



Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder

Rizki Yuliandra^{✉1}, Aditya Gumantan², Cahyo Pratomo³

Pendidikan Olahraga, Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia^(1,2)

Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Semarang, Indonesia⁽³⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.4391](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391)

Abstrak

Perkembangan motorik pada anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan, hal tersebut akan mempengaruhi kemampuan gerak anak pada saat dewasa. Peningkatan kemampuan gerak pada anak usia dini dapat dilakukan dengan model model permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Model permainan yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah permainan gerak menggunakan *ladder*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dari Borg and Gall. Penelitian tersebut akan melewati sepuluh tahapan dari mulai peneliti mengumpulkan masalah yang akan menjadi topik penelitian sampai dengan produksi skala besar. Penelitian ini juga melewati tahapan uji coba model permainan dan diberikan validasi.pada saat uji coba akan dilihat juga efektifitas model permainan ladder ini. Model permainan ladder ini setelah dikembangkan terdapat gerakan lompat dengan satu kaki maupun dua kaki. Penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bintang Harapan. Setelah melalui tahapan tahapan dalam penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa model permainan *ladder* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Kata Kunci: *model permainan ladder; motorik kasar; usia dini*

Abstract

Motoric development in early childhood is very important to note, it will affect the child's movement abilities as adults. Improving movement abilities in early childhood can be done with game models that suit the characteristics of early childhood. The game model that will be developed in this study is a motion game using a ladder. The method used in this research is development research from Borg and Gall. The research will go through ten stages, starting from researchers collecting problems that will become research topics up to large-scale production. This research also went through the stages of testing the game model and was given validation. During the trial, the effectiveness of this ladder game model would also be seen. After developing this ladder game model, there is a jumping movement with one leg or two legs. This research was conducted at Bintang Harapan Early Childhood Education (PAUD). After going through the stages in this development research, it can be concluded that the ladder game model can improve gross motor skills in early childhood.

Keywords: *leader games model; gross motor; early childhood*

Pendahuluan

Sebelum anak beranjak dewasa terdapat proses mendapatkan pengetahuan, baik itu di sekolah maupun dirumah. Pendidikan formal pertama dapat diberikan di pendidikan anak usia dini atau biasa yang disebut PAUD. Usia terbaik bagi anak untuk menumbuh kembangkan kemampuan dasar dapat diberikan di pendidikan anak usia dini (PAUD) (Nurzaman et al., 2017). Pendidikan anak usia dini juga merupakan tempat untuk menyiapkan para calon penerus bangsa untuk menjadi dewasa yang tangguh di masa depan (Formen, 2022). Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia (Aryani, 2015). Usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan potensi anak (Sulastri & Ahmad Tarmizi, 2017). Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik (Ariyanti, 2016). anak usia dini merupakan konsep perlakuan dini terhadap anak yang berada pada prasekolah atau di usia sekolah di kelas 1 sampai kelas 3 (Sudarsana, 2017). Proses tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap anak sampai dengan berusia enam tahun. Edukasi tersebut meliputi tentang rohani dan jasmani yang diberikan untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut merupakan waktu yang menentukan untuk terbentuknya kepribadian dan karakter pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar untuk anak bertumbuh kembang dalam hal keagamaan, kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kecerdasan emosional (Partami & Sujana, 2021). Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik yaitu berbeda-beda karakternya walaupun anak tersebut terlahir kembar, baik itu di kemampuan belajarnya ataupun latar belakangnya. Usia pada anak usia dini banyak yang menyebutnya *golden age*, hal tersebut dikarenakan pada usia tersebut adalah masa yang paling berpotensi sangat baik untuk berkembang dan belajar (Hikmah & Alam, 2022).

Karakteristik lainnya yang ada pada anak usia dini adalah tidak dapat menyembunyikan perasaannya. Anak usia dini selalu merespons suatu hal sesuai dengan yang dirasakannya dan akan diungkapkannya. Anak usia dini juga bersifat aktif, yaitu selalu ingin bergerak dan bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak (Putro, 2016). Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan orang dewasa untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan stres. Bermain (*play*) (Widodo & Lumintuarso, 2017). Sifat aktif ini juga yang membawa anak usia dini tidak memperhatikan bahaya yang ada di sekitarnya atau memedulikan risiko yang dapat mengakibatkan cedera sekalipun. Selanjutnya anak usia dini sering menangis apabila tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkannya, hal ini dikarenakan anak pada usia dini bersifat egosentris. Rasa ingin tahu yang dimiliki anak usia dini juga sangat tinggi, hal tersebut yang mendorong anak akan melakukan hal yang belum pernah dijumpai atau dilakukan sebelumnya. Rasa ingin tahu tersebut sangat baik untuk perkembangan anak karena akan memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru pada anak tersebut.

Sifat aktif pada anak usia dini berpengaruh pada tumbuh kembang kemampuan motoriknya karena setiap manusia secara normatif akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Pertumbuhan artinya mengalami peningkatan penambahan secara kuantitatif yang dapat dilihat secara kasat mata seperti bertambahnya tinggi dan berat badan. Sedangkan mengalami perkembangan artinya adanya peningkatan secara kualitatif yang meliputi meningkatnya kemampuan secara psikis seperti bertambah pandai dan bertambah pengetahuan.

Motorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan penggerak. Perkembangan fisik sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. keadaan fisik motorik memang sangat (Farida, 2016). setiap anak akan melewati tahap tumbuh kembang secara fleksibel dan berkesinambungan (Ariyana & Rini, 2009). menjadi perhatian dan menjadi suatu pembahasan Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan otak. Kemampuan motorik sendiri dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan pengendalian (Riah Ayu Pratami et al., 2021). Motorik kasar adalah kemampuan menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Perkembangan motorik kasar pada anak adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan

oleh guru dan orang tua (Mahmud, 2019). Pembentukan kemitraan yang kuat dan efektif antara siswa dan orang tua memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan (Lutviatiani et al., 2023). Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula (Hidayanti, 2013). Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktifitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerakan yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti : berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, dan menendang, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang (Ananditha, 2017). Dengan demikian yang di maksud motorik kasar. Tapi terkadang setiap anak mampu melakukan berbagai suatu gerakan yang sulit dan terkadang anak remaja pun kaku melakukannya, jadi dapat disimpulkan bahwa anak tersebut mempunyai bakat yang baik dalam suatu bidang olahraga. Sedangkan Motorik Halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang cermat sehingga dapat melakukan berbagai kreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar dan mewarnai dengan baik, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas dan menajamkan pensil. Namun setiap anak kemampuannya berbeda-beda sehingga dapat memberikan perhatian lebih dari orang tua juga orang tua dapat melihat kelebihan pada anak dan bisa menyalurkan bakat anak tersebut.

Kajian sebelumnya dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan pengembangan model permainan. dengan melakukan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak melalui permainan ladder agar anak menjadi lebih tau dan dapat menguasai setiap gerakan yang melibatkan motorik kasar dengan menggunakan model permainan *ladder*. Kemampuan motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seorang anak usia dini karena dapat memudahkan si anak melakukan kegiatan atau aktifitas sehari-hari, permainan ladder juga sangat membantu dalam tumbuh kembang anak misalnya seperti : berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, dan menendang, karena dalam permainan ladder menggunakan otot-otot besar pada tubuh. Permainan ladder dapat melatih improfisasi aspek perkembangan motorik serta koordinasi gerak pada anak. Permainan *ladder* juga bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan system saraf dan juga otot-otot terkait. Jika permainan ini dilakukan terus menerus maka dapat meningkatkan daya tahan fisik anak. Untuk anak usia dini cukup berlatih gerakan dasar terlebih dahulu yang tidak terlalu menggunakan fisik berat. Karena banyaknya manfaat permainan ladder yang bakal di dapat seseorang apabila dapat menguasai dengan baik, maka dibutuhkan latihan yang tepat dan teratur pula untuk mengasah kemampuan permainan ladder tersebut. Metode latihan adalah keberhasilan dalam permainan ladder itu sendiri dan merupakan faktor utama yang sangat berpengaruh dalam berlangsungnya latihan.

Metode latihan harus memiliki patokan agar tujuannya menjadi tepat sasaran sesuai kondisi yang dibutuhkan oleh si anak dan juga tidak terlalu membebani sehingga mempermudah melakukannya. Dengan jenis latihan anak dapat dengan mudah meningkatkan keterampilan berjalan, latihan yang berbeda mengembangkan anak dalam kemampuan untuk mempertahankan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan, membantu untuk merespon tubuh cepat dalam berbagai situasi, bisa juga mengurangi resiko cedera, menjaga kekuatan inti, secara keseluruhan kesehatan yang baik, fleksibilitas dan kinerja. Anak-anak akan memahami lebih dalam dan akan mendapatkan pengetahuan yang baru melalui model permainan (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Permainan ladder adalah permainan yang menggunakan peralatan olahraga yang digunakan oleh pelatih di cabang olahraga yang bertujuan untuk meningkatkan kelincahan, kelentukan, koordinasi serta *speed* atlet. Permainan ladder bisa juga disebut tangga ketangkasan. Untuk melatih improfisasi aspek gerak, *balance*, *muscle endurance*, serta koordinasi bagian tubuh lainnya bisa menggunakan tangga ketangkasan atau agility ladder. Cara melakukan agility ladder bisa dengan lari zigzag dengan kecepatan melalui rintangan dengan menyalangkan kaki dan mengembalikan ke bentuk semula dan mengulang gerakan tersebut dengan beberapa kali pengulangan.

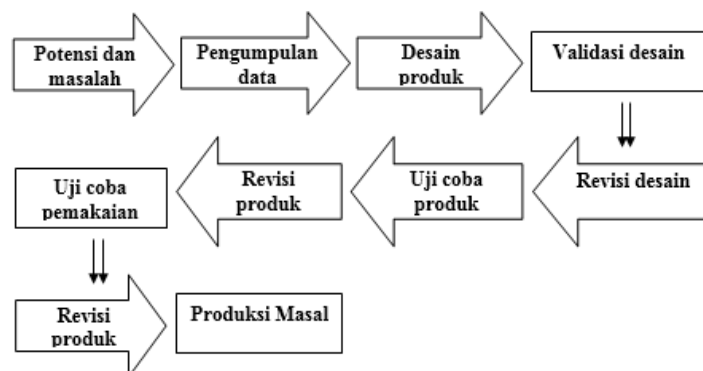
Rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan model permainan ladder untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada usia dini. Model permainan yang dapat meningkatkan koordinasi gerak tubuh anak dengan latihan atau permainan menggunakan permainan *ladder* untuk perkembangan anak yang bisa meningkatkan kualitas diri anak dalam

lingkup kehidupan di sekolah, di rumah, lingkungan masyarakat sehari-hari untuk memberikan efek yang baik bagi masyarakat umum. Para peneliti juga sangat menginginkan pada anak pencapaian agar si anak lebih baik dalam bidangnya misalkan seperti olahraga atau bentuk kegiatan di masyarakat agar dapat membantu atau bahkan bisa menjadi atlit profesional dan bisa mengharumkan nama bangsa untuk ke depan nya sehingga dasar gerak anak pada motorik kasar dan halusnya seimbang agar bisa mengikuti kegiatan atau lanjutan dari setiap latihan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas koordinasi gerak motorik kasar dan halus pada anak sendiri. Dalam setiap penelitian mempunyai berbagai masalah yang sering terjadi pemasalahan dalam memberikan permainan ladder adalah anak terlalu aktif dan terkadang tidak terkontrol pergerakan anak yang sangat aktif, yang menjadikan anak dapat terjatuh dari lapangan sehingga memperoleh luka atau cedera ringan, sedang, hingga berat. Untuk permasalahan lainnya terkadang anak juga kurang berminat dengan kegiatan atau permainan ladder dan malah bermain sendiri. Yang selanjutnya dari faktor lingkungan dan orang tua yang terkadang jarang sekali adanya kegiatan bermain menggunakan alat seperti ladder.

Wawasan sebagai penulis juga harus mempunyai pikiran yang luas tentang perkembangan anak pada tahapan bermain untuk meningkatkan *agility ladder* pada anak usia dini. Pada bidang yang akan dikembangkan untuk mendapatkan model permainan yang baru kita harus menyesuaikan apa yang di inginkan oleh anak terlebih dahulu, kemudian melanjutkannya dengan gerakan-gerakan yang menyenangkan supaya dapat menjadikan anak ingin melakukan gerakan atau kegiatan selanjutnya dari instruktur atau pelatih, memecahkan masalah ini juga dapat dilakukan di tempat yang berbeda agar anak tidak mengalami kejenuhan pada saat melakukan kegiatan atau bermain dengan *agility ladder* dengan sistem yang lebih ke tahapan bermain bagi si anak untuk menjadikan si anak dapat berkembang dengan cara *agility ladder* yang sudah disusun oleh instruktur atau pelatih. Manfaat dalam penelitian ini adalah agar dapat memberikan referensi baru terkait permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada anak usia dini.

Metodologi

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitan pengembangan atau yang biasa disebut *research and development* (R&D). Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan 10 langkah dari borg and gall. Penelitian ini dilakukan di pendidikan anak usia dini (PAUD) bintang harapan dengan total 20 subjek penelitian. Karakteristik subjek peneltian tersebut merupakan anak usia dini yang memiliki umur 5-6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Langkah tersebut dimulai dari penentuan topik masalah sampai langkah akhirnya adalah produksi secara besar. Alur penelitian diilustrasikan dengan bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Pengembangan R&D (Bennett et al., 1984)

Penentuan Topik Penelitian / Potensi dan Masalah

Pada tahap penentuan topik penelitian/potensi dan masalah peneliti mulai untuk mencari masalah yang nantinya akan dijadikan topik pada penelitian pengembangan ini. Langkah yang dilakukan peneliti pada tahap awal ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan turun

lapangan ke PAUD Bintang Harapan untuk melakukan observasi. Proses pencarian data ini langsung kepada guru PAUD dan ahli perkembangan motorik.

Setelah melewati tahap awal, proses selanjutnya adalah mengumpulkan data sebagai informasi yang nantinya akan menjadi dasar untuk mengembangkan model permainan ladder. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan juga informasi dari berbagai literatur yang ada kaitannya dengan topik penelitian dan model yang akan dikembangkan. Karakteristik model yang akan dikembangkan harus mengacu kepada hasil analisis kebutuhan.

Tahapan ketiga pada penelitian pengembangan ini adalah membuat konsep model permainan yang akan dikembangkan yaitu model permainan ladder. Konsep model yang dikembangkan peneliti lebih dari satu model. Para ahli dibidang olahraga terlibat dalam proses ini yaitu memberi masukan dan saran terkait konsep model permainan *ladder* yang akan dikembangkan.

Tujuan dari validasi konsep model permainan ladder ini adalah untuk mengetahui apakah konsep model yang dikembangkan sudah sesuai karakteristik yang diinginkan dengan melibatkan 2 *expert judgement* yang ahli dibidangnya. *Expert judgement* tersebut memberi penilaian terhadap model permainan *ladder* yang dikembangkan oleh peneliti.

Model model permainan *ladder* yang telah mendapatkan penilaian dari para *expert judgement* selanjutnya diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan penilaian dan masukan yang telah diberikan para ahli. Tujuan dari perbaikan model model permainan *ladder* ini adalah agar model model tersebut menjadi lebih baik dari model model sebelumnya.

Peneliti mengadakan uji coba dengan melibatkan 10 anak, uji coba ini juga biasa disebut uji coba kecil. Pada uji coba kecil ini 10 anak mencoba 10 model permainan *ladder* yang dikembangkan dan sudah melewati penilaian dari para ahli. Uji coba kecil ini juga melibatkan guru untuk dapat memberi masukan terhadap model model yang di uji coba agar mendapat model permainan yang baik bagi anak anak.

Setelah peneliti melakukan uji coba skala kecil maka peneliti melakukan perbaikan kembali atas dasar masukan masukan para guru yang terlibat dalam uji coba kecil. Masukan para guru tersebut berupa angket yang sudah di isi pada saat uji coba kecil. Uji coba kecil menjadi rujukan agar peneliti mendapatkan model permainan *ladder* yang baik.

Peneliti yang sudah memperbaiki model permainan *ladder* setelah mendapat masukan pada uji coba kecil melakan uji coba kembali. Pada kali ini uji coba dilakukan dengan melibatkan peserta yang lebih banyak daripada sebelumnya, yaitu 20 anak. Uji coba ini juga biasa disebut uji skala besar. Pada tahap ini masih melibatkan guru untuk membatu menilai model yang digunakan.

Jika pada saat uji coba skala besar yang dilakukan masih mendapat masukan dari para guru dan ahli yang terlibat, maka tahap perbaikan ini perlu dilakukan. Namun apabila pada proses uji coba skala besar tidak ada perbaikan kembali maka penelitian ini siap ke tahap selanjutnya.

Tahap akhir pada penelitian dan pengembangan ini adalah produksi masal, yaitu memberikan informasi terkait model permainan *ladder* yang telah dikembangkan kepada masyarakat luas. Publikasi ilmiah di jurnal juga dilakukan untuk memberikan informasi kepada masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penilaian oleh seluruh ahli, baik ahli fisik, ahli pertumbuhan dan perkembangan, Hasilnya adalah sebagai berikut : Penilaian akhir ini didapatkan dengan rata-rata hasil keseluruhan penilaian dari ahli fisik, ahli pertumbuhan dan perkembangan, serta hasil uji coba produk skala kecil oleh guru, menunjukkan produk akhir Model Permainan Ladder mendapatkan nilai "A" dengan kategori "Sangat Baik", dengan demikian dapat dinyatakan permainan Model Permainan *Ladder* sangat layak sebagai model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari (Mahfud & Fahrizqi, 2020), Nilai yang didapatkan melalui penyebaran angket dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Hasil model permainan ladder dari para ahli disajikan pada tabel 1 dan contoh hasil pengembangan disajikan pada gambar 2.

Tabel 1. Hasil model pemaian ladder dari para ahli

Validasi Desain		
Guru 46%	Ahli Pertumbuhan & Perkemabangan 50%	Ahli Fisik 50%
Uji Coba Produk		
Guru 65%	Ahli Pertumbuhan & Perkemabangan 70%	Ahli Fisik 70%
Uji Coba Pemaikaian		
Guru 86%	Ahli Pertumbuhan & Perkemabangan 85%	Ahli Fisik 85%



Gambar 2. Contoh hasil pengembangan model permainan ladder

Kesimpulan yang didapat dari penelitian dan pengembangan ini adalah model model permainan *ladder* yang telah dikembangkan bisa menjadi salah satu model permainan bagi anak usia dini untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Model yang dihasilkan memiliki beberapa variasi dengan menggunakan beberapa jenis gerakan. Model permainan ini dikemas semenarik mungkin agar anak anak dapat tertarik dan senang pada saat melakukannya. Hal tersebut agar dapat memberikan stimulan pada aspek perkembangan anak yaitu kemampuan motorik melalui aktivitas yang terkoordinasi (Fauziddin, 2018). Menambah pengalaman gerak anak melalui Model Permainan *Ladder*.

Penelitian pengembangan ini mendapat inspirasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memodifikasi permainan untuk siswa sekolah dasar. Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif pada motorik anak anak dengan data kuantitatif lebih dari 70%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Widodo & Lumintuarso, 2017) melibatkan ahli di bidang tumbuh kembang anak, ahli kondisi fisik, dan guru PAUD mendapatkan hasil permainan yang dikembangkan dari olahraga tradisional dapat digunakan untuk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik. penelitian lainnya dilakukan oleh (Saleh et al., 2017) yang menggunakan olahraga tradisional sebagai model yang digunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan perkembangan motorik pada anak. Penelitian oleh (Hidayanti, 2013) mendapatkan hasil yang positif Ketika menggunakan permainan bakiak untuk meningkatkan motorik pada anak anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan angka peningkatan dari hasil tes awal.

Penelitian oleh (Ramdani & Azizah, 2019) menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar juga dapat ditingkatkan dengan model permainan outbond. Aktivitas permainan lainnya juga yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan estafet untuk anak usia dini (Tangse & Dimiyati, 2021). Begitu banyak model permainan yang dapat di gunakan pada saat pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik. Model permainan juga bisa di kembangkan dalam bentuk sirkuit yang di dalamnya dimasukkan unsur aspek

perkembangan motorik kasar (Riswandi, 2021). Pengembangan model permainan untuk anak usia dini sudah banyak dilakukan dan dapat menjadi referensi bagi pendidik. Model permainan lainnya yang dapat menguatkan hasil penelitian ini adalah mengembangkan permainan bola basket modifikasi yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak (Reswari, 2021). Penelitian serupa juga dilakukan di Kediri dengan menggunakan permainan bola keranjang yang terbukti efektif untuk anak usia dini (Nugroho et al., 2021)

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini merupakan hal yang penting dilakukan karena hal tersebut merupakan fundamental yang akan mempengaruhi kemampuan motorik anak. Hasil penelitian ini memberikan dampak positif pada kemampuan motorik kasar anak. Modifikasi permainan lainnya yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan menirukan gerakan binatang (Nuridayu et al., 2020). Model permainan tradisional juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu lompat tali. Permainan lompat tali jika secara berkala dilakukan pada anak usia dini akan memberikan dampak yang positif pada perkembangan motori (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Permainan tradisional lainnya yang juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu permainan tradisional bakiak, dari hasil penelitian tersebut dikatakan terdapat faktor pendukung keberhasilan permainan yang diberikan, yaitu perencanaan oleh guru, motivasi bermain anak, dan fasilitas yang mendukung (Nurkholishoh & Da'warul Choiro, 2022). Pemberian modifikasi gerak dasar dalam bentuk permainan memang berpengaruh dalam perkembangan motorik anak apabila disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pada anak (Mashuri et al., 2022).

Simpulan

Model permainan ladder yang telah dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Hal tersebut telah melalui proses uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, model permainan *ladder* ini juga telah mendapatkan penilaian dari para ahli atau *expert judgement* dan dinyatakan layak untuk digunakan pada anak usia dini adapun komponen fisik yang tercapai ialah seperti keseimbangan dan koordinasi.

Ucapan Terima Kasih

Saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada semua pihak terutama kepada para team peneliti yang telah bersedia membantu dalam pengambilan data kemudian kepada PAUD bintang harapan yang telah bersedia menjadi sebagai tempat penelitian dan kepada seluruh pihak terkait yang sangat mendukung penelitian ini sehingga terlaksananya penelitian ini sampai menjadi karya tulis artikel ilmiah.

Daftar Pustaka

- Ananditha, A. C. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Toddler. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2(1), 113-122. <https://doi.org/10.30651/jkm.v2i1.924>
- Ariyana, D., & Rini, S. N. (2009). Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan (FIKkes)*, 2(2), 11-20. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/FIKkes/article/view/235>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, The Importance of Childhood Education for Child Development, *Jurnal Dinamika Pendidikan dasar*, Volume 8, No.1, Maret 2016, hlm. 50. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 51. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/943>
- Aryani, N. (2015). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 213-227. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/3187>
- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274. <https://doi.org/10.2307/3121583>

- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, IV(2), 2338–2163.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.581>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Formen, A. (2022). Calon Guru Paud Dan Tantangan Masa Depan: Temuan Awal Pandangan Mahasiswa Tentang Pendidikan Abad 21. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 17(1), 26–42.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>
- Hikmah, N., & Alam, M. (2022). Prinsip Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini dalam Al- Qur ' an. *Edukasi Islam : Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 899–921. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2344>
- Lutviationi, M., Shofia, N. C., Wijaksono, C. F., & Zawawi, A. A. (2023). The Implementation of an Online Distance Learning Program with an Independent Curriculum-Based on Improving Child-Parent Relations. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 51–62. <https://doi.org/10.37895/educative.v1i2.56>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Mashuri, H., Mappaompo, M. A., A. P., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583–6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>
- Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestaringrum, A., Septiano, N. I., & Rizqi, A. B. (2021). Efektifitas Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2127–2137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1974>
- Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107–120. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2701>
- Nurkholishoh, S., & Da'warul Choiro, U. (2022). Peran Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.340>
- Nurzaman, I., Yasbiati, Y., & Rahmattya, E. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 40–52. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7159>
- Partami, I. A. M., & Sujana, I. W. (2021). Keterampilan Mengajar Guru PAUD dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 167. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35068>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar

- Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17-29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Riah Ayu Pratami, Abd. Gafur, Nur Ulmy Mahmud, Sumiaty, & Septiyanti. (2021). Hubungan Antara Pola Pemberian ASI Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Usia 6-11 Bulan di Puskesmas Rappokalling Kota Makassar. *Window of Public Health Journal*, 01(04), 359-369. <https://doi.org/10.33096/woph.v1i4.164>
- Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 66-78. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10233>
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boy” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127-138. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1062/0>
- Sudarsana, I. K. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. In *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* (Vol. 6, Issue 2, pp. 41-48). <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/8>
- Sulastri, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61-80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, 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>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>