



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1502-1511

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1346

Pengaruh Footprints Game terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Maghfirah¹, Muhammad Yusri Bachtiar², dan Rika Kurnia R³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK. Perkembangan motorik kasar anak usia dini sering kali belum optimal karena kurangnya stimulasi edukatif yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Footprints terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental model pretest-posttest. Sampel terdiri dari 18 anak yang dipilih secara purposive dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol, masing-masing sembilan anak. Kelompok eksperimen diberikan permainan Footprints, sedangkan kelompok kontrol melakukan aktivitas berjalan di papan titian selama enam pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil analisis yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,008 < 0,05, sehingga permainan Footprints terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada modifikasi permainan Footprints melalui penerapan pola gerak progresif dan pendekatan multisensorik yang mengintegrasikan stimulasi visual, instruksi verbal, serta musik bertempo, sehingga memberikan alternatif stimulasi motorik kasar yang lebih terstruktur, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Motorik Kasar; Permainan Edukatif; Footprints Game

ABSTRACT. Gross motor development in early childhood is often suboptimal due to a lack of appropriate educational stimulation. This study aimed to examine the effect of the Footprints Game on gross motor skills in children aged 5–6 years. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest model. A total of 18 children were selected through purposive sampling and divided into two groups: experimental and control, with nine children in each. The experimental group received treatment using the Footprints Game, while the control group engaged in balance activities on a beam over six sessions. Data were collected through observation, testing, and documentation, and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.008 < 0.05, indicating a significant effect of the Footprints Game on improving children's gross motor skills. The novelty of this lies in the modification of the Footprints game through the implementation of progressive movement patterns and a multisensory approach that integrates visual stimulation, verbal instructions, and tempo-based music, thereby providing a more structured, engaging, and developmentally appropriate alternative for stimulating gross motor skills in early childhood.

Keyword : Early Childhood; Gross Motor Skills; Educational Games; Footprints Game

Copyright (c) 2025 Nama Penulis^{1,2} dst.

✉ Corresponding author : Muhammad Yusri Bachtiar

Email Address : m.yusri@unm.ac.id

Received 19 Mei 2025, Accepted 31 Juli 2025, Published 31 Juli 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya penting dalam proses perkembangan anak, khususnya pada rentang usia 0 hingga 6 tahun yang dikenal sebagai masa “*golden age*” [1]. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik, mental, maupun sosial [2]. Golden age merupakan periode krusial untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak [3]. Pada masa ini pula, perkembangan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa berlangsung secara signifikan [4]. Pendidikan yang diberikan pada tahap ini sangat menentukan keterampilan yang akan berkembang pada diri anak, termasuk keterampilan motorik kasar [5]. Peran orang tua dalam mendukung perkembangan motorik anak sangat vital, seperti melalui pendampingan dan pemberian kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik kasar [6]. Optimalisasi potensi anak pada usia dini menjadi sangat penting karena keterampilan yang dipelajari saat ini akan menjadi fondasi bagi perkembangan di masa depan [7]. Anak memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan [8], dan pengalaman fisik tersebut sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar secara efektif [9].

Perkembangan fisik pada anak usia dini terlihat dari perubahan tubuh, kekuatan otot, serta kemampuan menjaga keseimbangan [10]. [11] menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan tubuh mereka, sehingga gerakan otot besar menjadi esensial dalam proses tumbuh kembang. Keterampilan motorik kasar meliputi gerakan besar seperti berjalan, berlari, melompat, dan berayun yang sangat penting bagi anak usia 5–6 tahun [12]. Perkembangan motorik kasar tidak hanya memengaruhi aspek fisik, tetapi juga berkaitan erat dengan perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak [13]. Anak usia 5–6 tahun mulai menguasai gerakan fisik yang lebih kompleks seperti melompat dengan satu kaki dan berjalan pada garis lurus [14]. Gallahue & Ozmun [15] menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar meliputi tiga komponen utama: kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi, yang berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik kompleks. Selain itu, keterampilan ini turut berperan dalam kemampuan anak untuk beradaptasi dalam lingkungan sosial, terutama saat berinteraksi dengan teman sebaya dalam aktivitas bermain [5]. Bermain memegang peranan penting dalam menstimulasi perkembangan keterampilan motorik kasar anak. [16] menyebutkan bahwa anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung yang melibatkan tubuhnya. Penelitian oleh [17] menunjukkan bahwa media aktivitas fisik seperti permainan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan motorik anak. Kegiatan bermain yang berbasis gerakan fisik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini [18]. Aktivitas bermain juga mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif dan bahasa, sehingga permainan seperti Footprints Game dinilai sebagai media yang efektif [19].

Namun demikian, perkembangan motorik kasar anak tidak selalu berlangsung mulus. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan dasar seperti berjalan stabil, melompat, atau berdiri dengan satu kaki dalam waktu lama [20]

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi perkembangan fisik, keterampilan koordinasi dan keseimbangan tubuh tetap memerlukan perhatian khusus [21]. Tantangan tersebut dapat diatasi melalui stimulasi yang tepat, salah satunya dengan melibatkan anak dalam aktivitas fisik menggunakan otot besar [22]. Berdasarkan fenomena yang ditemukan di TK Pertiwi DWP Setda Prov. Sul-Sel pada Agustus 2024, sebagian besar anak usia 5–6 tahun mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan motorik kasar dasar seperti melompat zig-zag, berjalan dengan stabil di garis lurus, serta berdiri dengan satu kaki dalam waktu lama. Anak-anak juga mengalami kesulitan dalam koordinasi gerak tubuh, terutama pada kegiatan yang memerlukan keseimbangan dan kontrol tubuh kompleks.

Ketika mengikuti pola rantai yang melibatkan koordinasi mata dan kaki, beberapa anak terlihat belum stabil. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi awal (*pretest*) terhadap 18 anak yang menunjukkan sebaran kemampuan motorik kasar yang belum optimal. Pada kelompok eksperimen (9 anak), mayoritas peserta didik berada pada kategori “Kurang” yaitu sebanyak 5 anak (55,6%). Sementara 4 anak lainnya (44,4%) berada pada kategori “Cukup Baik”, dan tidak ditemukan anak yang mencapai kategori “Baik” maupun “Sangat Baik”. Sementara itu, pada kelompok kontrol (9 anak), terdapat 3 anak (33,3%) dalam kategori “Kurang”, dan 5 anak (55,6%) berada pada kategori “Cukup baik”, dan 1 anak (11,1%) yang sudah mencapai kategori “Baik”, sementara kategori sangat baik menunjukkan persentase 0%. Perbedaan kemampuan antarindividu menunjukkan bahwa masih diperlukan stimulasi lebih lanjut agar perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian sebelumnya juga belum banyak mengeksplorasi variasi pola gerak secara bertahap maupun integrasi stimulasi multisensorik yang melibatkan unsur visual, verbal, dan ritmis secara bersamaan. Akibatnya, potensi permainan sebagai media pembelajaran motorik kasar yang adaptif terhadap karakteristik belajar anak usia dini belum sepenuhnya tereksplorasi [23]. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam pengembangan desain permainan motorik yang lebih sistematis, menyenangkan, dan kontekstual.

Berdasarkan celah tersebut, *Footprints Game* dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik visual-motorik yang kuat serta mudah dimodifikasi sesuai dengan tahapan perkembangan motorik anak usia dini. Berbeda dengan permainan motorik kasar lain yang cenderung menekankan aktivitas fisik tunggal, *Footprints Game* memungkinkan pengembangan variasi pola gerak yang terarah dan progresif, seperti pola zig-zag, lingkaran, serta lompatan satu atau dua kaki yang menuntut koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot secara simultan. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui modifikasi desain permainan *Footprints* dengan pendekatan progresif dan multisensorik yang mengintegrasikan stimulasi visual, instruksi verbal, serta musik bertempo. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil motorik kasar anak, tetapi juga pada proses stimulasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran motorik kasar yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan di lingkungan PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi-experimental model pretest-posttest [24]. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2025 yang bertempat di TK Pertiwi DWP Setda Prov. Sul-Sel. Rancangan ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan Footprints terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 anak usia 5–6 tahun yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 9 anak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan Footprints, sementara kelompok kontrol mengikuti kegiatan berjalan di atas papan titian sebagai bentuk aktivitas fisik pembandingan. Intervensi dilakukan sebanyak enam pertemuan.

Pengukuran dilakukan pada dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), untuk mengetahui perubahan keterampilan motorik kasar anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes perlakuan, dan dokumentasi. Instrumen observasi disusun untuk menilai aspek-aspek keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kekuatan otot kaki. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* oleh dosen ahli di bidang pendidikan anak usia dini, sedangkan realibilitas instrumen diuji konsistensi hasil pengamatan (*inter-rater reliability*) untuk memastikan kesesuaian dan keandalan penilaian. Selama proses intervensi dan pengamatan, kegiatan anak didokumentasikan melalui foto dan catatan lapangan guna mendukung keakuratan dan validitas data.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat signifikansi 0,05. Uji Wilcoxon digunakan karena jumlah sampel yang relative kecil dan data yang diperoleh tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis nonparametric dinilai lebih sesuai untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest pada keterampilan motorik kasar. Desain penelitian dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimental	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Instrumen observasi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada indikator keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang mencakup aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Instrumen yang sama digunakan pada tahap pretest dan posttest untuk memastikan konsistensi pengukuran dengan perbedaan hanya terletak pada waktu pelaksanaan sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun indikator kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Penelitian

Indikator					
Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 5-6 Tahun					
(Keseimbangan)		(Koordinasi)		(Kekuatan)	
Kemampuan anak menjaga keseimbangan saat melakukan gerakan tertentu		Kemampuan anak mengkoordinasikan gerakan tubuh saat melakukan aktivitas fisik		Kemampuan anak untuk melakukan aktivitas fisik yang memerlukan kekuatan	
Anak dapat berdiri dengan satu kaki selama 10 detik saat bermain <i>Footprints Game</i>	Anak dapat berpindah dari satu <i>Footprints</i> ke <i>Footprints</i> lainnya tanpa terjatuh dalam satu kali percobaan	Anak dapat mengikuti pola <i>Footprints</i> dengan tepat sesuai dengan urutan pola <i>Footprints</i> dalam satu kali percobaan	Anak dapat mengikuti pola <i>Footprints</i> dengan tepat tanpa keluar dari pola atau menyentuh area di luar <i>Footprints</i>	Anak dapat melompat mengikuti pola <i>Footprints</i> dengan kedua kaki dan mendarat dengan kuat tanpa kehilangan keseimbangan dalam satu kali percobaan	Anak dapat melompat menggunakan satu kaki mengikuti pola <i>Footprints</i> dan mempertahankan posisi berdiri selama 10 detik setelah mendarat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan anak merupakan proses yang bersifat kumulatif, di mana tahapan sebelumnya akan menjadi fondasi bagi tahap perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek yang krusial dalam fase usia dini adalah kemampuan motorik kasar, karena berperan penting dalam membentuk kemandirian anak untuk melakukan aktivitas fisik sehari-hari, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan tubuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi berupa permainan *Footprints*, sebagian besar anak pada kelompok eksperimen masih berada pada kategori perkembangan motorik kasar yang rendah. Lima anak (55,6%) berada pada kategori “Belum Berkembang” dan empat anak (44,4%) pada kategori “Mulai Berkembang”. yang menunjukkan bahwa kemampuan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan anak belum berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya. Setelah diberikan intervensi melalui permainan *Footprints* selama enam pertemuan, terjadi peningkatan signifikan pada kategori perkembangan motorik kasar anak. Dua anak (22,2%) berada pada kategori “Mulai Berkembang”, empat anak (44,4%) mencapai “Berkembang Sesuai Harapan”, dan tiga anak (33,3%) telah mencapai kategori “Sangat Baik”. Perubahan distribusi ini menunjukkan bahwa stimulasi motorik melalui permainan *Footprints* memberikan pengalaman gerak yang lebih terarah, terstruktur, dan menantang, sehingga mampu mendorong perkembangan motorik kasar anak secara lebih optimal.

Selain ditunjukkan oleh data kuantitatif, peningkatan ini juga didukung oleh hasil observasi selama proses intervensi. Berdasarkan catatan lapangan, anak-anak pada kelompok eksperimen tampak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mengikuti kegiatan bermain. Beberapa anak yang pada awalnya ragu untuk melompat dengan satu kaki mulai menunjukkan keberanian dan kestabilan gerak setelah beberapa kali pertemuan. Guru pengamat mencatat bahwa “*anak terlihat lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pola footprints, terutama ketika disertai iringan musik*”.

Temuan ini menunjukkan bahwa aspek motivasi dan suasana belajar yang menyenangkan turut berperan dalam mendukung keberhasilan stimulasi motorik kasar.

Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan berupa permainan *Footprints*, menunjukkan perkembangan yang cenderung lebih lambat. Sebagian besar anak tetap berada pada kategori “Mulai Berkembang”, satu anak masih berada di kategori “Belum Berkembang”, dan hanya satu anak yang mencapai “Sangat Baik”. Aktivitas berjalan di papan titian memang meberikan stimulasi keseimbangan, namun kurang memberikan variasi gerak dan tantangan progresif, sehingga peluang anak untuk melatih koordinasi dan kekuatan secara menyeluruh menjadi lebih terbatas. Data kuantitatif memperkuat temuan tersebut. Rata-rata skor pretest pada kelompok eksperimen sebesar 9,89 meningkat menjadi 19,44 pada posttest, menunjukkan selisih peningkatan sebesar 9,55 poin. Sementara pada kelompok kontrol, skor rata-rata pretest adalah 10,89 dan meningkat menjadi 15,44, dengan selisih 4,55 poin. Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan *Footprints* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, verbal, dan ritmis secara efektif.

Tabel berikut menyajikan ringkasan hasil tersebut:

Tabel 3. Rata-Rata Pretest dan Posttest Keterampilan Motorik Kasar Anak

Kelompok	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	9,89	19,44	9,55
Kontrol	10,89	15,44	4,55

Table 4. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a		
	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-2.668 ^b	-2.670 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,008	0,008

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok. Nilai Z yang bernilai negatif mengindikasikan bahwa skor posttest cenderung lebih tinggi dibandingkan skor pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan. Namun peningkatan pada kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

Keberhasilan *Footprints Game* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar terlihat dari peningkatan indikator keterampilan fisik seperti koordinasi mata dan kaki, kemampuan melompat dengan satu kaki, dan menjaga keseimbangan tubuh. Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti permainan. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bervariasi, disertai dengan instruksi lisan dan musik bertempo yang mendukung ritme gerakan anak. Permainan ini memanfaatkan media visual berupa jejak kaki konkret di lantai yang mampu membantu anak dalam memahami arah

gerakan dan memfasilitasi respons motorik yang akurat. Hal ini mendukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan fisik terstruktur dapat meningkatkan kemampuan motorik secara signifikan. Penelitian ini juga sejalan dengan studi [25] yang menegaskan bahwa permainan dengan target visual-motorik mempercepat pengolahan persepsi dan reaksi motorik pada anak. Selain itu, [26] menekankan pentingnya suasana permainan yang menyenangkan dalam membangun keberanian anak untuk mengeksplorasi kemampuan fisiknya. Dalam konteks ini, *Footprints Game* memberi ruang bagi anak untuk berlatih urutan pola, memori gerak, dan kemampuan menyelesaikan tantangan fisik secara mandiri. Permainan ini juga menyusun gerakan secara bertahap dari yang sederhana ke yang kompleks, sesuai dengan prinsip stimulasi progresif seperti yang dijelaskan oleh [27].

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan [28], yang menunjukkan bahwa permainan dengan pendekatan visual dan ritmis mampu meningkatkan koordinasi tubuh secara menyeluruh. Permainan *Footprints* terbukti efektif, aplikatif, dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran di PAUD. Secara keseluruhan, *Footprints Game* memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Implementasi permainan ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis aktivitas fisik dapat menjadi alternatif yang menyenangkan, terjangkau, dan efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal di lingkungan pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan *Footprints* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui permainan *Footprints* menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya melakukan aktivitas berjalan di papan titian. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa *Footprints Game* merupakan media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sesuai dengan tujuan penelitian, hasil ini juga menegaskan pentingnya pendekatan bermain yang bervariasi, menyenangkan, dan terstruktur dalam mendukung perkembangan fisik anak. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Durasi intervensi yang relatif singkat yaitu 6 kali pertemuan memungkinkan hasil yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan dampak jangka Panjang dari penerapan permainan *Footprints*. Selain itu, jumlah subjek penelitian yang terbatas serta lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu satuan pendidikan anak usia dini membatasi tingkat generalisasi temuan penelitian.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh peserta didik TK Pertiwi DWP Setda Provinsi Sulawesi Selatan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak lain yang telah memberikan masukan serta arahan selama proses penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- [1] L. Eka Retnaningsih dan S. Patilima, "Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 1, hal. 143–158, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i2.1223.
- [2] M. Y. Bachtiar, W. Ulpi, dan N. Hakim, *Perkembangan anak usia 0-7 Tahun*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.rajagrafindo.co.id/>
- [3] M. Y. Bachtiar, *Pendidikan dan Pengasuhan Anak*. SekolahTinggillmuKesehatanHasanuddin, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://search-lib.ums.ac.id/bib/78269>
- [4] R. K. R, A. Lismayani, M. A. Musi, S. R. Amriani, dan A. Rizkintha, "Workshop Parenting Membentuk Karakter Anak Bangsa," *Ininnawa J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, hal. 6–10, Apr 2024, doi: 10.26858/ininnawa.v2i1.1993.
- [5] M. Y. Bachtiar, R. Rusmayadi, dan H. Herman, "Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di TK Riyanti Kabupaten Gowa," in *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19,"* 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25221>
- [6] R. Kurnia, S. Syamsuardi, I. R. Awalia, dan S. R. Amriani, "The Effect of Differentiated Learning Models on the Problem-Solving Abilities of Children Aged 5-6 Years," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 18, no. 1, hal. 170–182, Apr 2024, doi: 10.21009/JPUD.181.12.
- [7] N. Kamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, hal. 112, Nov 2019, doi: 10.24014/kjiece.v2i2.9064.
- [8] U. H. M. Tangse dan D. Dimiyati, "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 9–16, Mar 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1166.
- [9] F. Masruroh, M. Muslimin, dan M. Sofyani, "Penerapan Outbound Kids dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak," *Atthufulah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 35–50, Okt 2021, doi: 10.35316/atthufulah.v2i1.1747.
- [10] C. Ruiz-Esteban, J. Terry Andrés, I. Méndez, dan Á. Morales, "Analysis of Motor Intervention Program on the Development of Gross Motor Skills in Preschoolers," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 17, no. 13, hal. 4891, Jul 2020, doi: 10.3390/ijerph17134891.
- [11] M. Y. Bachtiar, "Pembelajaran berbasis ramah anak taman kanak-kanak di Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba," *J. Instr.*, vol. 1, no. 2, hal. 131–142,

- 2020, doi: 10.26858/jpp.v10i2.13735.
- [12] S. Surya, M. Y. Bachtiar, H. Herlina, dan S. Syamsuardi, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle dari Daur Ulang terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Citra Kota Makassar," *J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 3, hal. 43–53, 2021, doi: 10.24252/nananeke.v4i1.21191.
- [13] R. Nurlailah, "Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 281, Feb 2022, doi: 10.35473/ijec.v4i1.1315.
- [14] R. Campoamor-Stursberg, A. Marrani, dan M. Rausch de Traubenberg, "An infinite-rank Lie algebra associated to $SL(2, \mathbb{R})$ and $SL(2, \mathbb{R})/U(1)$," *J. Math. Phys.*, vol. 65, no. 8, hal. 571–589, Agu 2024, doi: 10.1063/5.0223755.
- [15] S. Hartati, Z. Zulkifli, dan H. Hukmi, "Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, hal. 931–938, 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i2.552.
- [16] A. Zahro Azhari dan A. Syukri Sitorus, "Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu," *J. Pelita PAUD*, vol. 7, no. 2, hal. 281–291, Jun 2023, doi: 10.33222/pelitapaud.v7i2.2767.
- [17] R. Rimang, R. Rusmayadi, S. Syamsuardi, dan R. Kurnia R, "Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun," *ECEJ Early Child. Educ. J.*, vol. 1, no. 2, hal. 7–11, Mei 2024, doi: 10.62330/ecej.v1i2.42.
- [18] Z. T. Febriani, A. Almaini, dan Y. Puspita, "Foot Print Game Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 27 Kabupaten Rejang Lebong," *JIK J. ILMU Kesehat.*, vol. 8, no. 2, hal. 209, Nov 2024, doi: 10.33757/jik.v8i2.867.
- [19] Rika Kurnia R, A. Lismayani, Rusmayadi, Herlina, dan Sitti Nurhidayah Ilyas, "Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Di Era Digital," *J. Hasil-Hasil Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 1, hal. 36–40, Apr 2024, doi: 10.35580/jhp2m.v3i1.2286.
- [20] P. Riyanto, H. Fitrianti, N. N. Rediani, dan C. N. De Lima, "Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah: Analisis Program Intervensi Motorik," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 3, hal. 432–439, Nov 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i3.53617.
- [21] I. T. Sulisty, A. Pudyaningtyas, dan V. Sholeha, "Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 3, hal. 156, Sep 2021, doi: 10.20961/kc.v9i3.50732.
- [22] F. Faridy, M. Fitri, dan M. Fikri, "Pendekatan Guru Dalam Mengoptimalkan Pengembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Bungong Seurune Aceh Besar," *J. Raudhah*, vol. 12, no. 1, hal. 1, Mei 2024, doi: 10.30829/raudhah.v12i1.3353.
- [23] F. Azzahra, G. K. Hammudah, dan R. K. Solihat, "Footprint Game: Apakah Solusi Tepat Untuk Melatih Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini?," *J. Rinjani Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, hal. 135–144, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD/article/view/100>
- [24] I. Abraham dan Y. Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, hal. 2476–2482, Agu 2022, doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- [25] N. E. Nurjanah dan T. T. Mukarromah, "Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur," *J. Ilm. Potensia*, vol. 6,

- no. 1, hal. 66–77, 2021, doi: 10.33369/jip.6.1.66-77.
- [26] A. Reswari, “Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 17–29, Mar 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1182.
- [27] E. K. Mahardika, “Little Bee Circuit As A Stimulation Aspect of Early Childhood Development,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 5641–5647, Sep 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2878.
- [28] M. Dawe dan R. K. R, “Pengaruh Penggunaan Konten Dance TikTok Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nusa,” *Jambura Early Child. Educ. J.*, vol. 6, no. 2, hal. 296–315, 2024, doi: 10.37411/jecej.v6i2.3258.