

Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Bermain Perosotan di Kober Al Mujahid 2 Desa Bangunsari

Rahmat Hidayat^{1✉}, Rohayati², Siti Salamah³

(1) (STAI Putra Galuh Ciamis)

(2) (Kober Al Mujahid 2 Desa Bangunsari)

(3) (STAI Putra Galuh Ciamis)

Email: rahmathidayat@staiputragaluh.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.37>

Abstrak

Dunia anak tidak dapat terpisahkan dari aktivitas bermain. Salah satu bagian yang harus dilibatkan dalam aktivitas bermain anak adalah tersedianya alat permainan edukatif (APE). Adapun APE yang dianggap sederhana, murah, serta awet adalah perosotan yang mana termasuk APE *outdoor*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat perosotan dalam merangsang kemampuan fisik motorik anak usia dini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mana peneliti bertindak sebagai peneliti dan juga pengamat (*participant observer*) selama penelitian berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh selama pengamatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bermain perosotan dapat membantu merangsang kemampuan fisik motorik anak usia dini, di antaranya: menguatkan jari jemari, otot-otot lengan dan kaki anak, meningkatkan keseimbangan tubuh anak, meningkatkan koordinasi anggota tubuh anak, dan meningkatkan kelincahan fisik anak. Kesimpulannya, bermain perosotan dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia dini.

Kata Kunci: *alat permainan edukatif (APE); anak usia dini; bermain perosotan; fisik motorik*

Abstract

Early childhood's world is inseparable from play activities. A part of media that should be provided is the availability of educational game tool (APE). The APE which is considered simple, cheap, and durable is a slide which is categorized as outdoor educational game tool. This study aims to determine the benefits of slide in stimulating early childhood's physical motor skills. This study employs qualitative as the research methodology under a descriptive approach. Based on data obtained during observation, the results show that playing using the slide can stimulate early childhood's motor physical skills, including: strengthening early childhood's fingers, arms, and leg muscles, increasing the balance of early childhood's body, increasing coordination of early childhood's limbs, and increasing early childhood's physical agility. In conclusion, playing slide can help to improve early childhood motor physical skills.

Keywords: *educational game tools (APE); early childhood; physical motor; playing slide*

I. PENDAHULUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang sangat disarankan untuk digunakan dalam setiap sesi pembelajaran, khususnya pembelajaran anak usia dini. Fungsi dari penggunaan APE ini adalah untuk memberikan rangsangan bagi anak usia dini dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya rangsangan bagi perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat

Aslindah (2018, p. 118) bahwa salah satu manfaat APE adalah untuk membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Selanjutnya Karim & Wifroh (2014, p. 105) menuturkan, APE yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu proses perkembangan anak di antaranya pengembangan aspek fisik, pengembangan bahasa, dan pengembangan aspek sosial. Selain itu, Amalia., dkk., (2024, p. 176) menjelaskan, selain memberikan manfaat pendidikan, APE juga membantu mengasah kemampuan fisik motorik anak.

APE yang digunakan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat beragam jenisnya. Hal ini karena pihak sekolah dan guru memandang bahwa APE merupakan media pembelajaran yang sangat efektif membantu proses belajar mengajar lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak dan juga guru. Dari sekian banyak jenis APE di satuan PAUD, paling tidak terdapat 5 jenis yang sering digunakan di dalam ruangan (*indoor*), yakni: (1) kotak alfabet, (2) balok kayu susun, (3) *puzzle* (bongkar pasang), (4) gunting temple, dan (5) lego (Herniawati, 2019: 46). Selain 5 APE *indoor*, terdapat juga APE yang digunakan di luar ruangan (*outdoor*), seperti: ayunan, perosotan, terowongan, jungkat-jungkit, tangga majemuk, alat untuk bergelantungan (*monkey bar*), bak pasir, komedi putar, dan jaring laba-laba (Hidayat, et al., 2023). Penggunaan APE tersebut diharapkan dapat membantu perkembangan fisik motorik anak usia dini di setiap satuan PAUD.

Dari sekian APE *outdoor* yang digunakan di satuan PAUD, perosotan menjadi salah satu APE *outdoor* yang lazim tersedia dan disukai oleh anak. Namun demikian, penggunaan perosotan tidak selalu diawasi dan didampingi oleh guru, sehingga keselamatan anak tidak terjamin. Selain itu, hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua yang mana memiliki anak dengan kemampuan fisik motorik kasarnya yang belum berkembang dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2019, p. 32) yang menyatakan bahwa perosotan adalah APE *outdoor* yang paling banyak dijumpai di satuan PAUD se-Kota Metro. Meskipun demikian, penggunaan APE perosotan seringkali tidak disertai dengan panduan keselamatan yang sesuai. Hal ini sejalan dengan pendapat Rizza, dkk., (2021, p. 516) yang mana penggunaan APE perosotan membutuhkan panduan keselamatan bermain yang meliputi penataan lingkungan tempat bermain, cara penggunaan yang aman, pengurangan resiko kecelakaan, dan pendampingan dari guru.

Selanjutnya, penelitian ini didukung oleh tiga penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Hasanah (2018) berjudul, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengelolaan dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak (TK) se-Kota Metro. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung terbukti dapat meningkatkan enam aspek perkembangan anak usia dini serta dapat berimplikasi pada kecerdasan masing-masing peserta didik.

Adapun penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Rizza., dkk., (2021) berjudul, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan

Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketersediaan APE outdoor pada PAUD Bina Cendikia Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan APE di PAUD Bina Cendikia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sedangkan penelitian terdahulu terakhir dilakukan oleh Aliriad., dkk., (2023) berjudul, “Strategi Peningkatan Motorik Untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas luar ruangan terhadap motorik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas di luar ruangan untuk meningkatkan motorik anak mengalami peningkatan, dengan rata-rata (*mean*) = 108,57, nilai tengah (*median*) = 105, standar deviasi = 11,66.

Ketiga penelitian terdahulu di atas digunakan oleh penulis untuk mendukung penelitian sekarang, yang mana ketiga penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian sekarang, yaitu sama-sama menganalisis peningkatan kemampuan fisik motorik anak usia dini melalui Alat Permainan Edukatif (APE). Namun perbedaannya terdapat pada jenis APE yang digunakan. Peneliti menggunakan APE yang lebih spesifik yakni perosotan untuk merangsang kemampuan fisik motorik anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan dua rumusan masalah. Kedua rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut: (1) Apa manfaat pelaksanaan bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2? (2) Bagaimana hasil dari pelaksanaan bermain bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2? Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui manfaat pelaksanaan bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2, (2) untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan bermain bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, peneliti mencoba meneliti tentang dampak bermain perosotan dalam merangsang kemampuan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2, Dusun Loasari RT. 05, RW. 07, Desa Bangunsari, Kabupaten Ciamis. Selanjutnya, penelitian ini diberi judul “Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Bermain Perosotan Di Kober Al Mujahid 2 Desa Bangunsari”.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas 2 sub pembahasan, yakni pengertian bermain, dan manfaat bermain perosotan untuk kemampuan fisik motorik anak usia dini. Kedua sub tersebut diuraikan sebagai berikut:

2.1 Pengertian Bermain

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2008, p. 1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Sedangkan menurut Plato, Aristoteles, Frobel dalam Mayke (2001, p. 2) bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Adapun menurut Stakanova & Tolstikhina (2014) dalam Hidayat, et al., (2022, p. 74) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli di atas, dapat dielaborasi bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak dengan atau tanpa alat yang dapat memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Kemampuan dan keterampilan anak dalam bermain berfungsi untuk menstimulasi dalam aspek perkembangan anak. Hal ini diharapkan anak didik dapat menyenangi dalam mengikuti kegiatan bermain. Selain itu, aktivitas ini mampu membantu meningkatkan keterampilan dan kemampuan fisik dan psikis anak (Mayke, 2001; Musfiroh, 2008; Hidayat, et al., 2022).

Sehubungan dengan pendapat para ahli tentang bermain yang telah diulas dalam elaborasi di atas, bermain yang dimaksud merujuk pada bermain perosotan yang dilakukan oleh pendidik kepada anak usia dini (AUD). Bermain perosotan ini dilakukan pada kegiatan fisik motorik dengan menggunakan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE). APE yang digunakan berupa perosotan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pendidik PAUD dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak.

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwasannya bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak dengan atau tanpa alat yang dapat memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain dipandu oleh pendidik yang bertujuan untuk menstimulasi anak didik dalam aspek perkembangannya.

2.2 Manfaat Bermain Perosotan

Menurut Suyanto (2005, p. 124) manfaat bermain perosotan adalah mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan afektif, kemampuan bahasa, dan kemampuan sosial. Sedangkan menurut Montessori dalam (Suyadi, 2014, pp. 184-187) bermain perosotan dapat menstimulasi perkembangan anak di antaranya: (1) pikiran yang mencercap; (2) periode kritis; (3) anak adalah makhluk pembelajar; (4) anak belajar dengan bermain. Adapun Herniawati (2019, pp. 49-50) menjelaskan bahwa bermain perosotan dapat menstimulasi perkembangan motorik anak diusahakan dikemas dalam bentuk permainan/perlombaan agar anak merasa tertarik dan mendapatkan kesenangan.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli di atas, dapat dielaborasi bahwa manfaat bermain perosotan sangatlah banyak. Namun secara spesifik, manfaat tersebut meliputi: (1) menstimulasi perkembangan motorik anak, (2) mengembangkan kemampuan motorik, (3) mengembangkan kemampuan kognitif, (4) mengembangkan kemampuan afektif, (5) mengembangkan kemampuan bahasa, dan (5) mengembangkan kemampuan

sosial. Bermain perosotan menjadi salah satu kegiatan belajar menyenangkan, karena anak dapat belajar sambil bermain. Hal ini diharapkan anak didik dapat menyenangi kegiatan bermain perosotan agar anak merasa tertarik dan mendapatkan kesenangan (Suyanto, 2005; Suyadi, 2014; Herniawati, 2019).

Sehubungan dengan pendapat para ahli tentang manfaat bermain perosotan di atas, manfaat bermain perosotan yang dimaksud merujuk pada kegiatan bermain yang dilakukan oleh pendidik pada anak usia dini (AUD). Manfaat bermain perosotan ini dilakukan pada kegiatan fisik motorik dengan menggunakan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yakni perosotan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pendidik PAUD dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, agar anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan kemampuannya.

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa sedikitnya terdapat 5 manfaat bermain perosotan. Kelima manfaat tersebut di antaranya: (1) menstimulasi perkembangan motorik anak, (2) mengembangkan kemampuan motorik, (3) mengembangkan kemampuan kognitif, (4) mengembangkan kemampuan afektif, (5) mengembangkan kemampuan bahasa, dan (6) mengembangkan kemampuan sosial.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2013 dalam Hidayat & Nurlatifah, 2023, p. 32). Pendekatan deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif (Yuliani, 2018, p. 84). Sedangkan menurut Wragg (1999) dalam Hidayat et al., (2023, p. 102) pendekatan dekriptif mengacu pada desain di mana *observer* mengamati serangkaian kegiatan yaan dilakukan oleh anak di kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 hari, yakni pada 17 - 19 Januari 2022. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di Kober Al Mujahid 2, Dusun Loasari RT. 05, RW. 07, Desa Bangunsari, Kabupaten Ciamis.

Target/Subjek Penelitian

Target atau subjek pada penelitian adalah anak usia dini di kelompok B dengan usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak. Ke-15 anak tersebut terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Prosedur

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan juga sebagai observer (*participant observer*) yang mengamati kegiatan anak pada saat proses belajar sembari bermain perosotan. Selanjutnya, seluruh kegiatan dicatat dalam catatan lapangan (*field note*) dalam rangka dokumentasi untuk melihat sejauh mana capaian perkembangan kemampuan fisik motorik anak melalui bermain perosotan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dicatat dalam lembar observasi (*field note*). Dengan demikian, *field note* menjadi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dalam serangkaian tahapan, yaitu: (1) Tahap Perencanaan, yaitu peneliti menyiapkan lembar observasi, memastikan perosotan sudah terpasang dengan baik dan aman, dan memberikan penjelasan kepada anak terkait bagaimana cara bermain perosotan yang aman; (2) Tahap Pengamatan, yaitu proses mengumpulkan data dari aktivitas yang sedang dilakukan, yaitu berupa: (a) guru memastikan perosotan baik dan aman, (b) guru mengawasi anak yang sedang bermain perosotan, (c) guru menunggu di ujung perosotan; (3) Tahap Evaluasi, yaitu proses penilaian melalui kegiatan menceritakan kembali hasil kreativitas yang telah dilaksanakan (Mulyono, et al., 2023).

Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data yang telah dicatat dalam *field note* dianalisis secara kualitatif dengan tahapan teknik Triangulasi. Tahapan tersebut meliputi: (1) Pengumpulan Data, yaitu proses mengumpulkan data melalui catatan lapangan (*field note*), (2) Reduksi Data, yaitu memilih dan merangkum hal-hal yang pokok, yang mana difokuskan pada tema yang penting, serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan, (3) Display Data, yaitu menyajikan data-data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis, dan (4) Penarikan Kesimpulan, yaitu menyimpulkan data-data yang telah ditulis dalam display data sebelumnya (Hidayat, Susanti, et al., 2023).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti mengamati penggunaan perosotan oleh 2 guru dibantu dalam kegiatan bermain bersama 15 anak di Kober Al Mujahid 2, Dusun Loasari RT. 05, RW. 07, Desa Bangunsari, Kabupaten Ciamis. Penggunaan perosotan dilakukan selama 3 kali dalam 1 minggu di bulan Januari 2022. Dari semua proses permainan tersebut, peneliti mencatat hasil observasi dalam sebuah catatan lapangan (*fieldnote*). Hasil observasi tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Observasi penggunaan perosotan oleh anak usia 5-6 tahun di Kober Al Mujahid 2

| Tanggal | Waktu | Hasil Observasi |
|-----------------|-------------|--|
| 17 Januari 2022 | 09.00-10.00 | Pada pertemuan pertama, peneliti melihat antusias anak dalam mengikuti permainan yang melibatkan perosotan. Peneliti melihat rasa ingin tahu anak mulai meningkat. |
| 18 Januari 2022 | 09.00-10.00 | Pada pertemuan kedua, peneliti melihat anak mulai mencoba secara bergantian melakukan kegiatan bermain perosotan. Mereka terlihat sangat antusias dan menyukai perosotan yang digunakan. Perosotan |

| | | |
|-----------------|-------------|---|
| | | memberikan stimulus bagi anak untuk mulai memahami peraturan yang disampaikan oleh guru. |
| 19 Januari 2022 | 09.00-10.00 | <p>Pada pertemuan ketiga, peneliti melihat anak-anak sudah menguasai bagaimana peraturan permainan perosotan. Anak-anak sangat antusias dan tidak merasa bosan, walaupun sudah beberapa kali menggunakan perosotan.</p> <p>Dalam pertemuan ini juga peneliti mencoba untuk mengevaluasi manfaat bermain perosotan terhadap perkembangan fisik motorik anak. Setelah peneliti melihat perkembangan anak di hari ketiga, terdapat perkembangan fisik motorik anak yang mana meliputi: (1) menguatkan jari jemari, otot-otot lengan dan kaki anak, (2) meningkatkan keseimbangan tubuh anak, (3) meningkatkan koordinasi anggota tubuh anak, (4) meningkatkan kelincahan fisik anak.</p> <p>Selain itu, peneliti menemukan bahwa penggunaan perosotan memberikan dampak lain berupa: (1) melatih keberanian anak, (2) melatih kesabaran anak dalam mengantre, (3) melatih anak bekerjasama, dan (4) melatih anak mentaati aturan yang berlaku.</p> |

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di atas, penggunaan perosotan ternyata memberikan manfaat bagi anak usia dini. Manfaat tersebut, yaitu: (1) menguatkan jari jemari, otot-otot lengan dan kaki anak, (2) meningkatkan keseimbangan tubuh anak, (3) meningkatkan koordinasi anggota tubuh anak, (4) meningkatkan kelincahan fisik anak.

Selanjutnya, peneliti mencoba menjawab 2 rumusan masalah (*research problems*) yang telah diajukan sebagaimana yang dinyatakan pada bagian pendahuluan. Rumusan masalah pertama: “Apa manfaat pelaksanaan bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2?” Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dicatat pada *field note*, manfaat penggunaan perosotan bagi anak usia dini adalah: (1) menguatkan jari jemari, otot-otot lengan dan kaki anak, (2) meningkatkan keseimbangan tubuh anak, (3) meningkatkan koordinasi anggota tubuh anak, (4) meningkatkan kelincahan fisik anak.

Adapun rumusan masalah kedua: “Bagaimana hasil dari pelaksanaan bermain bermain perosotan bagi anak usia dini kelompok B di Kober Al Mujahid 2?” Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dicatat pada *field note*, hasil pelaksanaan bermain perosotan bagi anak usia dini di Kober Al Mujahid 2 dapat dikategorikan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari perubahan kondisi anak apabila dibandingkan kondisi sebelum dan sesudah bermain perosotan selama 3 hari.

Berdasarkan hasil penelitian sekarang, hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ketiga peneliti terdahulu. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mudjito (2007); Hasanah (2018); dan Nofirza & Infi (2011). Adapun perbedaan hasil penelitian sekarang dengan hasil ketiga penelitian terdahulu, bermain perosotan juga memberikan dampak lain berupa: (1) melatih kesabaran anak dalam mengantre, (2) melatih anak bekerjasama, (3) melatih anak mentaati aturan yang berlaku, dan menumbuhkan kegembiraan serta keceriaan anak dalam bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Perbedaan ini sekaligus menjadi kerbaruan (*novelty*) dari penelitian sekarang.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bermain perosotan dapat merangsang perkembangan fisik motorik anak, berupa: (1) menguatkan jari jemari, otot-otot lengan dan kaki anak, (2) meningkatkan keseimbangan tubuh anak, (3) meningkatkan koordinasi anggota tubuh anak, (4) meningkatkan kelincahan fisik anak. Selain itu, bermain perosotan juga memberikan dampak lain berupa: (1) melatih kesabaran anak dalam mengantre, (2) melatih anak bekerjasama, (3) melatih anak mentaati aturan yang berlaku, dan menumbuhkan kegembiraan serta keceriaan anak dalam bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Saran

Peneliti menyarankan agar setiap permainan yang diadakan *outdoor* seperti bermain perosotan dan sejenisnya, anak-anak harus diawasi oleh guru agar selama bermain anak merasa nyaman dan aman, sehingga keselamatan anak terjamin dan proses bermain anak juga berjalan lancar. Dengan demikian, tujuan belajar anak yakni mengembangkan fisik motorik anak sebagaimana yang telah diatur dalam STPPA dapat berhasil dengan optimal.

REFERENSI

- Aslindah, A. (2018). *Alat permainan edukatif: Media stimulus anak jadi aktif dan kreatif*. Parepare: CV. Kaafah Learning Center.
- Amalia, N., Nurhayati, P., I Fikriyah, A. T., Sari, B. M., Sari, F., Firdaus, U. R., & Tumbularani, S. P. (2023). *Pengembangan kreativitas dan permainan edukatif anak usia dini*. Cilacap: Alinea Edumedia.
- Aliriad, H., Da'i, M., Adi, S., & Apriyanto, R. (2023). Strategi peningkatan motorik untuk menstimulus motorik anak usia dini melalui pendekatan aktivitas luar ruangan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(4), 4609-4623. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4149>
- Ardini, P.P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Hasanah, U. (2018). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada taman kanak-kanak di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1), 20-40. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>

-
- Herniawati, A. (2019). Game edukasi dalam pembelajaran anak usia dini (AUD). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(63), 1-7.
- Hidayat, Y., Herniawati, A., & Ihsanda, N. (2022). The use of drilling technique to teach english speaking to the early childhoods: A descriptive study. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i1.66>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S. ., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). The effect of the educational game tools on early childhoods in the kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i2.200>
- Hidayat, Y., Susanti, V., Muztahidah, D., Hajar, S., & Muslihat, A. S. (2023). Analisis penggunaan media big book dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia 3-4 tahun. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 4(2), 40–45. <https://doi.org/10.1234/al-urwatul%20wutsqo.v4i2.75>
- Karim, M. B., & Wifroh, S.H. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*. 1(2), 76-146.
- Mudjito, A. K. (2007). *Pedoman bidang pengembangan pembiasaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke S. T. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas melalui bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyono, N., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2023). Bedtime storytelling: A method to enhance early childhoods' language development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 402–410. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68552>
- Nofirza, & Infi, Z. (2011). Perancangan alat belajar dan bermain yang ergonomis di taman kanak-kanak Islam Permata Selat Panjang. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 10(1). 48-58.
- Rizza, M. A., Monasari, R., Puspitasari, E., & Witono, K. (2021). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) dan sosialisasi keselamatan bermain outdoor bagi PAUD Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*. 2(3), 512-522. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i3.681>
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini: Dalam kajian neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. (2005). *Konsep dasar anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Jurnal STKIP Siliwangi*, 2(2), 83-91.
- Zulkifli, A. (2002). *Manajemen kearsipan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

