PAUDIA
Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 15, No. 4, Bulan November 2026, pp. 651-662
ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online)
DOI: 10.26877/paudia.v15i4.4568
https://journal2.upgris.ac.id/index.php/paudia/index

Stimulasi Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif Berbasis Alam

Sakila Andin Fhidona[1*], Cahniyo Wijaya Kuswanto[1]

[1]Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, Indonesia
Email Corresponding Author: sakilaandinefhidona@gmail.com

Artikel Info

History
Received 2026-10-05,
Revised 2026-10-17,
Accepted 2026-11-19,
Online First 2026-11-24

Keywords: Early Childhood; Motor Skills; Creative Play; Nature-Based Play; Classroom Action Research

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Motorik; Permainan Kreatif; Berbasis Alam; PTK

© 2026 Sakila Andin Fhidona, Cahniyo Wijaya Kuswanto
This is an open access article under the CC-BY-NC-SA license.

Abstract

This study aims to improve young children's fine and gross motor skills through nature-based creative play at TK Kartini 2, Bandar Lampung. The study employed a descriptive Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, comprising planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 23 children, including eight boys and 15 girls. Data were collected through observation, documentation, and field notes. The results showed an improvement in children's motor skills from the pre-intervention stage to the end of Cycle II. The percentage of children achieving the *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) and *Berkembang Sangat Baik* (BSB) categories increased from 0% at the pre-intervention stage to 100% at the end of Cycle II. Fine motor skills were stimulated through seed threading and clay modeling activities, while gross motor skills were developed through jumping games following leaf patterns and movement-based activities. These findings suggest that nature-based creative play can serve as an enjoyable and exploratory learning alternative for early childhood educators to further support children's motor development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak usia dini melalui permainan kreatif berbasis alam di TK Kartini 2, Bandar Lampung. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 23 anak, yaitu delapan laki-laki dan 15 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik anak dari pratindakan hingga akhir siklus II. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 0% pada pratindakan menjadi 100% pada akhir siklus II. Stimulasi motorik halus dilakukan melalui kegiatan meronce biji-bijian dan membentuk tanah liat, sedangkan motorik kasar dikembangkan melalui permainan melompat mengikuti pola daun dan aktivitas gerak. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kreatif berbasis alam dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan eksploratif bagi pendidik PAUD untuk lebih mendukung perkembangan motorik anak.

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik pada anak usia dini sangatlah penting karena menentukan keseimbangan, koordinasi, kelincahan, serta kendali mereka atas gerakan tubuh (Suyadi, 2017; Tatminingsih, 2017). Secara spesifik, kemampuan motorik ini terbagi menjadi dua karakteristik utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan keterampilan otot-otot besar yang melibatkan pergerakan seluruh anggota tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga

keseimbangan. Sebaliknya, motorik halus berfokus pada koordinasi otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan, yang tampak pada keterampilan menggunakan jari-jemari, meronce, atau memegang benda secara presisi. Baik motorik kasar maupun motorik halus sama-sama dipengaruhi oleh pengalaman gerak dan interaksi anak dengan lingkungan (Adolph & Hoch, 2019).

Namun demikian, perkembangan motorik anak usia dini saat ini menghadapi tantangan serius akibat meningkatnya penggunaan perangkat digital. Penggunaan perangkat digital secara berlebihan berpotensi mengurangi waktu anak melakukan kegiatan bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya (Nurhafizah & Hidayati, 2022). Oleh karena itu, anak perlu memperoleh kesempatan melakukan aktivitas fisik melalui bermain, bergerak, dan bereksplorasi sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Wold Health Organization, 2019). Ditinjau dari sudut pandang pedagogis, bermain merupakan jembatan esensial dalam proses pembelajaran karena menempatkan anak sebagai pembelajar aktif (*active learner*). Melalui pendekatan *learning by doing,* bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk memperoleh pengalaman langsung secara konkret, mengonstruksi pengetahuannya sendiri, serta melatih kepekaan sensorik dan kinestetik yang tidak bisa digantikan oleh media virtual. Melalui bermain pula, anak memperoleh kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi dengan lingkungan sehingga dapat mendukung perkembangan kemampuan motoriknya secara utuh (Adolph & Hoch, 2019; Mulyasa, 2017; Suyadi, 2017). Oleh karena itu, kegiatan bermain perlu dirancang secara kontekstual dan sesuai karakteristik anak agar memberikan pengalaman yang aktif dan bermakna.

Salah satu alternatif kegiatan yang sangat kuat secara pedagogis untuk menstimulasi kemampuan motorik adalah permainan kreatif berbasis alam. Pembelajaran berbasis alam menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran otentik, tempat anak mendapatkan pengalaman nyata melalui kegiatan eksplorasi, manipulasi objek, dan keterlibatan langsung yang merangsang seluruh pancaindra (*sensory-rich environment*) (Siantajani, 2020; Wulansari & Sugito, 2016). Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak secara leluasa, mencoba berbagai gestur tubuh, dan mengeksplorasi ruang di alam terbuka.

Benda-benda alami seperti kerikil, dedaunan, ranting, pasir, dan biji-bijian dapat disertakan dalam kegiatan bermain imajinatif berbasis alam. Penggunaan material ini mencerminkan konsep "*loose parts*" (benda-benda lepas) yang merujuk pada objek-objek yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, dibongkar, atau dibentuk kembali sesuai dengan imajinasi dan gagasan anak (Siantajani, 2020). *Loose parts* terbukti memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara fleksibel, yang sangat mendukung pengembangan keterampilan motorik halus, kreativitas, serta koordinasi mata dan tangan (Nurjanah & Muthmainah, 2023; Siantajani, 2020). Sementara itu, aktivitas fisik seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan di alam terbuka merupakan bagian dari kemampuan motorik kasar yang terstimulasi secara alami.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji stimulasi motorik anak melalui pendekatan yang spesifik. Nurjanah dan Muthmainah (2023) serta Khoiriyah et al. (2022) berfokus pada pemanfaatan media loose parts untuk meningkatkan motorik halus anak. Ngatemi et al. (2023) meneliti kegiatan menganyam daun pisang, dan Rahayu et al. (2023) meneliti kegiatan bongkar pasang menggunakan baut dan sekrup yang secara khusus mengasah keterampilan jari tangan serta koordinasi mata dan tangan. Di sisi lain, penelitian terkait motorik kasar banyak menyoroti aktivitas terpisah, seperti permainan petak umpet (Damayanti & Suparno, 2023), permainan tradisional engklek untuk melatih keseimbangan dan melompat (Nurwahidah et al., 2023; Yhana Pratiwi, 2014) serta permainan lari pindah ikan (Shofwah dan Kristanto, 2016). Meskipun berbagai studi tersebut menunjukkan bahwa intervensi berbahan alam maupun permainan tradisional efektif meningkatkan aspek motorik tertentu, sebagian besar penelitian tersebut masih dilakukan secara parsial, artinya hanya berfokus secara terpisah antara motorik halus atau motorik kasar saja, serta belum mengintegrasikannya ke dalam satu rangkaian perlakuan terpadu berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kebaruan dan keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada integrasi komprehensif yang menggabungkan kegiatan kreatif berbasis alam (baik pemanfaatan *loose parts* untuk motorik halus maupun eksplorasi gerak serta permainan tradisional di alam untuk motorik kasar) ke dalam satu kesatuan siklus perlakuan PTK yang utuh. Jika penelitian terdahulu cenderung parsial, penelitian ini

menawarkan keunggulan pendekatan holistik yang menstimulasi motorik halus dan motorik kasar secara simultan, sistematis, dan berkelanjutan dalam ekosistem pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*) yang kontekstual.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di TK Kartini 2, Bandar Lampung, kemampuan motorik anak-anak kelompok B belum mencapai tingkat yang optimal. Dari 23 anak, 18 anak berada dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB) dan 5 anak berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB), sementara tidak ada satu pun anak yang mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) maupun "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Oleh karena itu, anak-anak memerlukan stimulasi melalui kegiatan bermain fisik yang sesuai dengan usia mereka (Mulyasa, 2017; Tatminingsih, 2017). Untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus memperkuat kemampuan motorik anak secara menyeluruh, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana TK Kartini 2, Bandar Lampung, menerapkan kegiatan bermain kreatif berbasis alam guna meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus anak usia prasekolah secara terpadu. Setelah intervensi dilakukan, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik anak. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjabarkan secara rinci proses penerapan kegiatan kreatif berbasis alam tersebut dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru yang aplikatif bagi para guru prasekolah dalam melatih kemampuan motorik kasar maupun motorik halus peserta didik secara menyenangkan, menarik, dan aktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Studi ini dilaksanakan dengan menerapkan intervensi berkelanjutan untuk memperbaiki proses pembelajaran beserta hasil-hasilnya. Setiap siklus dalam penelitian ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto dkk., 2021). Prosedur ini terus dilakukan hingga kriteria keberhasilan penelitian tercapai. Tujuan penelitian ini yaitu membantu anak usia prasekolah mengembangkan keterampilan motorik melalui permainan imajinatif di lingkungan alami sangat selaras dengan pendekatan PTK yang dipilih. Selain itu, melalui PTK, peneliti dapat menyempurnakan proses pembelajaran dengan memantau data selama setiap siklus berlangsung (Kunandar, 2010).

Prosedur Keamanan dan Pemilihan Bahan Alam

Mengingat kegiatan ini melibatkan anak-anak yang menggunakan bahan-bahan alam (seperti biji-bijian, batu, tanah liat, dan dedaunan), prosedur keamanan dan kesehatan diterapkan secara ketat. Sebelum kegiatan dimulai, seluruh bahan alam diseleksi, dibersihkan dari duri atau kotoran berbahaya, serta dipastikan ukurannya aman (tidak terlalu kecil yang berisiko tertelan). Guru juga melakukan pengawasan aktif selama anak-anak mengeksplorasi material loose parts untuk memastikan keamanan dan kenyamanan belajar.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini 2 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 23 anak, terdiri atas delapan anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Seluruh peserta didik dilibatkan sebagai subjek penelitian karena tindakan diterapkan pada keseluruhan proses pembelajaran di kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan observasi dan pencatatan sebagai teknik pengumpulan data. Sebagian besar studi yang mengkaji kemampuan motorik anak saat bermain imajinatif di lingkungan alami mengandalkan metode observasi. Untuk mengukur perkembangan kemampuan motorik kasar maupun halus, tes dilakukan pada saat anak-anak sedang mengikuti kegiatan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, rencana pembelajaran harian, serta hasil karya anak yang dibuat selama penelitian berlangsung menjadi bukti pendukung. Metode pengumpulan data,

yang mencakup observasi dan dokumentasi, digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019).

Instrumen Penelitian

Lembar pencatatan kemampuan motorik anak usia dini digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Saat anak-anak terlibat dalam permainan imajinatif yang berbasis pada elemen alam, lembar observasi ini digunakan untuk mendokumentasikan perkembangan keterampilan motorik mereka berdasarkan indikator-indikator tertentu. Dalam menilai kemampuan motorik anak, digunakan empat kategori tahapan perkembangan: Berkembang Sangat Baik (BSB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Belum Berkembang (BB). Instrumen utama untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, karena instrumen tersebut memungkinkan peneliti untuk mengamati peningkatan keterampilan motorik anak selama proses pembelajaran (Sugiyono, 2019).

Tabel 1

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini

No.	***Aspek***	***Indikator yang Diamati***
1.	Motorik Halus	Kemampuan menggunakan jari-jari tangan saat meronce biji-bijian
2.	Motorik Halus	Koordinasi mata dan tangan saat menempel daun
3.	Motorik Halus	Ketepatan gerakan tangan saat membentuk tanah liat
4.	Motorik Halus	Kelenturan jari tangan saat menekan dan membentuk tanah liat
5.	Motorik Halus	Kemandirian dalam menyelesaikan kegiatan motorik halus
6.	Motorik Kasar	Kemampuan menjaga keseimbangan saat berjalan mengikuti pola
7.	Motorik Kasar	Ketepatan gerakan kaki saat melompat mengikuti pola daun
8.	Motorik Kasar	Kelincahan saat melakukan permainan estafet batu
9.	Motorik Kasar	Koordinasi gerak tubuh saat mengikuti permainan
10.	Motorik Kasar	Kemampuan mengendalikan gerakan tubuh sesuai instruksi

Tabel 2

Kriteria Penilaian Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Skor	***Kategori***	***Indikator yang Diamati***
1.	BB	Anak belum mampu melakukan kegiatan meskipun sudah diberikan bantuan
2.	MB	Anak mulai mampu melakukan kegiatan tetapi masih membutuhkan bantuan
3.	BSH	Anak mampu melakukan kegiatan dengan benar dan mandiri
4.	BSB	Anak mampu melakukan kegiatan dengan benar, mandiri, tepat, dan konsisten

Pemberian skor dilakukan berdasarkan hasil pengamatan terhadap perilaku anak selama mengikuti kegiatan permainan kreatif berbasis alam . Setiap indikator diberikan skor 1 sampai 4 sesuai dengan kemampuan yang ditunjukkan anak. Skor 1 (BB-Belum Berkembang) diberikan apabila anak belum mampu melakukan kegiatan, skor 2 (MB-Mulai Berkembang) apabila anak mulai mampu tetapi masih membutuhkan bantuan, skor 3 (BSH-Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri sesuai indikator , dan skor 4 (BSB-Berkembang Sangat Baik) apabila anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri, tepat, serta konsisten. Penilaian dilakukan pada setiap indikator motorik halus dan motorik kasar yang telah ditetapkan.

Kriteria Keberhasilan Tindakan dan Penghentian Siklus

Indikator keberhasilan tindakan dan kriteria penghentian siklus ditetapkan secara kuantitatif operasional: PTK ini dikatakan berhasil dan siklus dihentikan apabila minimal 85% dari total 23 anak telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) secara keseluruhan pada akhir siklus II.

Pelaksanaan Tindakan (Perbedaan Siklus I & II Berdasarkan Refleksi)

Siklus I : Pelaksanaan pada siklus ini difokuskan pada pengenalan awal kegiatan bermain kreatif berbasis alam dengan pengawasan ketat. Aktivitas motorik halus difokuskan pada kegiatan meronce biji-bijian (menyusun/merangkai biji secara langsung), membentuk tanah liat, dan menempel daun, sedangkan motorik kasar difokuskan pada latihan menjaga keseimbangan saat berjalan mengikuti pola, melompat mengikuti pola daun, serta estafet batu. Berdasarkan hasil refleksi pada akhir siklus I, ditemukan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam koordinasi motorik halus (seperti kesulitan saat merangkai susunan biji-bijian dan kurangnya kelenturan jari saat membentuk tanah liat), serta masih ada anak yang ragu-ragu dan kurang seimbang saat melompat mengikuti pola daun maupun melakukan estafet batu di area luar kelas.

Siklus II : Berdasarkan temuan refleksi siklus I, dilakukan modifikasi dan perbaikan tindakan (*refinement*) pada siklus II. Modifikasi tersebut meliputi penyediaan variasi ukuran media *loose parts* biji-bijian yang lebih besar dan mudah dipegang anak pada tahap awal latihan meronce, serta memberikan pendampingan lebih intensif saat anak memijat dan membentuk tanah liat. Selain itu, pada aspek motorik kasar, peneliti memperjelas demonstrasi dan bimbingan teknik melompat tepat di atas pola daun serta mengatur jarak estafet batu agar anak lebih lincah dan percaya diri. Modifikasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemandirian, ketepatan gerak, serta pencapaian perkembangan motorik halus dan kasar anak secara menyeluruh.

Teknik Analisis Data

Observasi terhadap kemampuan motorik anak menjadi dasar bagi analisis kuantitatif deskriptif terhadap data penelitian. Temuan-temuan ini menjadi landasan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan atau peningkatan kemampuan anak selama fase prasiklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Persentase dari data observasi dihitung untuk membandingkan hasil dari setiap siklus serta menentukan jumlah anak yang termasuk ke dalam setiap kelompok perkembangan. Analisis data ini, yang dilakukan dalam konteks penelitian tindakan kelas, bertujuan untuk mengetahui keberhasilan intervensi dengan mengidentifikasi perubahan yang terjadi setelah intervensi tersebut diterapkan (Arikunto et al., 2021).

Persentase perkembangan kemampuan motorik anak dihitung menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dengan keterangan bahwa P merupakan persentase, F merupakan jumlah anak pada setiap kategori perkembangan, dan N merupakan jumlah seluruh anak.

Persentase pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik anak meningkat setelah penerapan kegiatan bermain kreatif berbasis alam. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, kemajuan diukur melalui peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (Arikunto et al., 2021).

Proses penelitian tindakan di dalam kelas ini terdiri dari beberapa iterasi. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan empat tahapan yang membentuk setiap siklus. Melaksanakan langkah-langkah ini secara berulang akan memperbaiki proses pembelajaran serta hasil pada siklus-siklus berikutnya (Arikunto et al., 2021).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menentukan kegiatan bermain kreatif yang berpusat pada alam, menyiapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan, serta membuat lembar observasi untuk mengevaluasi keterampilan motorik anak. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan rencana pembelajaran tersebut dengan memandu anak-anak dalam kegiatan bermain kreatif berbasis alam. Saat anak-anak terlibat dalam kegiatan, peneliti memantau perkembangan keterampilan motorik mereka menggunakan lembar observasi. Terakhir, pada tahap refleksi, peneliti meninjau seluruh data untuk melihat seberapa efektif intervensi yang dilakukan serta aspek apa saja yang perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya (Arikunto et al., 2021).

HASIL PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis, dengan hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada Siklus II. Rincian prosedur pelaksanaan penelitian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Siklus	***Tahapan***	***Kegiatan***
Siklus I	Perencanaan	Menyusun RPPH, menyiapkan bahan alam, lembar observasi, dan instrumen penilaian kemampuan motorik anak.
	Pelaksanaan	Melaksanakan empat kegiatan: (1) meronce biji-bijian, (2) lari estafet batu, (3) membentuk huruf dari tanah liat, dan (4) melompat mengikuti pola daun.
	Observasi	Mengamati kemampuan motorik halus dan kasar anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan serta mencatat hasilnya pada lembar observasi.
	Refleksi	Mengevaluasi hasil tindakan dan mengidentifikasi kesulitan anak sebagai dasar perbaikan pada Siklus II.
Siklus II	Perencanaan	Memperbaiki kegiatan berdasarkan hasil refleksi Siklus I serta menyiapkan variasi bahan alam dan aktivitas bermain.
	Pelaksanaan	Melaksanakan empat kegiatan: (1) menempel daun sesuai jumlah, (2) berjalan mengikuti garis sambil berpegangan, (3) memutari lingkaran daun berwarna sambil bernyanyi, dan (4) mengelompokkan bentuk berdasarkan warna dan bentuk.
	Observasi	Mengamati dan mencatat perkembangan motorik halus dan kasar anak, kemudian membandingkannya dengan hasil Siklus I.
	Refleksi	Mengevaluasi peningkatan kemampuan motorik anak dan menentukan keberhasilan tindakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Tabel 3, pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Pada Siklus I, tindakan difokuskan pada pengenalan berbagai permainan kreatif berbasis alam untuk menstimulasi kemampuan motorik anak. Hasil observasi dan refleksi menunjukkan aspek-aspek yang masih memerlukan perbaikan, sehingga tindakan pada Siklus II disesuaikan melalui variasi kegiatan dan pendampingan yang lebih optimal. Selanjutnya, observasi pada Siklus II dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar anak serta mengevaluasi ketercapaian indikator keberhasilan penelitian.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan menggunakan permainan kreatif berbasis alam. Setiap pertemuan menerapkan kegiatan yang berbeda untuk menstimulasi kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak. Ringkasan kegiatan dan hasil pengamatan pada setiap pertemuan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4

Ringkasan Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan	***Kegiatan Permainan***	***Fokus Stimulasi***	***Hasil Perkembangan***
I	Meronce biji-bijian	Motorik halus	5 anak BB (21,74%) dan 18 anak MB (78,26%).
II	Lari estafet batu	Motorik kasar	6 anak BB (26%) dan 17 anak MB (74%).

Pertemuan	*Kegiatan Permainan*	*Fokus Stimulasi*	*Hasil Perkembangan*
III	Membentuk huruf menggunakan tanah liat	Motorik halus	6 anak MB (26%) dan 17 anak BSH (74%).
IV	Melompat mengikuti pola daun	Motorik kasar	7 anak MB (30%), 14 anak BSH (61%), dan 2 anak BSB (9%).

Catatan: BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, perkembangan kemampuan motorik anak menunjukkan perubahan selama pelaksanaan Siklus I. Pada pertemuan pertama dan kedua, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB. Perkembangan mulai terlihat pada pertemuan ketiga, ketika 17 anak (74%) mencapai kategori BSH. Pada pertemuan keempat, sebanyak 14 anak (61%) mencapai kategori BSH dan 2 anak (9%) mencapai kategori BSB. Meskipun demikian, masih terdapat 7 anak (30%) dalam kategori MB sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Refleksi Siklus I

Hasil pelaksanaan Siklus I dari Pertemuan I hingga Pertemuan IV menunjukkan adanya perkembangan kemampuan motorik anak. Namun, masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan bantuan guru dalam melakukan gerakan, menjaga keseimbangan, menggunakan bahan alam, serta melakukan koordinasi mata dan tangan. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan dan memberikan kegiatan yang lebih bervariasi.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan menerapkan permainan kreatif berbasis alam yang lebih bervariasi. Kegiatan dirancang berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk melakukan aktivitas secara mandiri. Ringkasan pelaksanaan kegiatan dan hasil pengamatan setiap pertemuan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5

Ringkasan Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan	*Kegiatan Pembelajaran*	*Hasil Perkembangan*
I	Permainan kreatif berbasis alam dengan variasi bahan dan kesempatan bermain mandiri.	1 anak MB (4%), 21 anak BSH (92%), dan 1 anak BSB (4%).
II	Permainan kreatif berbasis alam dengan pendampingan guru seperlunya.	20 anak BSH (87%) dan 3 anak BSB (13%).
III	Permainan kreatif berbasis alam yang mendorong aktivitas gerak dan kemandirian anak.	4 anak BSH (17%) dan 19 anak BSB (83%).
IV	Permainan kreatif berbasis alam secara mandiri dengan pengamatan berdasarkan indikator motorik.	3 anak BSH (13%) dan 20 anak BSB (87%).

Berdasarkan Tabel 5, kemampuan motorik anak menunjukkan perkembangan selama pelaksanaan Siklus II. Pada pertemuan pertama, sebanyak 21 anak (92%) telah mencapai kategori BSH dan 1 anak (4%) mencapai kategori BSB. Pada pertemuan kedua, seluruh anak telah mencapai kategori BSH dan BSB, dengan 20 anak (87%) berada pada kategori BSH dan 3 anak (13%) pada kategori BSB. Perkembangan semakin terlihat pada pertemuan ketiga dan keempat, ketika jumlah anak dalam kategori BSB meningkat menjadi 19 anak (83%) dan 20 anak (87%). Pada akhir Siklus II, seluruh anak telah mencapai kategori BSH dan BSB sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 85% telah terpenuhi.

Refleksi Siklus II

Kemampuan motorik anak-anak menunjukkan perkembangan dari sesi pertama hingga sesi keempat pada Siklus II, jika dibandingkan dengan temuan pada Siklus I. Para siswa mulai lebih banyak bekerja secara mandiri, menunjukkan peningkatan dalam koordinasi gerakan, serta lebih cermat dalam mengikuti arahan guru. Terkait kemampuan motorik halus, anak-anak menjadi jauh lebih terampil dalam mengambil, memegang, menyusun, menempelkan, merangkai, dan membentuk berbagai benda alam menggunakan tangan serta jari-jari mereka. Kemampuan anak-anak dalam berjalan, berlari, melompat, mengikuti pola gerakan, dan menjaga keseimbangan yang termasuk dalam kategori kemampuan motorik kasar juga mengalami peningkatan.

Perbaikan pada Siklus II, seperti penggunaan beragam bahan alam dan penyertaan lebih banyak aktivitas, memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak-anak untuk bergerak. Anak-anak menjadi lebih terlibat dan percaya diri selama berkegiatan, serta semakin mahir menyelesaikan tugas dengan bantuan yang lebih minim dari guru. Hal ini menjadi bukti tambahan bahwa kemampuan motorik anak-anak telah berkembang berkat stimulasi dari kegiatan bermain imajinatif di luar ruangan.

Berdasarkan refleksi terhadap Siklus II, keterampilan motorik anak-anak telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Perkembangan ini terlihat dari membaiknya koordinasi mata dan tangan, ketangkasan jari dan tangan, kontrol motorik, stabilitas, serta kemandirian anak-anak. Mengingat adanya kemajuan tersebut, intervensi penelitian diakhiri pada akhir Siklus II; tidak ada siklus lanjutan yang dilakukan.

Rekapitulasi Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan kemampuan motorik anak kelompok B di TK Kartini 2, Bandar Lampung menunjukkan peningkatan yang bertahap dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II, sebagaimana dirangkum dalam tabel 6.

Tabel 6

Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Motorik Anak pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Kategori Perkembangan	***Prasiklus***	***Akhir Siklus I***	***Akhir Siklus II***
Belum Berkembang (BB)	5 anak (21,74%)	0 anak (0%)	0 anak (0%)
Mulai Berkembang (MB)	18 anak (78,26%)	7 anak (30,43%)	0 anak (0%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0 anak (0%)	14 anak (60,87%)	3 anak (13,04%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak (0%)	2 anak (8,70%)	20 anak (86,96%)
Jumlah Total	23 anak (100%)	23 anak (100%)	23 anak (100%)
Persentase Ketuntasan (BSH+BSB)	0 %	69,57%	100 %

Berdasarkan tabel 6, persentase ketuntasan belajar anak meningkat dari 0% pada prasiklus, menjadi 69,57% pada akhir Siklus I, dan mencapai 100% pada akhir Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan kegiatan bermain kreatif berbasis alam efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini.

PEMBAHASAN

Setelah diperkenalkannya kegiatan bermain kreatif berbasis alam, penelitian menemukan bahwa kemampuan motorik anak-anak mengalami peningkatan. Kemajuan dalam penggunaan jari dan tangan, koordinasi mata-tangan, pengendalian gerakan, serta keleluasaan dalam mengolah bahan-bahan alami merupakan beberapa keterampilan motorik yang ditunjukkan anak-anak saat beralih dari Siklus I ke Siklus II. Pada empat sesi pertama di Siklus I, keterampilan anak-anak masih dalam tahap perkembangan; mereka masih memerlukan bantuan dan arahan guru, koordinasi mata-tangan mereka belum stabil, gerakan mereka masih kaku, dan mereka mengalami kesulitan dalam menggunakan jari-jari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan kegiatan yang sesuai dengan usia

mereka, yang secara bertahap memberikan tantangan bagi keterampilan motorik mereka. Ketika anak-anak memiliki ruang yang luas untuk berlarian dan bermain, mereka cenderung lebih mampu mengembangkan keterampilan motorik mereka melalui pengalaman gerak yang dilakukan secara langsung dan berulang-ulang (Adolph & Hoch, 2019). Stimulasi motorik juga perlu dilakukan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan koordinasi, kekuatan, kelenturan, dan ketepatan gerak (Tatminingsih, 2017).

Kegiatan bermain kreatif berbasis alam pada Siklus I memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan jari dan tangan mereka dalam berbagai tugas, seperti menyendok, memegang, menata, menyambungkan, membentuk, dan memindahkan objek. Lebih lanjut, masing-masing kegiatan ini menstimulasi kemampuan motorik anak secara spesifik: kegiatan menyendok dan memegang melatih kekuatan otot-otot kecil tangan serta ketepatan genggaman; kegiatan menata dan menyambungkan merangsang koordinasi visual-motorik serta ketelitian; sedangkan kegiatan membentuk dan memindahkan objek melatih kelenturan jari-jari serta pengendalian gerakan yang lebih terarah. Meskipun demikian, beberapa siswa tampak lebih memilih menunggu bantuan dari instruktur dan memerlukan pengulangan instruksi sebelum mereka mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Kesulitan utama yang ditemukan pada Siklus I ini mencakup kakunya gerakan anak, belum stabilnya koordinasi mata-tangan, serta tingginya ketergantungan anak terhadap arahan guru dalam menggunakan jari-jari mereka untuk mengolah material. Hal ini selaras dengan nilai bermain sebagai sarana pembelajaran, karena kegiatan tersebut mendorong anak untuk bersikap kreatif, berani mengambil risiko, dan memperoleh pengalaman melalui praktik langsung (Suyadi, 2017). Perkembangan motorik sendiri dipengaruhi oleh interaksi antara kemampuan tubuh, pengalaman gerak, dan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas (Adolph & Hoch, 2019).

Pada Siklus II, dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan observasi dari Siklus I, antara lain dengan menghadirkan ragam kegiatan bermain yang lebih luas, penggunaan bahan-bahan alami yang lebih banyak, serta pemberian kesempatan yang lebih besar bagi anak untuk bekerja secara mandiri. Perubahan strategi ini dilakukan langsung untuk menjawab kendala ketergantungan dan kekakuan yang terjadi pada siklus sebelumnya, tempat guru mulai mengurangi intervensi langsung dan memberikan kebebasan terarah agar anak lebih mandiri. Perubahan strategi tersebut tercermin secara nyata pada hasil observasi Siklus II, di mana anak-anak menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi, gerakan tangan yang lebih terarah, serta penurunan tingkat kebutuhan bantuan dari pengajar. Siklus ini berlangsung dari sesi pertama hingga sesi keempat. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik anak dibandingkan dengan Siklus I. Anak-anak mulai lebih banyak melakukan berbagai hal secara mandiri dengan bantuan yang lebih minim dari pengajar; mereka juga menunjukkan koordinasi mata-tangan yang lebih baik serta gerakan tangan yang lebih terarah. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan motorik anak dapat berkembang melalui latihan yang dilakukan secara rutin dan berulang. Bagi anak usia prasekolah, peningkatan keterampilan motorik dapat dicapai melalui terapi yang teratur dan terstruktur (Chen et al., 2024).

Hasil dari Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak-anak terstimulasi dengan baik, karena mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan jari dan tangan mereka. Koordinasi antara mata dan tangan serta otot-otot kecil di tangan diperlukan untuk berbagai tugas, seperti mengambil, memegang, menata, menempel, meronce, membentuk, dan memindahkan benda. Keterampilan tangan, kemampuan visual-motorik, dan kemampuan motorik halus anak-anak dapat ditingkatkan secara signifikan melalui terapi motorik (Strooband et al., 2020). Penggunaan bahan alam juga memberikan pengalaman konkret karena anak dapat memegang, merasakan, mengambil, memindahkan, dan mengolah bahan secara langsung. Selain itu, anak dapat mengeksplorasi berbagai bentuk dan tekstur benda sehingga aktivitas motorik menjadi lebih bervariasi. Kendati demikian, dalam penerapan bahan alam ini, penting untuk memperhatikan prinsip keamanan penggunaan material khususnya seleksi ukuran material agar tidak terlalu kecil yang berisiko tertelan, menjaga kebersihan bahan dan lingkungan bermain, serta memastikan pengawasan yang ketat oleh guru selama kegiatan berlangsung guna menghindari potensi cedera.

Meskipun kegiatan bermain kreatif berbasis alam menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik anak dari Siklus I ke Siklus II, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, kemampuan motorik setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda, sehingga

peningkatan keterampilan yang ditunjukkan selama kegiatan permainan kreatif berbasis alam tidak selalu sama pada setiap anak. Kedua, pelaksanaan kegiatan membutuhkan arahan terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan jari dan tangan, mengkoordinasikan gerak, serta menyelesaikan tugas secara mandiri. Ketiga, pelaksanaan kegiatan permainan kreatif berbasis alam memerlukan penyesuaian terhadap ketersediaan bahan alam, kondisi lingkungan, serta perbedaan kemampuan setiap anak dalam kegiatan dapat berbeda-beda.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan motorik dari Siklus I sampai Siklus II menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan secara bertahap, berulang, dan bervariasi memberikan kesempatan kepada anak untuk semakin terbiasa melakukan berbagai gerakan. Anak yang pada awalnya membutuhkan bantuan secara bertahap mampu melakukan kegiatan dengan lebih mandiri. Penggunaan bahan alam sebagai media permainan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan melakukan berbagai gerakan secara langsung sehingga mendukung perkembangan motoriknya (Adolph & Hoch, 2019). Aktivitas fisik yang cukup dan beragam juga berperan dalam mendukung perkembangan fisik dan motorik anak usia dini (Wold Health Organization, 2019). Oleh karena itu, permainan kreatif berbasis alam dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik anak, khususnya dalam koordinasi mata dan tangan, keterampilan menggunakan jari dan tangan, ketepatan gerakan, serta kemandirian anak (Adolph & Hoch, 2019; Tatminingsih, 2017).

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di TK Kartini 2, Bandar Lampung, menunjukkan bahwa permainan kreatif berbasis alam dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak usia dini, meliputi koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, kelincahan, serta kemandirian. Peningkatan terlihat dari perubahan kategori perkembangan anak, yaitu pada akhir Siklus I sebanyak 14 anak (60,87%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak (8,70%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada akhir Siklus II, jumlah tersebut meningkat menjadi 3 anak (13,04%) dalam kategori BSH dan 20 anak (86,96%) dalam kategori BSB, tanpa ada anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Peningkatan ini didukung oleh variasi kegiatan, seperti meronce biji-bijian, estafet batu, membentuk tanah liat, dan melompat mengikuti pola daun. Dengan demikian, permainan kreatif berbasis alam dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual untuk menstimulasi perkembangan motorik anak di lembaga PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik TK Kartini 2 Bandar Lampung yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian dan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

SF berkontribusi dalam penyusunan ide penelitian, pengembangan latar belakang, pengumpulan dan analisis data, serta penyusunan dan revisi naskah artikel. CK berperan dalam memberikan arahan dan bimbingan penelitian, meninjau metodologi, memberikan masukan terhadap hasil dan pembahasan, serta melakukan peninjauan dan penyempurnaan akhir naskah artikel.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan bahwa ChatGPT digunakan selama proses penyusunan manuskrip ini untuk membantu memperbaiki bahasa dan menyusun kalimat agar artikel lebih jelas dan sistematis. Setelah menggunakan alat/layanan tersebut, penulis telah meninjau, memverifikasi, dan mengedit seluruh konten secara menyeluruh sesuai kebutuhan, serta bertanggung jawab penuh atas keakuratan,

integritas, dan substansi isi publikasi ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan secara tegas bahwa penelitian ini dilakukan tanpa adanya potensi konflik kepentingan baik yang bersifat finansial, kelembagaan, maupun pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). Motor Development: Embodied, Embedded, Enculturated, and Enabling. *Annual Review of Psychology*, *70*, 141–164. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102836

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi*. Bumi Aksara. https://books.google.com/books/about/Penelitian_Tindakan_Kelas.html?hl=id&id=-RwmEAAAQBAJ

Chen, D., Zhao, G., Fu, J., Shun, S., Su, L., He, Z., Chen, R., Jiang, T., Hu, X., Li, Y., & Shen, F. (2024). Effects of structured and unstructured interventions on fundamental motor skills in preschool children: a meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, *12*(June). https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1345566

Damayanti, N., & Suparno, S. (2023). Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4243–4258. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4937

Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajawali Pers. https://rajagrafindo.co.id/produk/langkah-mudah-penelitian-tindakan-kelas-sebagai-pengembangan-profesi-guru/

Mulyasa, E. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. https://www.rosda.id/strategi-pembelajaran-paud/

Nurhafizah, N., & Hidayati, W. R. (2022). An Overview on Case Internet Addiction in Early Childhood's Perspective. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 5289–5296. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2990

Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3519–3536. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434

Nurwahidah, N., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2023). Desain Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *7*(1), 163–171. https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1283

Shofwah dan Kristanto. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Kaki) Anak Melalui Permainan Lari Pindah Ikan pada TK A KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Tlogosari Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 18–31. https://doi.org/https://doi.org/10.26977/paudia.v5i1.1172

Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts : Materials Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (1st ed.). PT Sarang Seratus Aksara. https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK77693/loose-parts-material-lepasan-otentik-simulasi-paud

Strooband, K. F. B., Rosnay, M. De, Okely, A. D., & Veldman, S. L. C. (2020). Systematic Review and Meta-Analyses: Motor Skill Interventions to Improve Fine Motor Development in Children Aged Birth to 6 Years. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, *41*(4), 319–331. https://doi.org/10.1097/DBP.0000000000000779

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=17636

Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. PT Remaja Rosdakarya.

Tatminingsih, B. S. (2017). *Metode Pengembangan Fisik* (Cetakan ke). Universitas Terbuka. https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4202-KDT.pdf

Wold Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep. In *World Health Organization*. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/325147/WHO-

NMH-PND-2019.4-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://www.who.int/iris/handle/10665/311664%0Ahttps://apps.who.int/iris/handle/10665/325147

Wulansari, B. Y., & Sugito, S. (2016). Pengembangan model pembelajaran berbasis alam untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(1), 16. https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.7919

Yhana Pratiwi, M. K. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 18–38. https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.513