

# STRATEGI PENDIDIK RA AR ROHMAH DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN *FUN GAMES*

(Yohanah Dhea Ananda<sup>1</sup>, Amala Tirta<sup>2</sup>)

(20202001480271.student.wuluwiyah.ac.id, amala@lecturer.uluwiyah.ac.id )

Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto  
Jl. Raya Mojosari-Mojokerto KM. 4 No.10 Mojokerto

---

Article History:	Abstract Indonesia
Dikirim: 5 Januari 2024	<i>Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik anak berkembang dengan baik maka anak dapat mengembangkan kemampuan fisiknya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pengembangan keterampilan motorik kasar anak sangat perlu diperhatikan untuk mengetahui berbagai kegiatan ataupun aktivitas fisik motorik yang dibutuhkan oleh anak.</i>
Direvisi: 20 Januari 2024	
Diterima: 7 Januari 2024	
<b>Korespondensi Penulis:</b> HP / WA:	<i>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sehingga teknik pengumpulan pada data pada penelitian ini yakni wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, RA Ar Rohmah menerapkan kegiatan fun games setiap hari di aula sekolah untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. manfaat yang diperoleh dari permainan fun games adalah fisik anak menjadi kuat, melatih keseimbangan, melatih keterampilan, meningkatkan masa otot anak agar otot anak menjadi lebih kuat dan tidak kaku. Berdasarkan hasil penelitian, permainan fun games ini memiliki manfaat untuk mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah permainan.</i>

**Kata Kunci:** (Strategi, Motorik Kasar, Fun Games)

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 yang menyatakan bahwa anak usia adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun

(Fadlillah,2014). Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa,H.E, 2012). Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik anak berkembang dengan baik maka anak dapat mengembangkan kemampuan fisiknya sendiri tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik ini ditandai dengan kemampuan perkembangan dari motorik kasar dan motorik halus. Pada usia 5-6 tahun dalam keterampilan motorik kasar anak diharapkan sudah mampu berjalan , naik turun tangga dengan kaki secara bergantian, berlari dengan kuat dan kencang dan sebagainya.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak dan sangat penting untuk dipelajari, karena perkembangan fisik akan berpengaruh terhadap perilaku sehari-hari. Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, anak merupakan subyek yang harus mendapatkan perhatian untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan motoriknya. Pengembangan keterampilan motorik kasar anak sangat penting untuk diperhatikan karena dengan memperhatikan perkembangan motorik anak kita sebagai pendidik dapat mengetahui berbagai kegiatan ataupun aktivitas fisik motorik yang dilakukan oleh anak. Aktivitas gerak yang dilakukan anak dengan bermain bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang menyenangkan. Stimulasi motorik kasar yang baik dan benar dapat mengantarkan anak mencapai perkembangan yang optimal. Satu aspek perkembangan yang distimulasi dengan benar dapat mempengaruhi perkembangan aspek lain dalam diri anak .

Pendidik perlu menyediakan berbagai macam kegiatan yang menarik minat anak sehingga mereka tidak merasa bahwa sedang dirangsang perkembangannya. Melalui berbagai macam permainan baik yang menggunakan alat atau tidak menggunakan alat, motorik kasar anak dapat di stimulasi dengan beragam kegiatan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan karena bermain menjadi sumber belajar yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah (Muti'ah, 2010). Melalui bermain anak tidak hanya meningkatkan dan mencapai aspek perkembangan yang lebih baik atas kemampuan motorik, tetapi juga dapat membangun kepercayaan diri anak dan belajar bagaimana menangani rintangan yang sulit (Serpentino,2011). Bermain di luar ruangan dapat di anggap sebagai salah satu cara untuk membuat anak-anak lebih sehat dan aktif secara fisik (Fjortoft, 2004; lovasi et al., 2011). Permainan *fun games* ini sudah di lakukan oleh sekolah yang penulis teliti Permainan *fun games* ini

digunakan di sekolah ini untuk mengembangkan motorik kasar pada anak didik Berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, maka permainan *fun games* ini menjadi strategi guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam sebuah permainan atau kegiatan bermain yang menyenangkan di setiap harinya. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian untuk mengetahui strategi apa saja yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *fun games*.

## **METODE**

Jenis atau desain yang digunakan peneliti yaitu desain penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif kategori atau deskripsi yang dikembangkan atas dasar kejadian secara nyata atau kegiatan dilapangan secara langsung (Rijali, 2019). Dalam penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang tidak terdapat angka- angka statistik didalamnya (Subandi, 2011). Metode deskriptif juga hanya satu masalah atau fenomena dalam praktiknya dan dapat berupa suasana, lingkungan, organisasi, kultur dan waktu (Suardi, 2017). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sehingga teknik pengumpulan pada data pada penelitian ini yakni wawancara dan dokumentasi. Studi kasus atau case study merupakan rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi, dimana peneliti mengembangkan analisis mendalam terhadap suatu kasus, program, peristiwa, aktivitas, proses atau satu individu atau lebih. kasus kasus dibatasi oleh aktivitas dan waktu, peneliti mengumpulkan berbagai informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk memperkuat data yang telah didapatkan dengan metode interview bebas terpimpin, adapun dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan alat bantu recorder untuk merekam wawancara dengan narasumber dan informan, peneliti juga mengambil foto yang berhubungan dengan aktivitas narasumber sebagai deskripsi untuk memperkuat data yang telah didapat dari wawancara . pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 bulan , pelaksanaannya dimulai dari bulan agustus 2023 sampai bulan september 2023 , penelitian ini bertempat di RA Ar Rohmah Mojosari

## **HASIL PENELITIAN**

Menurut keterangan salah satu guru di RA Ar-Rochmah, *fun games* adalah salah satu metode yang dipakai guru dalam mengembangkan motorik kasar anak di RA Ar Rohmah

yang merupakan kegiatan bermain menyenangkan untuk anak sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan. Pendidik menyajikan berbagai macam permainan menyenangkan yang telah direncanakan untuk satu minggu kedepan. Permainan tersebut diantaranya adalah permainan estafet mengambil bola dengan corong, balap plastik dengan memasukkan bola dalam plastik yang dipakainya, memindahkan benda dengan cara berguling , dan merayap sesuai intruksi dari guru (zig zag , lurus ,dan gabungan).

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan *fun game* dilakukan secara bergiliran yang mana setiap harinya dijadwalkan untuk 3 atau 4 rombongan belajar. Jumlah rombongan belajar yang ada di RA Ar-Rohmah ada 7. Sehingga setiap rombongan belajar mendapat kesempatan 3 kali *fun game* di aula sekolah. Hal ini untuk menginisiasi tempat kegiatan yang terbatas dan tidak dapat menampung seluruh anak. Kegiatan *fun games* di RA Ar-Rohmah dirancang berdasarkan minat anak. Satu kegiatan permainan bisa dilaksanakan berulang-ulang dalam waktu satu minggu jika dirasa anak masih menunjukkan ketertarikan pada kegiatan tersebut. Namun, jika anak kurang tertarik, guru mengganti kegiatan itu dengan kegiatan yang lebih menarik dan menantang bagi anak. Di Minggu pertama observasi, *fun game* disajikan dalam bentuk permainan merayap *zig zag*, kemudian di minggu kedua diganti dengan permainan memindahkan benda dengan berguling, tetapi jika minat anak masih suka dengan permainan *zig-zag* maka guru akan mengulanginya lagi di minggu selanjutnya.

Gambaran pelaksanaan harian kegiatan ini yaitu dilakukan sejak pukul 08.30 sampai dengan 09.00 setelah anak-anak selesai mengaji di pagi hari. Prosedur pelaksanaan yaitu sebagai berikut : 1) sebelum melaksanakan permainan ini anak anak diajak berbaris sesuai rombongan belajar oleh guru .... masing-masing, 2) guru mengajak anak bernyanyi dan menghafal kosakata Bahasa Inggris tentang topik yang akan di bahas, 3) Anak diajak duduk melingkar sesuai dengan kelasnya, 3) guru menjelaskan tentang permainan apa yang akan di mainkan hari ini, 4) guru meminta salah satu atau beberapa anak untuk mempraktekkan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas yakni Bu Khuzrotin Khasanah S.pd., mengatakan bahwa dengan adanya kegiatan *fun games* ini anak menjadi lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah

permainan dan dengan adanya kegiatan *fun games* ini juga menjadi strategi guru dalam mengembangkan motorik kasar pada anak didik dengan menyediakan berbagai permainan yang bermacam-macam di setiap minggu/harinya. Dalam melakukan bermain dan permainan anak menunjukkan pada kegiatan bergerak menyenangkan yang terorganisir dapat melalui sistem, mekanisme dan tujuan tertentu yang akan dilakukan oleh anak setelah itu untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dan bermain juga dapat menjadi bahan belajar anak dapat mendapatkan berbagai hal dilingkungan bermainnya. Jadi dalam permainan *fun games* ini dapat mengeksplorasi secara langsung baik secara individu atau kelompok.

## PEMBAHASAN

Pendidikan usia dini adalah periode penting yang perlu mendapat perhatian dan penanganan sedini mungkin. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Pengembangan motorik kasar bagi anak usia dini memiliki tujuan yakni memperkenalkan gerakan kasar, melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat (Samsudin, 2008) Usia 3-6 tahun merupakan emas pada anak, yang memerlukan stimulus untuk membantu perkembangannya sehingga tidak terhambat. Aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik apabila mendapat stimulus yang baik. Masa ini adalah masa emas (*Golden Age*) dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian anak. Stimulus dapat diberikan melalui pendidikan anak usia dini, dengan belajar sambil bermain. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan atau stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil penelitian, permainan *fun games* ini memiliki manfaat aspek motorik kasar untuk anak usia dini dan menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah permainan. Dengan melakukan bermain anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya. Ketika anak mempunyai kesempatan untuk bermain atau bergerak maka akan melatih otot anak menjadi kuat dan bugar (Rohmah, 2016). Bermain merupakan kebutuhan, kenikmatan dan

kepuasan bagi anak yang dilakukan anak secara gembira dan tidak merasa terbebani. Permainan yang dilakukukan dengan gembira dan menyenangkan sehingga anak merasa relaks dan ceria. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik, anak tersebut akan memiliki perkembangan mental yang baik pula (Baan et al., 2020; Wang, 2009; Westendorp et al., 2011). Hal ini disebabkan karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga meningkatkan rasa percaya dirinya yang akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya (Adprijadi, 2017; Lestari & Puspitasari, 2021; Tanto & Sufyana, 2020). Kemampuan motori harus dipelajari, jika tidak akan berkembang dengan baik. Oleh karena itu, pendidik memerlukan sikap yang baik pada tingkatan anak dengan membiarkan anak mengetahui sesuatu dan mencoba berbagai aktivitas motorik kasar dan halus yang sesuai dengan tingkatan usianya seperti pada kegiatan *fun games* ini anak anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya didalam permainan yang sudah disiapkan oleh guru . Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini juga perlu bimbingan dari pendidik. Perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik maka akan menimbulkan konsep diri negatif pada diri anak (Mursid, 2015) Latihan terhadap motorik kasar dan motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan tubuh dan anggotanya secara efektif, yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, koordinasi indra dan anggota tubuh, melatih kepercayaan diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk menulis.

Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009) mengatakan bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungannya. Setiap gerakan merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Gerakan dalam permainan tradisional juga dapat membantu pembentukan: fisik, mental meliputi, moral, kemampuan sosial, pada anak-anak (Hasanah, 2016). Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa keterampilan motorik anak dapat ditingkatkan melalui permainan bowling tiruan, termasuk pembelajaran tari gantar menggunakan konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini (Suparno, 2013; Yuniastuti, 2015). Dengan begitu kegiatan *fun games* ini dapat menjadi permainan yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan dapat memberikan

pengalaman secara nyata. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan *fun games* memiliki manfaat aspek motorik kasar untuk anak usia dini dan menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah permainan. Dalam *fun games* ini memiliki beberapa manfaat bagi anggota tubuh yaitu ketangkasan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan dan kekuatan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian penelitian ini dapat di simpulkan bahwa strategi guru dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4-6 tahun melalui kegiatan *fun games* ini merupakan cara yang tepat agar bisa menstimulus perkembangan motoriknya stimulus terhadap motorik kasar dan motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan tubuh dan anggotanya secara efektif, yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, koordinasi indra dan anggota tubuh, melatih kepercayaan diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk menulis. sehingga dengan adanya kegiatan *fun games* ini bisa membantu anak untuk menyiapkan mereka ke jenjang berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020) Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Fadlillah. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fjærtøft, I. Landscape as Playscape: The Effects of Natural Environments on Children's Play and Motor Development. *Children, Youth and Environment*, 14(2), 21–44.  
<http://www.colorado.edu/journals/cye/>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (1).
- Mulyasa H.E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mursid. (2015) *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary
- Mutiah. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Pertama)*. Prenada Media Group. 2010

- Rijali, A. (2019) Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.  
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374> .
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Samsudin. (2008) *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media Grup: Jakarta
- Serpentino, C . (2011) “The moving body”: . *International Journal of Pediatric Obesity* (A sustainable project to improve children’s physical activity at kindergarten.
- Suardi, W. (2017) Catatan Kecil Mengenai Desain Riset Deskriptif Kualitatif. *Jurnal Ekubis*, 2(1).
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 11(2), 173–179.  
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v11i2.2210>.
- Sujiono, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno, S. (2013). Dampak Permainan Bowling Tiruan Terhadap Kecakapan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19 (2)
- Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(2), 187 – 198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>.
- Yuniastuti, E., (2015). Penerapan Pembelajaran Tari Gantar untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) di TK Kartika V-66 Balik Papan Tahun Pelajaran 2014-2015. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15 (3)