

Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfah Al-Hidayah

Nadia Aliyatuz Zulfa*, Raden Rachmy Diana**, Nurita Sari**

* *** Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-02-2025

Disetujui: 28-04-2025

Key word:

Traditional games, barricades, rough motorics

Kata kunci:

Permainan tradisional, halang rintang, motorik kasar

ABSTRAK

Abstract: *The implementation of traditional obstacle course games plays an important role in optimizing gross motor skills in children aged 4–5 years. Moreover, it informs that traditional obstacle games are among the traditional games that can be easily integrated into children's play activities. The purpose of this study is to describe the methods used by teachers in implementing traditional obstacle course games as a means to enhance young children's gross motor development. This research employs a descriptive qualitative approach, with participants including class A teachers, the school principal, parents, and the homeroom teacher of class A at Raudhatul Athfah Al-Hidayah. Data collection techniques involved interviews and documentation. Data validity was ensured using triangulation, while data analysis followed several stages: data collection, data reduction, data presentation, and drawing or verifying conclusions. The results show that the demonstration method is the primary strategy used in implementing traditional obstacle course games. Teachers introduced several types of games, such as frog jumps, crawling like a snake, walking on a balance beam, and playing a snake-and-ladder game. The use of this method proved effective in supporting the optimal development of gross motor skills in children aged 4–5 years at Raudhatul Athfah Al-Hidayah.*

Abstrak: Pentingnya mengimplementasikan permainan tradisional halang rintang untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Selain itu memberikan informasi tentang permainan tradisional halang rintang menjadi salah satu permainan tradisional yang mudah dikemas dalam permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan metode yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional halang rintang sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan informasi penelitian terdiri dari guru kelas A, kepala sekolah, orang tua, serta wali kelas A di Raudhatul Athfah Al-Hidayah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, sementara analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi menjadi strategi utama dalam mengimplementasikan permainan tradisional halang rintang. Guru memperkenalkan beberapa jenis permainan seperti lompat katak, merangkak menirukan gerakan ular, berjalan di atas papan titian, hingga permainan ular tangga. Pelaksanaan metode ini terbukti efektif dalam mendorong perkembangan

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai jenjang pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Program ini dilaksanakan melalui berbagai bentuk stimulasi edukatif yang dirancang untuk menunjang proses tumbuh kembang anak secara optimal (Diknas, 2015). PAUD bertujuan untuk meletakkan landasan awal dalam pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta nilai-nilai agama dan moral, yang kesemuanya penting bagi kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan sebagai bekal untuk tahapan pendidikan berikutnya (PAUD, 2015). Dengan demikian, PAUD diharapkan mampu mengembangkan potensi anak secara menyeluruh agar siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Masa kanak-kanak awal merupakan periode perkembangan yang berlangsung sangat pesat, terutama karena pertumbuhan sel-sel saraf sangat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman yang dialami anak. Semakin beragam pengalaman yang diperoleh, semakin besar pula peluang anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia sekitarnya (Masnipal, 2018). Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya mencakup proses pemberian stimulasi dan pengasuhan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan serta keterampilan anak. Dalam fase perkembangan ini, pengalaman belajar diperoleh melalui aktivitas seperti pengamatan, peniruan, serta eksplorasi langsung, yang secara aktif melibatkan seluruh potensi yang dimiliki anak (Zulfa, Hibana, et al., 2024).

Salah satu aspek penting yang perlu diberikan stimulasi secara optimal pada anak usia dini adalah perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar. Perkembangan fisik memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan motorik anak, dan pemahaman terhadap hubungan ini sangat penting karena akan berdampak pada perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari (Bossavit, B., & Arnedillo-Sanchez, 2023). Kemampuan motorik yang berkembang dengan baik pada masa kanak-kanak akan berperan penting dalam mendukung kecakapan gerak anak di masa depan (Aoyama, T. Hikihara, Y., Watanabe, H., & Tanaka, 2023). Kualitas perkembangan fisik juga berpengaruh terhadap keberhasilan, hambatan, maupun kegagalan anak dalam menguasai keterampilan motor (Houwen, S., Kamphorst, E., van der Veer, G., & Cantell, 2021). Dengan demikian, aspek fisik menjadi fondasi utama bagi proses perkembangan selanjutnya (Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, 2020). Apabila seorang anak memiliki perkembangan fisik yang optimal, maka ia akan mampu mengembangkan kemampuannya secara mandiri tanpa terlalu banyak ketergantungan pada bantuan eksternal (Magistro, D., Cooper, S. B., Carlevaro, F., Marchetti, I., Magno, F., Bardaglio, G., & Musella, 2021). Perkembangan fisik ini mencakup pencapaian keterampilan motorik kasar dan halus, serta kemampuan kognitif yang berkembang secara bersamaan (Asakawa, A., & Sugimura, 2022).

Aktivitas fisik pada masa awal pertumbuhan anak merupakan salah satu keterampilan fundamental yang berperan penting dalam pembentukan gaya hidup sehat di kemudian hari (Policastro, F., Biancotto,

M., & Zoia, 2022). Mengingat sebagian besar kegiatan anak melibatkan fungsi motorik, penyediaan lingkungan yang mendukung aktivitas fisik serta tersedianya kesempatan untuk bergerak secara aktif selama masa pertumbuhan menjadi faktor strategis dalam mendukung kesehatan dan pembelajaran anak secara dini (Nurani et al., 2024).

Penguatan keterampilan motorik kasar memiliki urgensi tersendiri karena kemampuan ini mendasari berbagai aktivitas fisik sehari-hari seperti melompat, berlari, berjalan, dan menjaga keseimbangan tubuh, misalnya berdiri dengan satu kaki (Hasanah, 2021). Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan tradisional, yang secara alami melibatkan gerakan motorik serta interaksi sosial (Putri et al., 2021).

Perkembangan motorik kasar pada anak mulai terbentuk seiring dengan meningkatnya kemampuan koordinasi dan keseimbangan tubuh, yang menyerupai kemampuan fisik pada orang dewasa. Aspek ini memiliki kedudukan yang setara pentingnya dengan dimensi perkembangan lainnya, sehingga para pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini perlu secara aktif mendampingi dan melatih keterampilan motorik anak (Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, 2020). Menurut Asmudin dkk, juga menekankan pentingnya pengembangan motorik kasar pada usia dini, karena hal ini berkontribusi terhadap pertumbuhan fisik secara menyeluruh, peningkatan keseimbangan tubuh, kelenturan, kecepatan, kelincahan, serta koordinasi antara mata, tangan, dan kaki. Selain itu, keterampilan motorik kasar juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas seperti melompat dengan satu kaki (Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, 2022). Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah lembaga pendidikan yang belum optimal dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan tersebut pada sebagian anak (Utari et al., 2022).

Salah satu bentuk inovasi dalam proses pembelajaran untuk mendukung pengembangan motorik kasar anak usia dini adalah melalui pemanfaatan permainan tradisional. Selain berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, pendekatan ini juga efektif dalam membangkitkan antusiasme dan kegembiraan anak ketika melakukan aktivitas motorik seperti berdiri dan melompat dengan satu kaki (Wiranti & Mawarti, 2018). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Charles (2017) di Malaysia menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik pada anak usia sekolah. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai metode strategis dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Salah satu bentuk permainan yang sering digunakan dalam konteks ini adalah permainan halang rintang, yang melibatkan berbagai gerakan fisik dan koordinasi tubuh secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfah Al-Hidayah, khususnya pada kelompok usia 4–5 tahun, ditemukan bahwa sejumlah anak masih mengalami kesulitan dalam aspek perkembangan motorik kasar. Dalam berbagai aktivitas fisik di luar kelas, seperti senam atau permainan motorik, terlihat bahwa beberapa anak menghadapi hambatan dalam melakukan gerakan-gerakan dasar, seperti berjalan sambil membawa beban, melompati rintangan, melempar objek ke sasaran, serta menjaga keseimbangan dan koordinasi gerak. Anak-anak seringkali belum mampu menampilkan gerakan tersebut dengan akurasi yang baik dan cenderung melakukan kesalahan saat diminta menirukan gerakan seperti melangkah, berjalan, melompat, atau jongkok, terlebih

lagi ketika gerakan tersebut diterapkan dalam konteks bermain. Meskipun guru telah memberikan contoh gerakan secara langsung di dalam kelas, masih banyak anak yang belum menguasainya secara optimal. Kondisi ini diduga disebabkan oleh kurang maksimalnya pelaksanaan kegiatan motorik kasar, keterbatasan alat bantu yang digunakan, serta rendahnya motivasi guru dalam memfasilitasi kegiatan tersebut secara konsisten dan menyenangkan

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan permainan halang rintang sebagai strategi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya kelompok usia 4–5 tahun di RA Al-Hidayah. Permainan, terutama bagi anak usia dini, merupakan salah satu kebutuhan esensial yang berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas bermain, anak dipersiapkan untuk menjadi individu yang matang, mandiri, serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, moral, dan kreativitas. Selain itu, bermain juga menjadi sarana bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya, membentuk konsep-konsep baru, menghadapi risiko, serta membangun perilaku yang adaptif. Permainan halang rintang sebagai bentuk aktivitas motorik dapat menjadi media stimulasi yang efektif dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Mengingat bahwa setiap anak mengalami proses tumbuh kembang dengan kecepatan dan karakteristik yang berbeda, maka perbedaan individual ini harus menjadi perhatian utama bagi pendidik dalam merancang kegiatan bermain yang sesuai dan bermakna.

Salah satu bentuk permainan yang digunakan dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah permainan "halang rintang". Permainan ini melibatkan aktivitas dari titik awal (start) hingga titik akhir (finish) dengan melewati berbagai jenis rintangan. Contohnya, anak diminta berjalan di atas garis lurus sambil berjinjit dan membawa bola menggunakan entong, melangkahi rintangan dari rangkaian karet gelang, atau melompat secara zig-zag di dalam simpai. Rangkaian aktivitas ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar, seperti gerakan melangkah, berjalan, melompat, jinjit, serta meningkatkan kontrol tubuh dan koordinasi gerakan. Hal ini penting karena banyak anak masih kesulitan membedakan atau mengoordinasikan gerakan-gerakan tersebut secara tepat.

Selain sebagai sarana pelatihan fisik, permainan halang rintang juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Banyak anak menunjukkan kurangnya semangat, keberanian, dan rasa percaya diri dalam mengikuti aktivitas fisik di dalam kelas karena merasa bosan dan tidak nyaman dengan lingkungan belajar yang monoton. Sebaliknya, ketika kegiatan dilakukan di luar kelas dalam bentuk permainan halang rintang, antusiasme anak meningkat secara signifikan. Mereka lebih bebas mengekspresikan gerakan tubuhnya dan lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan fenomena ini, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih lanjut melalui sebuah penelitian yang berjudul "Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4–5 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena atau kejadian yang sedang diteliti (Mappasere & Suyuti, 2019).

Penelitian dengan pendekatan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi permainan halang rintang dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Leranwetan, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak setelah penerapan metode tersebut. Penelitian ini bersifat deskriptif, artinya peneliti berusaha untuk menggambarkan dan memaparkan hasil penelitian dengan cara yang jelas dan terperinci, menggunakan deskripsi tekstual. Oleh karena itu, jenis penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif deskriptif. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Leranwetan, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun yang berada di Kelas A di Raudhatul Athfal Al-Hidayah, yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Informan dalam penelitian ini meliputi peserta didik, orang tua, kepala sekolah, serta guru kelas dan guru lainnya yang terlibat dalam kelompok A usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal. Setelah data terkumpul melalui proses pengumpulan di lapangan, peneliti kemudian melakukan analisis lebih mendalam terhadap data yang diperoleh yang berhubungan dengan implementasi permainan tradisional halang rintang dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal. Analisis data dalam penelitian ini mengikuti prosedur yang dijelaskan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang membagi proses analisis menjadi tiga alur kegiatan utama yang berlangsung secara bersamaan, yaitu: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Novia Azizi Hakim, 2023). Proses ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas dan komprehensif mengenai penerapan permainan halang rintang dan dampaknya terhadap kemampuan motorik kasar anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

HASIL

Setelah melakukan wawancara secara langsung dengan guru-guru Raudhatul Athfal Al-Hidayah. Peneliti mendapatkan beberapa fakta bahwa implementasi permainan tradisional halang rintang sudah pernah dilakukan. Seperti lompat katak, berjalan diatas papan titian, holahop, bakiak, congklak dan banyak lainnya. Anak-anak dikenalkan bagaimana cara bermain halang rintang. Mengenalkan cara bermainnya satu persatu kepada anak agar anak mengerti.

Pembelajaran di Raudhatul Athfal Al-Hidayah banyak diselipkan permainan tentang permainan tradisional. Seperti dalam halnya pada kegiatan olah raga yang dilakukan setiap minggunya. Dalam kegiatan permainan tradisional dikenalkan beberapa permainan. Mengenalkan permainan gobak sodor, cublek-cublek suweng, dan banyak lagi.

Menurut hasil wawancara dengan Bu Ifa, guru kelas A di Raudhatul Athfal, tujuan pengenalan permainan tradisional halang rintang adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Beliau menyatakan bahwa:

“Permainan tradisional dikenalkan kepada anak-anak agar mengetahui permainan asli produk lokal Indonesia yang harus terus dilestarikan dan dikenalkan kepada anak usia dini. Permainan

tradisional sudah diterapkan sejak lama akan tetapi hanya mengaplikasikannya dengan beberapa permainan saja dan kegiatan permainan itu dilakukan secara berganti hari tidak dalam waktu sehari melakukan beberapa permainan, dan tidak dikemas dengan permainan halang rintang”.

Hal serupa juga disampaikan oleh bu Niha selaku kepala sekolah menyebutkan bahwa Implementasi permainan tradisional halang rintang perlu dikenalkan sejak dini untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5, beliau mengatakan bahwa:

“Tujuan dari pengenalan permainan tradisional halang rintang untuk pengembangan motorik kasar sangat berguna dengan beberapa urutan permainan yang melipatkan otot-otot besar anak, sehingga mempercepat perkembangan motorik kasarnya”.

Permainan tradisional halang rintang yang digunakan saat bermain meliputi: lompat katak, berjalan seperti ular, berjalan melewati garis lurus, dan bermain ular tangga. Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia dini dan menjelaskan metode demonstrasi dengan cara mempraktikkan secara langsung permainan yang telah dijelaskan sebelumnya. Guru melibatkan anak dalam praktik, misalnya anak disuruh melompat seperti kodok di atas gambar, tiarap seperti ular, berjalan di atas papan titian, kemudian bermain ular tangga angka.

PEMBAHASAN

Permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk melepaskan energi fisik yang berlebih serta mengekspresikan perasaan yang mungkin terpendam (Doe-Asinyo & Smits-Engelsman, 2021). Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat merasakan kebahagiaan yang pada gilirannya membawa kenyamanan dan memfasilitasi mereka dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran (Ulfah et al., 2021). Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dilakukan dengan sukarela, tanpa batasan, dan dilakukan berulang-ulang dengan tujuan memberi kepuasan (Zulfa, Sari, et al., 2024). Aktivitas ini memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, memberikan dampak positif pada berbagai aspek perkembangan mereka (Herawati, 2018). Selain itu, permainan memberi anak kesempatan untuk lebih banyak bereksplorasi, yang pada akhirnya membantu mereka dalam memahami konsep dasar dan memperoleh pengetahuan (Sari & Zulfa, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan permainan tradisional halang rintang dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah, ditemukan bahwa pentingnya penggunaan beragam metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak. Penggunaan metode yang tepat membantu materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak, sekaligus mendukung pengembangan kemampuan motorik kasar mereka secara optimal. Meskipun demikian, permainan tradisional halang rintang juga memiliki sejumlah tantangan. Beberapa pihak menilai bahwa jenis permainan ini dapat membuat anak merasa tertekan atau cepat lelah, terutama pada usia dini yang masih berada pada tahap taman kanak-kanak. Namun, apabila guru mampu menerapkannya dengan tepat—seperti menyesuaikan permainan dengan usia anak, memilih

variasi permainan yang menarik, menggunakan media yang sesuai, serta menjelaskan tata cara bermain secara jelas—maka permainan ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan motorik kasar anak. Pendekatan yang tepat akan menjadikan permainan lebih menyenangkan dan diterima dengan baik oleh anak usia dini.

Beberapa metode diterapkan oleh guru untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak serta membantu mereka menerima dan memahami penjelasan mengenai permainan tradisional halang rintang. Metode-metode tersebut meliputi bernyanyi, demonstrasi, tanya jawab, dan bermain. Di Raudhatul Athfal, pendekatan utama yang digunakan dalam mengenalkan permainan tradisional halang rintang adalah melalui metode demonstrasi. Dalam penerapan metode ini, anak-anak diminta untuk memperhatikan guru yang secara langsung memperagakan langkah-langkah permainan. Guru memberikan penjelasan dengan cara mempraktikkan seluruh tahapan permainan, mulai dari bagaimana permainan dimulai, penggunaan alat permainan, hingga tahapan pelaksanaan permainan secara berurutan. Peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional halang rintang juga telah dipastikan aman dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun.

Raudhatul Athfal Al-Hidayah menerapkan metode permainan yang mudah dipahami dan diterima oleh anak-anak usia dini. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Risa, wali kelas A, dalam pelaksanaan permainan tradisional halang rintang, terdapat beberapa tahapan permainan yang digunakan. Tahapan pertama dimulai dengan permainan lompat katak, dilanjutkan dengan gerakan tiarap menirukan cara berjalan ular di tanah, dan ditutup dengan permainan di garis lurus menuju sesi akhir, yaitu permainan ular tangga. Seluruh penjelasan disampaikan guru menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Metode yang digunakan dalam pengenalan permainan ini adalah demonstrasi, di mana guru mempraktikkan langsung setiap tahapan permainan yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, guru juga melibatkan anak secara aktif. Misalnya, anak-anak diajak melompat seperti katak di atas gambar yang telah disiapkan, kemudian diajak tiarap menirukan gerakan ular bersama guru, dan terakhir berjalan di atas papan titian sebelum bermain ular tangga angka. Anak-anak juga diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru jika ada bagian dari permainan tradisional halang rintang yang belum mereka pahami. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun keterlibatan aktif serta meningkatkan pemahaman anak melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil penelitian, metode demonstrasi terbukti menjadi pendekatan yang paling efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini. Metode ini memudahkan guru dalam mentransfer pengetahuan dan pengalaman secara cepat dan konkret kepada anak-anak. Pada tahap awal kegiatan, guru memberikan penjelasan secara klasikal, yaitu dengan menyampaikan informasi secara berkelompok. Setelah itu, anak-anak dipanggil satu per satu untuk mempraktikkan permainan tradisional halang rintang. Selama proses ini, guru juga melakukan tanya jawab untuk mengulas kembali informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui metode demonstrasi, guru dapat melakukan evaluasi secara langsung dan membedakan antara anak yang telah mengikuti permainan serta memahami cara bermain, dengan anak yang belum berpartisipasi atau belum memahami instruksi yang telah dijelaskan. Dari proses inilah guru dapat mengidentifikasi sejauh mana efektivitas permainan tradisional halang rintang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi permainan tradisional halang rintang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah menunjukkan bahwa penggunaan berbagai metode pembelajaran sangat penting untuk memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Metode-metode seperti bernyanyi, demonstrasi, tanya jawab, dan bermain digunakan sebagai pendekatan agar anak dapat menerima materi secara menyenangkan dan interaktif. Di Raudhatul Athfal, metode utama yang diterapkan dalam memperkenalkan permainan tradisional halang rintang adalah demonstrasi, di mana guru memperagakan langsung cara bermain, mulai dari tahap awal permainan, penggunaan alat, hingga tahapan pelaksanaannya secara berurutan. Alat-alat yang digunakan pun telah disesuaikan dan aman bagi anak usia dini.

Metode demonstrasi terbukti efektif dalam menyampaikan materi karena mempermudah guru dalam memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Pada tahap awal, guru memberikan penjelasan secara klasikal kepada seluruh anak, kemudian memanggil mereka satu per satu untuk mempraktikkan permainan. Selama proses tersebut, guru juga mengajukan pertanyaan ulang sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman anak. Melalui pendekatan ini, guru dapat dengan mudah menilai dan membedakan anak yang telah memahami dan mengikuti instruksi permainan dengan yang belum. Hal ini memungkinkan guru untuk melihat sejauh mana permainan tradisional halang rintang berkontribusi terhadap pengoptimalan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). Metode Pengembangan Fisik. In *Pustaka.Ut. Universitas Terbuka*. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp%02content/uploads/pdfmk/PAUD4202-M1.pdf%0A>
- Aoyama, T., Hikihara, Y., Watanabe, H., & Tanaka, S. (2023). Infant Gross Motor Development AND Childhood Physical Activity: Role Of Adiposity. *Journal Elsevier*. <https://doi.org/10.1016/j.jsampl.2023.100021>
- Asakawa, A., & Sugimura, S. (2022). Mediating Process Between Fine Motor Skills, Finger Gnosis, and Calculation Abilities in Preschool Children. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103771%0A%0A>
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Bossavit, B., & Arnedillo-Sanchez, I. (2023). Motion Based Technologi to Support Motor Skills Screening in Developing Children: A Scoping Review. *Journal Elsevier*. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2023.107715>
- Diknas, Di. P. (2015). *Pedoman Pengenalan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Doe-Asinyo, R. X., & Smits-Engelsman, B. C. M. (2021). Ecological validity of the PERF-FIT: correlates of active play, motor performance and motor skill-related physical fitness. *Heliyon*, 7(8), e07901. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07901>
- Hasanah, U. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*. <https://doi.org/DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1166>

- Herawati, I. (2018). Kata Kunci: keterampilan motorik kasar, permainan tradisional, anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 9.
- Houwen, S., Kamphorst, E., van der Veer, G., & Cantell, M. (2021). The Degree Of Stability In Motor Performance In Preschool Children And Its Association With Child-Related Variables. *Journal Elsevier*. [https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102722%0A](https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102722)
- Magistro, D., Cooper, S. B., Carlevaro, F., Marchetti, I., Magno, F., Bardaglio, G., & Musella, G. (2021). Two Years of Physically Active Mathematics Lessons Enhance Cognitive Function and Gross Motor Skills in Primary School Children. *Journal Elsevier*. [https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102254%0A](https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102254)
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian penelitian pendekatan kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. In *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Elex Media Komputindo.
- Novia Azizi Hakim, L. P. S. F. (2023). Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfah Al-Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo. *Journal of Islamic Early Chilhood Education*, 4(2), 61–69. <https://doi.org/10.22515/abna.v4i2.841161>
- Nurani, Y., Niken Pratiwi, Situmorang, R., & Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari. (2024). Children's Character Learning Model Based on Indonesian Local Wisdom: Implemented to Early Childhood Education in Play Centers. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 99–111. <https://doi.org/10.21009/jpud.181.07>
- PAUD, D. (2015). *Buku Panduan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Policastro, F., Biancotto, M., & Zoia, S. (2022). Animal Fun: Supporting The Motor Development of Italian Preschoolers. *Journal Elsevier*. [https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103772%0A](https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103772)
- Putri, A. A., Reswita, & Andespa, Y. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 165–172. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12506>
- Sari, N., & Zulfa, A. (2024). Model Pendekatan Taman Indria Ki Hadjar Dewantara dan Implementasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 253–267.
- Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2020). *The Relationship of Gross Motor and Physical Activity Environments in Child Care Settings with Early Learning Outcomes*. *Early Child Development and Care*, 190(4), 570–579. [https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1485670%0A](https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1485670)
- Ulfah, A. A., Dimyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Utari, E. R. R., Hariyanti, Lutfiah Aini, Wahyuni, & Khadijah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *CERDAS - Jurnal Pendidikan*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.208>
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>
- Zulfa, N. A., Hibana, H., & Sari, N. (2024). Learning method innovation: Integrating projects for holistic development of early childhood. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 157–171.
- Zulfa, N. A., Sari, N., Hafni, N. D., & Zakariya, A. F. (2024). *Model Permainan Edukatif Recycle Untuk Melatih Kognitif Anak Usia Dini Di KB Al-Hidayah Tuban*. 01, 30–45.

