebelum melakukan permainan guru mengajak siswa melakukan pemanasan dengan cara melompat-lompat, lari-lari kecil dan berdiri dengan satu kaki dengan masing-masing kegiatan berdurasi 10 detik.
- c) Anak duduk di tepi permainan
- d) Guru memberikan intruksi dan tata cara bermain
- e) Guru memanggil anak sesuai dengan urutan nomor absen dan mempersilahkan anak memulai permainan dengan hitungan 123.
- f) Rintangan pertama anak melakukan kegiatan tersebut yaitu pada gambar kaki dua sehingga anak melompat dan mendaratkan dengan kedua kakinya secara bersamaan.
- g) Sebelum melakukan gerakan melompat selanjutnya, anak harus teliti memeriksanya terlebih dulu baru melakukan gerakan melompat selanjutnya sesuai dengan aturan/petunjuknya hingga selesai.

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah proses penyelidikan terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah dan dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas [16]. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya merupakan perbaikan yang didasari atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian ini menggunakan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & MC. Taggart. Adapun peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Menurut Umar Sidiq penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian [17]. Pendekatan kualitatif memberikan deskripsi hasil tindakan penelitian atau memberikan gambaran secara jelas melalui narasi seseorang peneliti dalam rumusan masalah.

Subjek penelitian ini adalah anak didik di Kelompok B TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu dengan jumlah 16 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Anak didik usia 5-6 tahun sebagai subjek yang akan di amati dalam kegiatan permainan dan di beri tindakan. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini ialah dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase. Hasil analisis data kemudian dibandingkan dengan tabel kriteria kemandirian belajar siswa seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

PERSENTASE	KATEGORI
0 % – 55 %	Kurang Mampu
55,1 % – 70 %	Cukup Mampu
70,1 % - 85 %	Mampu
85,1 % - 100 %	Sangat Mampu

Data disajikan dalam dua bentuk yaitu dalam bentuk tabel dan deskriptif. Data dalam bentuk tabel akan membantu pembaca dalam melihat hasil secara sistematis. Bentuk penyajiannya juga lebih efisien dan efektif dalam penarikan kesimpulan selanjutnya. Sedangkan data deskripsi akan menerangkan secara lebih detail dalam tabel yang disajikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Prasiklus

**Tabel 2. Hasil Prasiklus Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator Kemampuan Motorik Kasar	Perilaku Yang Diamati	Rerata Skor
1	Keseimbangan	Mampu mempertahankan tubuh ketika berada di berbagai posisi	35
2	Kekuatan	Memiliki kekuatan saat melompat	30
3	Kelincahan	Mampu merubah posisi tubuhnya saat melompat dengan tepat	38
4	Koordinasi	Menunjukkan kesesuaian gerak dengan berbagai posisi	26
5	Kelenturan	Melakukan gerakan dengan jangkauan yang luas	30
Persentase Klasikal			49,69 %
Kategori			Kurang Mampu

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, anak didik masih belum maksimal dalam mempertahankan tubuh ketika melompat dengan berbagai posisi yang ditentukan oleh guru. Sehingga tubuh anak masih sering kehilangan koordinasi tubuh. Akibatnya anak-anak masih menunjukkan keseimbangan yang tidak stabil dalam mempertahankan posisi tubuhnya. Bahkan kelenturan anak didik masih kurang lentur, bisa saja hal ini akibat kurang latihan atau pemanasan sebelum memulai permainan.

#### 3.2 Siklus 1

**Tabel 3. Hasil Siklus 1 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator Kemampuan Motorik Kasar	Perilaku Yang Diamati	Rerata Skor
1	Keseimbangan	Mampu mempertahankan tubuh ketika berada di berbagai posisi	45
2	Kekuatan	Memiliki kekuatan saat melompat	39
3	Kelincahan	Mampu merubah posisi tubuhnya saat melompat dengan tepat	40
4	Koordinasi	Menunjukkan kesesuaian gerak dengan berbagai posisi	31
5	Kelenturan	Melakukan gerakan dengan jangkauan yang luas	38
Persentase Klasikal			60,31 %
Kategori			Cukup Mampu

Pada siklus 1, guru sudah menerapkan pemanasan selama 10 menit bagi seluruh anak didik dengan berlari santai. Dengan adanya gerakan pemanasan, maka otot-otot kaki anak didik mulai berkontraksi untuk mengikuti gerakan melompat. Sehingga terlihat kekuatan otot anak untuk mengikuti permainan. Namun dalam hal koordinasi tubuh dengan berbagai gerakan posisi masih ada kekurangan pada anak didik. Bisa jadi hal ini diakibatkan kurangnya latihan dalam mengubah posisi dari setiap gerakan melompat. Sehingga dibutuhkan pembiasaan dengan berbagai latihan arah melompat dalam mengubah posisi tubuh.

#### 3.3 Siklus 2

**Tabel 4. Hasil Siklus 2 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator Kemampuan Motorik Kasar	Perilaku Yang Diamati	Rerata Skor
1	Keseimbangan	Mampu mempertahankan tubuh ketika berada di berbagai posisi	52
2	Kekuatan	Memiliki kekuatan saat melompat	46
3	Kelincahan	Mampu merubah posisi tubuhnya saat melompat dengan	48

		tepat	
4	Koordinasi	Menunjukkan kesesuaian gerak dengan berbagai posisi	44
5	Kelenturan	Melakukan gerakan dengan jangkauan yang luas	45
		Persentase Klasikal	73,43 %
		Kategori	Mampu

---

Pada kegiatan siklus 2 anak didik sudah menunjukkan peningkatan gerak motorik kasar yang signifikan. Karena anak sudah terbiasa melakukan gerakan melompat sesuai dengan arah yang ditentukan, maka mereka sudah mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan baik. Dengan adanya gerakan pemanasan sebelum memulai permainan, maka otot-otot kaki anak sangat siap untuk mengikuti berbagai lompatan. Sehingga anak terlihat lincah dalam mengubah posisi tubuhnya. Bahkan dalam mengkoordinasikan antara gerakan dengan posisi yang di tentukan, anak sudah melakukannya dengan tepat. Dengan demikian kelenturan tubuh anak semakin terlatih dalam melakukan kegiatan permainan jejak kaki. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan *foot print* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan *foot print* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Pancur Batu. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan dari siklus awal hingga pada siklus II kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat sebesar 73,43 % dengan kategori Mampu. Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, saran-saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: bagi anak hendaknya ikut serta dan berperan aktif dalam belajar dan bermain untuk menciptakan generasi yang luwes dalam bergaul dengan teman-temannya, hendaknya guru selalu berusaha untuk menerapkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran untuk mewujudkan pendidik yang profesional, sekolah hendaknya menerapkan permainan-permainan yang menarik dalam kegiatan pembelajaran agar pertumbuhan dan perkembangan anak didik usia dini dapat meningkat dengan baik.

#### REFERENCES

- [1] S. Hartati, Zulkifli, and Hukmi. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai Halaman 931-938 Volume 4 Nomor 2 Tahun 2020*.
- [2] D. A. Setyawan, H. Hadi and I. F. Royana. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *JURNAL PENJAKORA Volume 5 No 1, Edisi April 2018*.
- [3] I. Verawati. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian Penelitian Tindakan Pada Kelompok A Di TK Nasional KPS Balikpapan Tahun 2018. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.2 No. 1 Juni 2018, page 66 – 75.
- [4] B. Mahmud. (2018). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika, Jurnal Kependidikan- Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Volume 12, No.1, Juni 2018*.
- [5] I. T Sulistyono, A. R. Pudyaningtyas and V. Sholeha. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal KUMARA CENDEKIA Vol. 9 No. 3 September 2021* <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>.
- [6] Sujiono and Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- [7] P. Hasliza and N. Anisa. (2019). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 2, no 1, 2019, 26-35* <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>
- [8] Hildayani, R. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [9] Septiari, B. B. 2012. *Mencetak Balita Cerdas Dan Pola Asuh Orang Tua*. Yogyakarta: Nuha medika.

- [10] Shofwah and Kristanto. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Kaki) Anak Melalui Permainan Lari Pindah Ikan Pada Tk A Kb-Tk Madinatul Ilmi Al-Amien Tlogosari Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN 2089-1431 (Print), ISSN 2598-4047 (Online).
- [11] H. E. Sari and M. Karmila. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok B Di KB-TK Islam Permata 1 Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN 2089-1431 (Print), ISSN 2598-4047 (Online).
- [12] A. Mekayanti, Indrayani and K. Dewi, (2015). Optimalisasi Kelenturan (Flexibility), Keseimbangan (Balance), dan Kekuatan (Strength) Tubuh Manusia Secara Instan dengan Menggunakan “Secret Method”. *Jurnal Virgin, Jilid 1, nomor 1, Januari 2015, hlm. 40-49.*
- [13] S. Rohman. (2015). Pengaruh Pelatihan Rope Jump Dengan Metode Interval Training Terhadap Kelincahan. *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol 3. Nomor 1 Tahun 2015 Halaman 207-214*
- [14] Oktarifaldi, R. Syahputra, L. P. Putri and S. Bakhtiar. (2019). Pengaruh kelincahan, koordinasi dan keseimbangan terhadap kemampuan lokomotor siswa Usia 7 sampai 10 tahun. *Jurnal MensSana* <http://menssana.ppj.unp.ac.id>
- [15] I. Sholichah. (2021). Penerapan Media Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Siswa Kelompok A Di Raudhatul Athfal Ittaqu Surabaya. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- [16] Akbar, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas: filosofi, metodologi & implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- [17] U. Sidiq, dkk. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : CV. Nata Karya.