



IMPLEMENTASI BERMAIN DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA SYIHABUDDIN

Angriyani Rumbaremata¹, Ari Kusuma Sulyandari², Eko Setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014004@unisma.ac.id¹, ari.kusuma@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

Gross motor development is one of the most visible dimensions of early childhood growth, since nearly every daily activity performed by young children relies on the large muscles of the body. In practice, teachers often embed play into daily routines to stimulate this ability, yet earlier studies have mostly examined the outcome of a single type of game rather than how teachers actually plan, carry out, and evaluate play as part of everyday classroom practice. This study addresses that gap by exploring how teachers at RA Syihabuddin design, implement, and assess play activities intended to stimulate the gross motor development of children aged five to six. A qualitative case study design was used, drawing on interviews with the classroom teacher and the principal, direct classroom observation, and supporting documents, analyzed through data reduction, display, and conclusion drawing, and checked through source and technique triangulation. The findings show that planning links motor targets such as strength, balance, coordination, and courage to the daily thematic lesson implementation follows a structured sequence of modeling, guided practice, and patient support for hesitant children and evaluation is carried out continuously with follow-up adjusted to each child's progress

Kata Kunci: implementasi bermain, motorik kasar, anak usia 5-6 tahun

A. Pendahuluan

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang paling menonjol pada masa kanak-kanak awal, sebab hampir seluruh aktivitas harian anak berjalan, berlari, melompat, memanjat—melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh. Anak yang belum mampu mengendalikan gerak tubuhnya secara memadai kerap merasa canggung dan kurang percaya diri ketika beraktivitas bersama teman sebaya, sehingga stimulasi terhadap kemampuan ini perlu memperoleh perhatian serius sejak usia dini (Asyruni Multahada et al., 2022).

Pola tersebut juga tampak di RA Syihabuddin, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini di Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, yang menempatkan bermain sebagai bagian tetap dari rutinitas kelas. Guru di lembaga ini tidak sekadar memberikan instruksi, tetapi turut bergerak bersama anak sehingga suasana bermain terasa lebih

hidup, dan anak-anak yang semula pemalu berangsur berani mencoba melompat maupun berlari bersama teman-temannya. Halaman sekolah yang luas turut mendukung pelaksanaan aktivitas gerak secara aman dan leluasa. Pengamatan awal juga memperlihatkan bahwa RA Syihabuddin memiliki jadwal bermain yang terencana, memadukan permainan tradisional seperti lompat tali, engklek, dan gobak sodor dengan permainan modern yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Meski demikian, tingkat pencapaian motorik kasar anak usia 5–6 tahun di lembaga ini tetap beragam; sebagian anak sudah menguasai berbagai gerakan dengan baik, sementara sebagian lain masih memerlukan bimbingan agar mampu bergerak dengan lebih percaya diri dan terkoordinasi. Kondisi ini menegaskan bahwa setiap anak memiliki kecepatan perkembangan motorik yang berbeda, sehingga implementasi kegiatan bermain perlu dirancang dan dilaksanakan guru secara cermat sesuai kebutuhan masing-masing anak. Bermain sendiri dipandang sebagai sarana alami bagi anak untuk mengembangkan potensi dirinya, Hayati dan Putro (2021) menyebut bermain sebagai wahana untuk mengubah energi potensial anak menjadi berbagai keterampilan hidup di masa depan, sekaligus menjadi cara anak mengenali dunia di sekitarnya. Pendapat senada disampaikan oleh Tangse dan Dimiyati (2021), yang menegaskan bahwa bermain merupakan salah satu cara anak belajar dan berkembang, baik secara fisik maupun psikis, khususnya dalam menopang kemampuan motorik kasarnya.

Kajian-kajian terdahulu memang telah cukup banyak mengulas keterkaitan antara bermain dan perkembangan motorik kasar, namun sebagian besar berfokus pada efektivitas satu jenis permainan tertentu atau capaian keterampilan motorik secara umum, seperti pengaruh permainan engklek (Rais & Sit, 2024) atau permainan estafet (Hasanah & Tangse, 2022) terhadap keterampilan motorik anak. Belum banyak penelitian yang secara langsung menelusuri bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bermain dalam praktik pembelajaran sehari-hari, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Celah inilah yang mendasari perlunya kajian yang menelaah secara mendalam bagaimana implementasi bermain benar-benar diterapkan di lembaga PAUD, bukan sekadar menilai efektivitas satu bentuk permainan tertentu.

Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini menawarkan sudut pandang yang berbeda dengan menyoroti peran guru dan pola pelaksanaan kegiatan bermain secara langsung di RA Syihabuddin, alih-alih menguji efektivitas bermain tertentu sebagaimana lazim dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bermain dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di RA Syihabuddin.

Dalam kajian ini, bermain di pahami sebagai aktivitas yang dilakukan anak usia dini secara sukarela dan penuh kesenangan, melibatkan pancaindra, imajinasi, serta kreativitas untuk mendukung berbagai aspek pertumbuhannya sesuai tahap usia. Adapun perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun dipahami sebagai kemampuan menggunakan otot-otot besar tubuh secara terkoordinasi, yang ditandai oleh peningkatan keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan pengendalian gerak, serta dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal.

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi teoretis bagi kajian pendidikan anak usia dini, khususnya terkait peran bermain dalam menstimulasi motorik kasar, sekaligus memberi manfaat praktis, bagi guru sebagai acuan merancang kegiatan bermain yang lebih variatif dan terstruktur, bagi orang tua sebagai gambaran pentingnya bermain yang dapat dilanjutkan di rumah, dan bagi anak sebagai landasan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan keterampilan motorik, keberanian, dan kemampuan sosial mereka secara menyeluruh.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, mengikuti pandangan Sugiyono (2017) bahwa penelitian kualitatif berakar dari filosofi post-positivisme dan digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama, data dihimpun melalui triangulasi, dianalisis secara induktif, serta hasilnya lebih menonjolkan makna daripada generalisasi.

Peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data utama, sehingga kehadirannya secara langsung di lokasi menjadi krusial untuk mengamati peristiwa, berinteraksi dengan subjek penelitian, dan mengumpulkan data sesuai fokus kajian alat bantu nonmanusia hanya digunakan secara terbatas sebagai pelengkap.

Penelitian dilaksanakan di RA Syihabuddin, yang beralamat di Jalan Tirta Mulyo, Dusun Klandungan, Kelurahan Landungsari, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang. Lembaga ini dipilih karena secara konsisten menerapkan kegiatan bermain terstruktur sebagai bagian dari pembelajaran harian, khususnya untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Sumber data primer diperoleh langsung dari guru kelas dan kepala RA Syihabuddin, sementara data sekunder berupa dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto, dan video kegiatan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dan keterlibatan anak, wawancara mendalam dengan guru kelas dan kepala sekolah mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan bermain dan dokumentasi berupa foto maupun rekaman kegiatan sebagai data pendukung, mengingat pengumpulan data merupakan tahap penting yang menentukan kualitas keseluruhan proses penelitian (Daruhadi & Sopiati, 2024).

Analisis data dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengumpulan seluruh data di lapangan, dilanjutkan dengan reduksi untuk memilah informasi yang relevan dengan fokus kajian, penyajian data dalam bentuk uraian naratif maupun tabel agar lebih mudah dipahami, hingga penarikan kesimpulan yang disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian. Tahapan ini sejalan dengan penegasan Siregar dan Albina (2025) bahwa analisis data merupakan bagian yang sangat menentukan makna dan arah dari keseluruhan hasil penelitian.

Guna menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi data (Nurfajriani et al., 2024; Fikri et al., 2025). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi antar-informan; triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap fenomena yang sama sedangkan triangulasi data dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber data untuk memperoleh sudut pandang yang lebih komprehensif mengenai implementasi bermain di RA Syihabuddin.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Kegiatan Bermain dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Syihabuddin

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru kelas menyusun tujuan kegiatan bermain dengan menyesuaikannya pada tema pembelajaran yang berlangsung setiap hari, sejalan dengan kebijakan sekolah yang mewajibkan stimulasi motorik halus dan motorik kasar dilaksanakan secara harian. Sebagai contoh, ketika tema harian membahas huruf atau kosakata, anak diarahkan mencari huruf sambil melakukan gerakan tubuh tertentu, sehingga stimulasi motorik menyatu dengan capaian tema. Pola perencanaan semacam ini menunjukkan bahwa bermain tidak diposisikan sebagai aktivitas selingan, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang terarah pada capaian perkembangan anak.

Praktik tersebut relevan dengan pandangan Sri Andayan (2021) bahwa bermain memberikan rasa senang sekaligus manfaat bagi perkembangan motorik dan kognitif anak, sehingga penetapan tujuan yang jelas menjadi prasyarat agar manfaat tersebut tercapai secara terarah. Keterkaitan antara tema dan target motorik kasar juga sejalan dengan konsep bermain menurut Hayati dan Putro (2021), yang menekankan bahwa bermain melibatkan seluruh indra dan imajinasi anak sehingga integrasi tema dan gerak menjadikan pengalaman bermain lebih bermakna. Dibandingkan dengan penelitian Fajarwati dan Arini (2023) yang menunjukkan peningkatan motorik kasar melalui penerapan metode pembelajaran berbasis lokomotor, RA Syihabuddin memiliki kesamaan pada aspek perencanaan yang terstruktur dan berorientasi pada jenis Gerakan tertentu, namun berbeda pada titik tolaknya penelitian tersebut berangkat dari model lokomotor sebagai kerangka utama, sedangkan RA Syihabuddin menjadikan tema harian sebagai basis penentuan jenis gerak, yang kemungkinan dipengaruhi oleh penerapan Kurikulum Merdeka berbasis tematik di lembaga ini.

Guru juga menetapkan target berupa kekuatan kaki, keseimbangan melalui aktivitas berjalan di atas papan titian, koordinasi lewat gerakan merangkak, serta penguatan keberanian anak yang masih ragu untuk bergerak. Penentuan target yang beragam ini sejalan dengan uraian Sulistyoko dkk. (2021) yang merinci lima aspek kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, yakni kekuatan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, dan koordinasi, serta berkesesuaian dengan definisi Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

keseimbangan menurut Sarjono dalam Mukhlisa dan Kurnia (2020) sebagai kemampuan menjaga posisi tubuh dalam berbagai keadaan. Penekanan pada aspek keberanian juga memperlihatkan bahwa motorik kasar di RA Syihabuddin tidak dipahami semata sebagai kemampuan fisik, tetapi juga berkaitan dengan aspek psikologis anak, sebagaimana ditegaskan Agustina dkk. (2025) bahwa bermain memberikan manfaat luas yang mencakup fisik sekaligus pengelolaan emosi. Dibandingkan dengan Rais dan Sit (2024) yang mendapati bahwa permainan engklek mampu meningkatkan aspek keseimbangan, berdiri dengan satu kaki, dan melempar, tampak kesamaan penekanan pada keseimbangan sebagai target utama yang secara konsisten menjadi perhatian, baik melalui permainan tradisional maupun aktivitas terstruktur seperti papan titian.

Untuk menghindari kebosanan, guru menyusun ragam kegiatan seperti berlari zig-zag dan menirukan gerakan binatang, dengan tetap menyesuainya pada tema pembelajaran yang berlangsung. Variasi ini mencerminkan pemahaman bahwa bermain harus tetap mempertahankan unsur kesenangan agar anak terlibat secara sukarela, sebagaimana ditegaskan Isti'adah (2024) bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara menyenangkan tanpa paksaan, dan diperkuat oleh karakteristik bermain yang bersifat santai menurut Apriyani dan Suhrahman (2020). Persamaan tampak pada penelitian Ulfah dan Khoiriah (2025) yang turut menempatkan variasi kegiatan sebagai strategi menjaga antusiasme anak melalui bermain outdoor; perbedaannya, RA Syihabuddin memvariasikan jenis gerakan berdasarkan tema tanpa membatasi pelaksanaan pada ruang luar semata, sehingga variasi yang dihasilkan lebih beragam dari sisi konten permainan.

Pencantuman kegiatan motorik kasar pada RPPH bersifat kondisional, bergantung pada kesesuaian tema, sementara sekolah menerapkan pendekatan belajar sambil bermain pada kegiatan lain melalui media konkret, seperti pengenalan huruf berbentuk kayu sesuai metode Montessori. Kondisi ini relevan dengan pendapat Wahyuni (2020) bahwa bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengeksplorasi diri secara menyenangkan dan mandiri, sehingga pengintegrasian materi akademik ke dalam bentuk permainan konkret menjadikan proses belajar tidak terasa sebagai pembelajaran formal. Prinsip ini juga sejalan dengan gagasan Vygotsky (2016) bahwa bermain merupakan sarana anak membangun dunia imajiner untuk memenuhi kebutuhan psikologis sekaligus melatih kemampuan yang berada di atas tingkat Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

perkembangan aktualnya. Dibandingkan dengan Asrti Purwanti (2025) yang melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa aktivitas fisik berpengaruh signifikan terhadap motorik kasar anak, penelitian ini menambahkan gambaran empiris bahwa pengintegrasian aktivitas fisik tidak selalu dituangkan secara eksplisit dalam dokumen perencanaan formal, tetapi tetap terlaksana melalui pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang fleksibel perbedaan yang kemungkinan dipengaruhi oleh sifat penelitian rujukan yang berbasis kajian literatur, sedangkan penelitian ini bersifat studi lapangan yang menangkap praktik nyata di satuan pendidikan.

Guru memilih jenis bermain dengan mempertimbangkan kesesuaian tema, tingkat kemampuan anak usia 5–6 tahun yang pada umumnya telah mampu melakukan gerakan dasar, serta faktor keamanan sebagai pertimbangan utama. Ketentuan ini sejalan dengan pandangan Candra dkk. (2023) bahwa motorik kasar menggunakan otot-otot besar tubuh dan berperan penting dalam aktivitas sehari-hari, sehingga pemilihan permainan perlu disesuaikan dengan kapasitas gerak anak pada rentang usia tersebut. Pertimbangan keamanan turut mencerminkan prinsip bahwa perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh faktor lingkungan sebagaimana dikemukakan Ifalahma dan Retno (2023), sehingga lingkungan bermain yang aman menjadi syarat agar stimulasi berlangsung tanpa risiko cedera. Perbandingan dengan Hasanah dan Tangse (2022) tentang permainan estafet memperlihatkan kesamaan bahwa kesesuaian jenis permainan dengan karakteristik usia merupakan prinsip umum yang berlaku lintas satuan pendidikan anak usia dini.

Alat bermain disediakan dari sarana sekolah, ruang Montessori, maupun barang bekas yang dimodifikasi, melalui perencanaan silabus dan penyiapan bahan mingguan yang dilakukan secara berkala oleh sekolah. Praktik pemanfaatan barang bekas ini memperlihatkan penerapan kreativitas guru yang tetap berpijak pada ketersediaan sumber daya, sejalan dengan pendapat Salna dkk. (2024) bahwa bermain memberikan manfaat luas bagi perkembangan anak selama dirancang secara tepat oleh pendidik. Bila dibandingkan dengan penelitian Ulfah dan Khoiriah (2025) yang menekankan aktivitas motorik kasar melalui kegiatan outdoor, RA Syihabuddin menunjukkan variasi tambahan berupa pemanfaatan media daur ulang sebagai alat bermain edukatif, yang menegaskan bahwa strategi penyediaan media dapat disesuaikan dengan kondisi sumber daya masing-masing lembaga tanpa mengurangi capaian stimulasi motorik kasar anak.

Sebelum digunakan anak, guru terlebih dahulu mencoba sendiri alat permainan untuk memastikan tidak ada potensi bahaya, serta memeriksa kondisi area bermain agar bebas dari benda yang dapat mencederai anak. Langkah pencegahan ini relevan dengan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan motorik kasar menurut Fauziah dkk. (2024), yakni minimnya pemahaman terkait faktor penghambat pertumbuhan anak, sehingga tindakan preventif guru berperan mengurangi risiko yang dapat menghambat proses stimulasi. Prinsip kehati-hatian ini juga memperkuat pandangan bahwa bermain semestinya berlangsung tanpa tekanan sebagaimana dikemukakan Hayati dan Putro (2021), karena rasa aman menjadi prasyarat bagi anak untuk terlibat secara sukarela.

Secara kelembagaan, sekolah menjadikan bermain sebagai landasan utama proses pembelajaran melalui penerapan metode Montessori yang menekankan penggunaan media konkret, didukung penyusunan silabus dan pembagian sentra yang tetap memberi ruang kreativitas bagi guru. Kebijakan ini sejalan dengan pandangan H. dan Rukiyati (2022) bahwa bermain menjadi kegiatan utama anak setiap hari, sehingga penempatan bermain sebagai prinsip dasar pembelajaran mencerminkan pemahaman lembaga terhadap kebutuhan alami anak usia dini. Struktur pendukung berupa silabus dan sentra pembelajaran juga selaras dengan manfaat bermain menurut Fahmi dkk. (2024), yang menegaskan peran bermain dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh apabila difasilitasi secara terorganisasi oleh lembaga pendidikan. Dibandingkan dengan penelitian Fajarwati dan Arini (2023) yang berfokus pada penerapan satu model pembelajaran tertentu, RA Syihabuddin memperlihatkan dukungan kelembagaan yang lebih menyeluruh, mencakup kebijakan, kurikulum, hingga pembagian tugas guru per sentra.

2. Pelaksanaan Kegiatan Bermain dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Syihabuddin

Pelaksanaan kegiatan bermain di RA Syihabuddin mengikuti alur yang runtut, dimulai dari penyesuaian tema dan konsep permainan, penyiapan alat, pemberian contoh gerakan oleh guru, hingga anak mempraktikkan gerakan tersebut secara bergantian. Alur ini mencerminkan penerapan prinsip pemberian contoh dalam pembelajaran motorik, sejalan dengan pandangan Baan dkk. (2020) bahwa keterampilan motorik kasar melibatkan gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang

perlu dipahami anak melalui contoh nyata sebelum dipraktikkan secara mandiri. Tahapan sistematis ini juga sesuai dengan teori perkembangan motorik Arnold Gesell dalam Balqis dan Rosfalia (2024), yang menyatakan bahwa perkembangan motorik mengikuti urutan tertentu, sehingga penyampaian gerakan secara bertahap oleh guru turut menyesuaikan pola pematangan gerak anak. Persamaan tampak pada penelitian Ulfah dan Khoiriah (2025) yang mendeskripsikan pelaksanaan aktivitas motorik kasar melalui kegiatan bermain *outdoor* dengan tahapan terstruktur perbedaannya, RA Syihabuddin menekankan keterkaitan tahapan pelaksanaan dengan tema harian, sehingga urutan kegiatan sekaligus memperkuat capaian pembelajaran tematik.

Sebelum bermain, guru menyampaikan aturan secara sederhana dan mengaitkannya dengan sistem giliran, misalnya anak yang tertib memperoleh kesempatan bermain lebih dahulu, sehingga aturan tersebut sekaligus melatih kedisiplinan. Praktik ini menegaskan bahwa bermain tidak lepas dari aturan tertentu, sebagaimana dikemukakan Vygotsky (2016) bahwa bermain tetap mematuhi aturan sembari melatih pengendalian diri anak, dan selaras dengan pandangan Ramadani dan Hikmah (2024) bahwa melalui bermain anak memperoleh kesempatan mempelajari makna berbagi dan mengatasi perbedaan dengan cara yang positif. Dibandingkan dengan penelitian Hasanah dan Tangse (2022) tentang permainan estafet yang turut melatih anak untuk lebih sabar menunggu giliran, tampak kesamaan bahwa aturan berbasis giliran secara konsisten digunakan sebagai strategi pembentukan disiplin dalam berbagai bentuk permainan motorik kasar anak usia dini.

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif dalam dua fungsi utama, yaitu memberikan arahan pada awal kegiatan dan melakukan pengawasan berkelanjutan untuk memastikan keamanan anak. Peran ganda ini relevan dengan pandangan Dianti dan Nursafitri (2024) bahwa perkembangan motorik kasar merupakan proses peningkatan kemampuan anak menggerakkan otot besar yang memerlukan pendampingan agar berlangsung optimal, serta sejalan dengan faktor eksternal yang memengaruhi motorik kasar anak menurut Xiong dkk. (2024), yakni lamanya interaksi antara pendidik dan anak turut berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan gerak. Perbandingan dengan Fajarwati dan Arini (2023) menunjukkan kesamaan bahwa keberadaan pendidik sebagai pengarah kegiatan berperan penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis gerak.

Anak yang mengalami kesulitan atau ketakutan, guru menerapkan pendekatan persuasif dan bertahap, memberikan pendampingan fisik langsung, serta tidak memaksa anak yang menolak untuk mencoba, dengan menawarkan kesempatan kembali pada waktu yang lebih tenang. Pendekatan ini mencerminkan penerapan prinsip bermain yang bersifat sukarela tanpa tekanan sebagaimana dijelaskan Hayati dan Putro (2021), sehingga pemaksaan dihindari agar anak tetap memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan. Kesabaran guru dalam membimbing anak yang mengalami hambatan psikologis juga relevan dengan salah satu faktor internal yang memengaruhi motorik kasar menurut Ifalahma dan Retno (2023), yaitu gangguan pada aspek nonfisik anak yang turut memengaruhi kesiapan geraknya.

Kegiatan bermain di RA Syihabuddin menuntut keaktifan anak, menumbuhkan kerja sama, serta melatih konsep antre dan bergantian, dengan guru memberikan motivasi berupa semangat dan pujian atas usaha anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Setiawan dkk. (2021) bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak. Pada masa kanak-kanak, sebagian besar aktivitas dilakukan melalui kegiatan bermain karena anak belum mampu membedakan secara jelas antara aktivitas bermain, belajar, dan bekerja.

Oleh sebab itu, bermain menjadi aktivitas yang berlangsung secara alami sebagai sarana bagi anak untuk mengisi kegiatan sehari-hari secara bebas dan menyenangkan. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Sitorus dkk. (2023) bahwa bermain aktif melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan dan dapat dilakukan bersama teman, sekaligus berfungsi sebagai stimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Penguatan berupa pujian juga relevan dengan manfaat bermain menurut Sari dkk. (2025), yang menyebutkan bahwa melalui bermain anak memperoleh kesempatan membangun keterampilan sosial serta memahami keterkaitan antara tindakan dan hasil yang ditimbulkannya. Dibandingkan dengan Rais dan Sit (2024) yang mendapati bahwa peningkatan keterampilan motorik kasar berlangsung bertahap melalui beberapa siklus permainan, RA Syihabuddin memiliki kesamaan pada aspek keberlanjutan motivasi yang diberikan secara konsisten agar anak tetap terlibat aktif dari waktu ke waktu.

Berbagai bentuk gerakan seperti berlari, melompat, merangkak, berjalan berjinjit, melempar, dan berjalan di atas papan titian diterapkan untuk menstimulasi aspek kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi motorik kasar anak. Ragam

gerakan ini selaras dengan penjelasan Nurmalia K dkk. (2024) bahwa keterampilan motorik kasar merujuk pada gerakan tubuh yang melibatkan koordinasi otot-otot besar, serta sesuai dengan unsur-unsur fisik yang diperlukan anak menurut Slamet Suyanto dalam Hartati dkk. (2020), yaitu daya, stamina, kelincahan, kestabilan, koordinasi, dan kecepatan. Perbandingan dengan penelitian Aulia dkk. (2023) tentang permainan engklek yang terbukti memperbaiki kecerdasan kinestetik, kekuatan tubuh, keseimbangan, dan kelincahan anak menunjukkan kesamaan capaian aspek motorik yang distimulasi meski bentuk permainannya berbeda, sehingga menegaskan bahwa aspek-aspek tersebut merupakan target umum yang secara konsisten muncul dalam berbagai bentuk kegiatan bermain bagi anak usia 5–6 tahun.

Kendala utama yang dihadapi guru bersumber dari faktor psikologis anak, seperti rasa takut atau ragu, yang diatasi melalui pemberian pengertian dan contoh langsung secara bertahap tanpa menuntut hasil instan. Kondisi ini relevan dengan faktor yang memengaruhi perkembangan motorik menurut Fauziah dkk. (2024), yang menyebutkan bahwa minimnya pemahaman dapat menghambat pertumbuhan anak, sehingga pendekatan edukatif dari guru berperan penting mengurangi hambatan tersebut. Kesabaran dalam menangani kendala psikologis anak juga sejalan dengan karakteristik bermain menurut Isti'adah (2024), yang menegaskan bahwa bermain semestinya berlangsung tanpa paksaan agar tetap memberikan pengalaman positif bagi anak. Di sisi kelembagaan, sekolah menetapkan jadwal kegiatan motorik outdoor yang terstruktur setiap hari, memberikan pelatihan bagi guru, serta melaksanakan supervisi bulanan oleh kepala sekolah untuk menjaga kualitas dan variasi kegiatan—struktur dukungan yang sejalan dengan pandangan H. dan Rukiyati (2022) bahwa bermain merupakan kegiatan utama anak setiap hari, sehingga penjadwalan yang konsisten mencerminkan komitmen lembaga, serta relevan dengan manfaat bermain menurut Agustina dkk. (2025) mengenai pentingnya peran fasilitasi lembaga dalam mengoptimalkan stimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

3. Evaluasi Kegiatan Bermain dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Syihabuddin

Guru menilai perkembangan motorik kasar anak berdasarkan tingkat keaktifan selama kegiatan berlangsung serta kesesuaian gerakan yang dilakukan dengan instruksi yang diberikan. Prosedur penilaian ini relevan dengan konsep keterampilan motorik

kasar menurut Candra dkk. (2023), yang menekankan pentingnya kemampuan anak menjalankan aktivitas fisik sehari-hari sebagai indikator perkembangan otot besar, serta sejalan dengan gagasan Vygotsky (2016) bahwa bermain melatih anak melakukan kemampuan yang berada di atas tingkat perkembangan aktualnya, sehingga pengamatan terhadap respons anak atas instruksi menjadi cara memantau perkembangan tersebut secara berkelanjutan. Perbandingan dengan penelitian Rais dan Sit (2024) yang menilai keberhasilan permainan engklek melalui pengamatan pada setiap siklus pelaksanaan menunjukkan kesamaan pendekatan evaluasi berbasis observasi proses, yang menegaskan bahwa penilaian berbasis pengamatan langsung merupakan metode yang lazim digunakan dalam mengevaluasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Indikator yang digunakan guru mencakup kemampuan anak melaksanakan instruksi gerakan serta kemauan anak mencoba kegiatan secara mandiri dan antusias. Penetapan indikator ganda ini menunjukkan bahwa keberhasilan stimulasi motorik kasar tidak hanya diukur dari ketepatan gerak, tetapi juga melibatkan aspek inisiatif anak, sejalan dengan pandangan Salna dkk. (2024) bahwa bermain memberikan manfaat luas yang mencakup aspek sosial-emosional di samping kemampuan fisik anak. Antusiasme sebagai salah satu indikator juga relevan dengan karakteristik bermain menurut Apriyani dan Suhrahman (2020), yang menegaskan bahwa bermain semestinya menimbulkan perasaan senang dan bersemangat pada diri anak. Dibandingkan dengan Asrti Purwanti (2025) yang menyimpulkan melalui kajian literatur bahwa aktivitas fisik berpengaruh signifikan terhadap kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi anak, penelitian ini memberikan pelengkap empiris bahwa keberhasilan stimulasi tidak cukup diukur dari capaian fisik semata, tetapi juga memerlukan indikator sikap berupa kemauan anak untuk berpartisipasi secara mandiri.

Anak yang perkembangan motorik kasarnya belum optimal memperoleh motivasi berkelanjutan dan kesempatan mengulang kegiatan bermain pada tema-tema pembelajaran berikutnya, disertai pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Bentuk tindak lanjut ini relevan dengan teori perkembangan motorik Arnold Gesell dalam Balqis dan Rosfalia (2024), yang menyatakan bahwa perkembangan motorik mengikuti urutan tertentu yang dipengaruhi maturasi biologis, sehingga pengulangan kegiatan secara bertahap memberi ruang bagi anak mencapai kematangan gerak sesuai kecepatan perkembangannya masing-masing. Pemberian

kesempatan mengulang tanpa tekanan juga sejalan dengan prinsip bermain menurut Wahyuni (2020), yang menekankan bahwa bermain merupakan sarana eksplorasi diri yang berlangsung secara mandiri dan menyenangkan.

Kepala sekolah melakukan evaluasi berdasarkan proses keterlibatan anak dan hasil karya yang mencerminkan kemajuan motorik, dengan mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebagai indikator keberhasilan, serta menerapkan peningkatan tingkat kesulitan kegiatan secara bertahap bagi anak yang telah menguasai kemampuan tertentu. Mekanisme evaluasi berjenjang ini relevan dengan pandangan Baan dkk. (2020) bahwa keterampilan motorik kasar mencakup gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang tingkat kompleksitasnya dapat ditingkatkan secara bertahap sesuai kemampuan anak, serta sejalan dengan gagasan Vygotsky (2016) mengenai bermain sebagai sarana anak melatih kemampuan yang berada sedikit di atas tingkat perkembangan aktualnya, sehingga tantangan yang meningkat secara bertahap mendorong anak mencapai kemampuan baru.

Sekolah senantiasa menyediakan bahan dan aktivitas yang lebih menarik, seperti bermain pasir dan mendirikan tenda, disertai refleksi dan penguatan yang dilakukan guru pada setiap akhir sesi kegiatan bermain untuk memperkuat pemahaman dan motivasi anak. Upaya berkelanjutan ini sejalan dengan pandangan Fahmi dkk. (2024) bahwa bermain merupakan bagian penting dalam pendidikan anak yang mendukung perkembangan secara menyeluruh apabila terus disempurnakan oleh lembaga pendidikan. Pemberian refleksi dan penguatan di akhir kegiatan juga relevan dengan manfaat bermain menurut Sari dkk. (2025), yang menyebutkan bahwa melalui bermain anak memperoleh kesempatan memahami keterkaitan antara tindakan dan hasil yang ditimbulkannya, sehingga penguatan verbal dari guru membantu anak menyadari capaian yang telah diraih. Perbandingan dengan Ulfah dan Khoiriah (2025) yang menekankan pentingnya variasi aktivitas outdoor bagi perkembangan motorik anak menunjukkan kesamaan orientasi pada penyediaan pengalaman bermain yang terus diperkaya, sehingga menegaskan bahwa peningkatan kualitas kegiatan bermain secara berkelanjutan merupakan strategi umum yang diterapkan berbagai lembaga pendidikan anak usia dini untuk menjaga efektivitas stimulasi motorik kasar dari waktu ke waktu.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi bermain dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di RA Syihabuddin berlangsung sebagai satu rangkaian proses yang saling terkait antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, kebijakan sekolah yang mewajibkan stimulasi motorik halus dan kasar setiap hari diterjemahkan guru ke dalam perencanaan teknis yang mengaitkan tujuan motorik dengan tema pembelajaran harian, mencakup penentuan target aspek motorik seperti kekuatan, keseimbangan, koordinasi, dan keberanian, penyusunan kegiatan yang bervariasi, penyiapan alat dan media bermain, hingga pemeriksaan keamanan sebelum digunakan.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung melalui langkah yang runtut—mulai dari penyampaian tema dan aturan sederhana, pemberian contoh gerakan oleh guru, hingga praktik langsung oleh anak—dengan guru berperan ganda sebagai pengarah sekaligus pengawas yang menerapkan pendekatan persuasif dan sabar terhadap anak yang menunjukkan rasa takut atau ragu. Berbagai bentuk gerakan yang diterapkan terbukti menstimulasi kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh anak, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan kesabaran menunggu giliran, sementara kendala yang muncul lebih banyak bersumber dari faktor psikologis anak dan diatasi secara bertahap tanpa menuntut hasil instan, didukung jadwal kegiatan outdoor yang terstruktur serta supervisi rutin kepala sekolah. Sementara itu, evaluasi dilakukan secara berkesinambungan dengan mengamati keaktifan, keterlibatan, dan kesesuaian gerakan anak terhadap instruksi yang diberikan, mengacu pada Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah.

Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar tindak lanjut yang bersifat individual, yaitu anak yang perkembangannya belum optimal memperoleh kesempatan mengulang kegiatan dengan pendampingan, sedangkan anak yang telah menguasai kemampuan tertentu diarahkan pada aktivitas dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa kegiatan bermain di RA Syihabuddin tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan bagi anak, tetapi juga menjadi strategi

pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Berdasarkan simpulan tersebut, sekolah disarankan untuk mempertimbangkan pencantuman kegiatan motorik kasar secara lebih konsisten dalam RPPH agar capaian setiap anak lebih mudah dipantau, guru disarankan mendokumentasikan perkembangan anak secara lebih tertulis dan terperinci sebagai dasar tindak lanjut yang jelas, sementara orang tua disarankan melanjutkan stimulasi motorik kasar di lingkungan rumah secara selaras dengan kegiatan yang telah diperoleh anak di sekolah, sehingga capaian perkembangan motorik kasar anak dapat berlanjut secara konsisten.

Daftar Rujukan

- Agustina, N., Purwulan, H., Sholikhah, O. M., Doktor, U., & Magetan, N. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 07(02), 1–8.
- Apriyani, N., & Suhrahman, S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.
- Asrti Purwanti. (2025). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review. *Jurnal PENDAKi*, 4(2), 1–10.
- Asyruni Multahada, Melaty, P., Apriyani, H., & Andriani, T. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1248>
- Aulia, M., Fadilla, S., Intan, S., & Sari, P. (2023). Menstimulus Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di Kober Miftahul Fallah. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 02(02), 171–185.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Bungamputi*, 1(20), 14–21.
- Balqis, R. R., & Rosfalia, N. A. (2024). Motor Development in Early Children in Various Cultures in Indonesia. *Proceeding of International Conference on Elementary and Special Education*, 1, 54–63.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506>

- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Dianti, E., & Nursafitri, L. (2024). Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini (PAUD) Melalui Gerak Dan Lagu. *Pernik: Jurnal PAUD*, 7(1).
- Fahmi, A. I., Yusuf, R. N., Kania, G., & Musyaddat, A. (2024). Konsep Bermain Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pemikiran Imam Ghazali: Implikasi terhadap Pengembangan Karakter dan Spiritual. *Journal on Education*, 07(01), 7717–7727.
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324.
- Fauziah, E., Sumaryanti, S., Suhartini, B., Budayati, E. S., Putra, M. E., & Suryadi, A. (2024). Perkembangan motorik pada anak usia dini: faktor penghambat – tinjauan literatur. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(1), 62. <https://doi.org/10.26418/jilo.v7i1.73243>
- Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, R. (2025). Kebebasan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13057–13065.
- H., A. W., & Rukiyati. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120.
- Hartati, S., Zulkifli, & Hukmi. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 931–938.
- Hasanah, U., & Tangse, M. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.
- Ifalahma, D., & Retno, Z. M. (2023). Faktor Perkembangan Motorik dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 707. <https://doi.org/10.26714/jkj.11.3.2023.707-714>
- Isti'adah. (2024). Manfaat Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 51–60.
- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 2, 65–75.

- Nurfajriani, W. V., Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(September), 826–833.
- Nurmalia K, Nurlinda, & Azzahra, N. R. (2024). Hubungan Antara Motorik Kasar Anak Dan Body Movement Di Kursus Baca Tulis Bacaanku Kota Jambi. *Jurnal Tunas Cendekia*, 7, 1–7.
- Rais, S. S., & Sit, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Engklek. *Journal of Education Research*, 5(3), 3731–3739.
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 36–45.
- Salna, I., Rahmadanti, L., Sa, N., & Fatimah, F. (2024). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(3).
- Sari, W. P., Auliya, P., & Wahyuni, S. (2025). Strategi Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 48–57.
- Setiawan, E., & Nadar, W. (2021). Konsep Dasar PAUD (Hanisa Emi).
- Siregar, R. H., & Albina, M. (2025). Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Sitorus, A. S., Rahmadhani, S., Rambe, A. O., Herdini, H., & Robiatul, L. (2023). Bermain Aktif dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul. *Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 3(1), 12–19.
- Sri Andayan. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(3), 156–161.
- Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

- Ulfah, F., & Khoiriah, F. A. (2025). Implementasi Aktivitas Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Outdoor di TK Plus An Naafi. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 04(01), 6–12. <https://doi.org/10.37968/anaking.v4i1.909>
- Vygotsky, L. S. (2016). Bermain dan perannya dalam perkembangan mental anak. *Penelitian Internasional Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Wahyuni, F. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 159–176.
- Xiong, Y., Hu, X., Cao, J., Shang, L., Yao, Y., & Niu, B. (2024). Perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak di bawah usia 3 tahun: pendekatan pohon keputusan. *Frontiers in Public Health*, 12, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1421173>