

## Implementasi Kemampuan Motorik Anak Melalui Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon (MPSP) di Desa Gawan

Karlina Dwijayanti<sup>1</sup>, Untung Nugroho<sup>2</sup>, Putri Rindi Antika<sup>3</sup>, Megan Yazid As Saqethi<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Tunas Pembangunan, Surakarta, Indonesia

Email : [karlina.dwijayanti@lecture.utp.ac.id](mailto:karlina.dwijayanti@lecture.utp.ac.id)

### Abstract

*Improving gross motor skills in early childhood is an important aspect in supporting optimal growth and development. In Gawan Village, there is a need to develop effective methods to improve children's motor skills. Modified Petagon Circuit Game (MPSP) was introduced as one of the innovative solutions to achieve this goal. MPSP consists of a series of activity posts designed to train various aspects of children's gross motor skills, such as balance, agility, and body coordination. The purpose of this community service is to implement MPSP in Gawan Village and evaluate its impact on children's gross motor skills. The methods used include training for local educators, routine implementation of MPSP, and observation of children's development before and after implementation. The results of this activity showed a significant increase in children's gross motor skills, which was reflected in their ability to perform various basic motor movements. In addition, children also showed improvements in social aspects, such as cooperation and communication. This success was supported by active community participation and the commitment of educators in implementing MPSP consistently. In conclusion, the implementation of MPSP in Gawan Village has proven effective in improving gross motor skills in early childhood. The recommendation from this activity is the need for ongoing training for educators and support from various parties to ensure the sustainability of this program.*

**Keywords:** Motor Skills; Game Modification; Petagon Circuit Game Modification (MPSP); Early Childhood

### Abstrak

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam mendukung tumbuh kembang optimal. Di Desa Gawan, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak. Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon (MPSP) diperkenalkan sebagai salah satu solusi inovatif untuk mencapai tujuan tersebut. MPSP terdiri dari rangkaian pos aktivitas yang dirancang untuk melatih berbagai aspek motorik kasar anak, seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan MPSP di Desa Gawan dan mengevaluasi dampaknya terhadap kemampuan motorik kasar anak. Metode yang digunakan meliputi pelatihan kepada pendidik setempat, penerapan MPSP secara rutin, dan observasi perkembangan anak sebelum dan sesudah pelaksanaan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam melakukan berbagai gerakan motorik dasar. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam aspek sosial, seperti kerja sama dan komunikasi. Keberhasilan ini didukung oleh partisipasi aktif masyarakat dan komitmen pendidik dalam melaksanakan MPSP secara konsisten. Kesimpulannya, implementasi MPSP di Desa Gawan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik dan dukungan dari berbagai pihak untuk memastikan keberlanjutan program ini.

**Kata Kunci:** Kemampuan Motorik; Modifikasi Permainan; Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon (MPSP); Anak Usia Dini

Accepted: 2025-06-20

Published: 2025-08-02

## PENDAHULUAN

Kemampuan motorik generasi sekarang semakin berkurang, terutama di kalangan anak-anak, telah menjadi perhatian di banyak negara, termasuk Indonesia. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penurunan keterampilan motorik ini cukup kompleks dan berkaitan dengan perubahan

sosial, teknologi, dan gaya hidup yang berkembang dalam beberapa dekade terakhir. Kemampuan motorik anak merujuk pada perkembangan keterampilan fisik yang melibatkan gerakan tubuh, baik itu gerakan kasar (motorik besar) maupun gerakan halus (motorik kecil) (Candra et al., 2023; Farida, 2016). Terdapat enam aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral agama dan seni (Hermawan, 2015; Saripudin & Faujiah, 2018; Sudarsana, 2018). Perkembangan motorik ini sangat penting untuk mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan juga berhubungan dengan perkembangan kognitif dan sosialnya (Kiram, 2019; McCall, 1977; Muliyan & Wardhana, 2022). Perkembangan fisik merupakan salah satu aspek yang cukup signifikan dalam perkembangan anak usia dini (Ramdani & Azizah, 2019). Berikut beberapa penyebab utama mengapa kemampuan motorik anak-anak generasi sekarang mungkin lebih rendah dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Keterbatasan aktivitas fisik (kurangnya waktu bermain fisik) karena dulu di masa lalu, anak-anak lebih sering terlibat dalam permainan fisik di luar ruangan yang melibatkan keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, bermain bola, atau memanjat pohon (Khadijah & Amelia, 2020). Namun, saat ini banyak anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah, terutama untuk kegiatan yang tidak melibatkan banyak gerakan fisik. Peningkatan penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, dan komputer telah mengalihkan perhatian anak-anak dari permainan fisik kegiatan yang lebih statis seperti menonton TV atau bermain video game. Aktivitas ini cenderung kurang melibatkan keterampilan motorik kasar. Di perkotaan, ruang terbuka yang aman untuk bermain semakin terbatas. Anak-anak tidak memiliki banyak tempat untuk bergerak bebas, berlari, atau bermain fisik di luar rumah. Banyak orang tua yang merasa khawatir terhadap keselamatan anak-anak mereka ketika bermain di luar ruangan. Akibatnya, anak-anak lebih sering diawasi di dalam rumah dan kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan bergerak bebas. Anak-anak zaman sekarang cenderung lebih banyak duduk (Sedentary Lifestyle), baik saat belajar, bermain, atau beristirahat. Kebiasaan duduk lama ini mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik (Fatmawati, 2020; Maesaroh et al., 2022). Belajar di depan layar : sistem pendidikan yang semakin banyak menggunakan teknologi digital (misalnya, pembelajaran daring atau penggunaan perangkat elektronik untuk belajar) membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu duduk di depan layar komputer atau ponsel, yang berpotensi menghambat perkembangan fisik mereka. Kegiatan sekolah yang semakin padat, serta les atau kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada pembelajaran akademis, sering kali mengurangi waktu anak-anak untuk bermain di luar rumah atau berpartisipasi dalam aktivitas fisik (Hurriah et al., 2023; Olivia, 2010). Orang tua generasi sekarang cenderung lebih sibuk dengan pekerjaan dan kewajiban lainnya, sehingga kurang melibatkan anak-anak dalam aktivitas fisik. Selain itu, banyak orang tua yang lebih memilih memberi anak mereka hiburan pasif (seperti menonton TV atau bermain game) daripada mendorong mereka untuk bergerak aktif. Jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak juga telah berubah secara signifikan. Sebagian besar permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik kini digantikan dengan permainan berbasis teknologi yang tidak melibatkan banyak gerakan fisik (Fatianda & Ula, 2024; Maryati & Nurlaela, 2021). Anak-anak sekarang lebih cenderung bermain video game atau menggunakan aplikasi di ponsel mereka daripada bermain permainan fisik seperti lompat tali, petak umpet, atau sepak bola. Permainan berbasis virtual, meskipun dapat mengasah keterampilan kognitif atau sosial, tidak membantu perkembangan motorik kasar atau halus seperti permainan fisik yang melibatkan banyak gerakan tubuh. Di banyak negara, sistem pendidikan yang semakin menekankan pada aspek akademik seringkali mengabaikan pentingnya perkembangan fisik anak. Kurikulum yang terlalu padat dan berfokus pada pembelajaran kognitif bisa menyebabkan anak-anak kekurangan waktu untuk bergerak atau belajar keterampilan motorik melalui permainan aktif (Ajar & PPG, 2010; Munajah & Supena, 2021). Makanan yang kurang bergizi, serta kebiasaan makan yang buruk, dapat mempengaruhi

kesehatan fisik anak dan kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan motorik. Nutrisi yang buruk dapat memengaruhi perkembangan otot dan koordinasi motorik. Dari fenomena diatas maka pentingnya meningkatkan kemampuan motorik anak. Melalui aktivitas fisik yang bisa dilakukan contohnya bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan gerak dan kemampuan tertentu pada anak (Arie Paramitha & Supiati, 2020). Bermain juga dimaksud dengan suatu aktivitas yang langsung, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitar, dilakukan dengan senang hati atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indra, serta seluruh anggota tubuhnya (Apriloka, 2020). Melalui modifikasi bermain akan meningkatkan keterampilan motorik anak. modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) merupakan salah satu model permainan yang bisa dilakukan agar keterampilan motorik anak bisa diasah.

Dari hasil wawancara serta pengamatan kepada orangtua anak-anak desa Gawan jarang melakukan aktivitas fisik yang dilakukan di luar rumah dan anak-anak cuma dirumah bermain games atau menonton TV saja. Setelah melihat kondisi yang ada di wilayah tersebut disepakati untuk mengaplikasikan kegiatan ini yaitu modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) desa Gawan. Berdasarkan hasil observasi inilah TIM mengusulkan proposal PKM untuk menerapkan modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) di desa Gawan. Setelah berhasil melakukan pelatihan kepada orangtua anak dan diterapkan inovasi modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) tersebut maka diharapkan kegiatan tersebut dapat terus berjalan serta untuk dapat membuat inovasi model-model permainan dan menerapkannya kepada anak-anak digunakan sebagai lahan penghasilan untuk dapat mempromosikan kemampuan motoric anak melalui kegiatan rutin tersebut baik di desa Gawan sendiri maupun didesa-desa yang lain.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra kelompok anak- anak di Desa Gawan, Colomadu maka Tim PKMS menawarkan solusi yang memungkinkan dan bisa dilaksanakan oleh anggota kelompok anak-anak di desa yaitu:

1. Mengadakan kegiatan di lapangan desa Gawan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak.
2. Membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menonton TV atau bermain game video, dan mendorong mereka untuk lebih aktif secara fisik.
3. Memberikan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orangtua mengatasi kecenderungan pemakaian gadget/hp kepada anak.
4. Mempraktekkan langsung modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) kepada anak agar anak memiliki antusias untuk melakukan aktivitas fisik dan kemampuan motoriknya dapat meningkat.

Tim PKMS memberikan pendampingan dan kelompok orangtua untuk dapat membuat modifikasi permainan yang lain dan menerapkannya kepada anak-anak sebagai lahan penghasilan tambahan untuk dapat mempromosikan aktivitas fisik di luar melalui yang dikemas menarik seperti games outdoor tersebut baik di desa Gawan sendiri maupun didesa- desa yang lain.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian akan di laksanakan di desa Gawan Kecamatan Colomadu pada bulan April - Mei 2025. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak desa Gawan dan target selanjutnya diadakan kegiatan ditiap desa agar dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Metode pelaksanaan

kegiatan PKM dengan cara penyuluhan (penjelasan teoritis) dengan porsi 20 % dan kegiatan praktek dengan porsi 80%. Tahap-tahap kegiatan meliputi sosialisasi, dilanjut praktek, monitoring dan pendampingan. Tahap-tahap kegiatan meliputi sosialisasi, dilanjut praktek, monitoring dan pendampingan. Langkah-langkah tahapan pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Pada tahap ini tim PKM melakukan observasi atau survey untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi dilokasi pengabdian yaitu Desa Gawan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar selanjutnya mencari solusi untuk mengatasi permasalahan. Tim menggali permasalahan melalui diskusi bersama kelompok anak-anak usia 4-6 tahun.

2. Persiapan Pelaksanaan

Tim melakukan persiapan pelaksanaan kegiatan berupa pengurusan ijin ke Kelurahan Desa, Gawan Kecamatan Colomadu. Selanjutnya mengadakan sosialisasi dalam forum pertemuan kelompok orangtua desa Gawan melalui karang taruna untuk memberikan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan, tahap-tahap kegiatan serta merencanakan waktu pelaksanaan. Pada tahap ini Tim PKM juga mulai menyiapkan segala sesuatu untuk membuat berbagai alat dari permainan sirkuit petagon (MPSP) untuk pelaksanaan kegiatan.

3. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan diawali dengan penyuluhan yang bertujuan untuk memberikan penjelasan secara teoritis mengenai kegiatan, diawali dengan penyuluhan yang bertujuan untuk memberikan penjelasan secara teoritis mengenai materi yang akan dipraktekkan. Pada kesempatan ini diberikan penjelasan mengenai bagaimana solusi mengatasi kecenderungan pemakaian gadget/hp kepada anak dan pentingnya keterampilan motorik anak. Pihak orang tua yang ada di Desa Gawan Colomadu juga akan diundang pada kegiatan ini karena berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan. Para orangtua dimotivasi untuk mengikuti pelatihan karena melihat perkembangan anak terutama kemampuan motoriknya melalui permainan sirkuit petagon (MPSP) semakin meningkat. Anak-anak juga dimotivasi meningkatkan semangat melakukan kegiatan tersebut karena perkembangan motorik dan kognitif mereka menjadi meningkat tidak mudah lelah dan terhindar dari berbagai penyakit. Kegiatan praktek berupa penerapan permainan sirkuit petagon (MPSP) melalui aktivitas fisik yang terdiri dari 6 pos dan dilakukan dengan berkelanjutan. Bagi kelompok orangtua untuk dapat membuat inovasi model permainan dan menerapkannya kepada anak-anak daruma sehingga aktivitas anak dan orangtua bisa bersinergi tidak hanya bermain hp secara terus-menerus.

4. Monitoring

Setelah kegiatan pelatihan terlaksana, selanjutnya kegiatan ini dipraktekan kepada anak-anak desa Gawan usia 4-6 tahun. Tim PKM melakukan monitoring untuk memastikan bahwa peserta sudah mempraktekkan modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP) yang dibuat selama jadwal yang sudah ditentukan dan mencari solusi apabila terjadi hambatan atau permasalahan. Tim sanggup memberikan pendampingan meskipun kegiatan PKM telah selesai agar pembelajaran lebih efektif dan berkualitas bisa berlanjut dan berkembang sehingga kemampuan motorik anak menjadi meningkat.

### 5. Partisipasi mitra

Mitra dalam kegiatan PKM ini yaitu kelompok anak-anak di Desa Gawan. Berdasar kesepakatan antara Tim PKM dengan kelompok anak-anak di Desa Gawan, kelompok anak-anak di Desa Gawan tersebut yang dipilih sebagai mitra strategis yang nantinya akan menyebarkan pengetahuan dan keterampilan yang didapat kepada kelompok lainnya dan warga yang membutuhkan. Mitra bersedia mengikuti kegiatan PKM hingga selesai yang dibuktikan dengan surat pernyataan dan sanggup menyediakan tempat dan pelaksanaan praktek modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP).

### 6. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan dengan indikator tertentu sebagaimana diuraikan pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator Keberhasilan Program PKM

No	Masalah	Solusi yang ditawarkan	Indikator keberhasilan/ Target
1	Pemanfaatan lapangan yang kurang difungsikan bagi anak-anak untuk bermain dan bergerak agak keterampilan motorik anak lebih meningkat.	Memberikan penyuluhan dengan memanfaatkan lapangan bagi anak-anak	90 % kelompok orang tua dan anak-anak di Desa Gawan bisa mendapatkan manfaat dari modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP).
2	Belum ada upaya bimbingan untuk orangtua bagaimana solusi mengatasi kecenderungan pemakaian gadget/hp kepada anak karena orang tua juga memakai hp.	Dengan membuat anak-anak lebih aktif dapat bersosialisasi mudah bergaul dan keterampilan motorik anak tidak terhambat	Mampu meningkatkan keterampilan motorik anak melalui modifikasi permainan sirkuit petagon (MPSP).

Gambaran IPTEK Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon (MPSP) :



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif dari kemampuan motorik anak usia 4-6 tahun. Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini meliputi 5 pos yang berbentuk pentagon dengan modifikasi permainan sirkuit yang meliputi :

### 1. Pos lempar Bola ke Keranjang

Tujuannya yaitu : Meningkatkan motorik anak dengan memasukan bola ke sasaran, Meningkatkan kerjasama setiap individu, Meningkatkan keberanian.

Petunjuk pelaksanaan pos 1 yaitu anak melempar bola ke keranjang sebanyak-banyaknya dalam waktu 1 menit kemudian pindah ke pos selanjutnya.

- keranjang
- bola plastik
- stopwatch
- peluit untuk memulai 2 tim kanan dan kiri secara bersamaan

### 2. Pos Lompat Gawang Mini

Tujuannya yaitu : Meningkatkan motorik anak, Meningkatkan kerjasama setiap individu, Meningkatkan keberanian.

Petunjuk pelaksanaan pos 2 yaitu anak melompat 5 gawang mini yang sudah disediakan kemudian pindah ke pos selanjutnya.

- 5 gawang mini/peralon
- meteran

### 3. Pos Lari Memindahkan Bola

Tujuannya yaitu : Melatih kecepatan dan motorik anak dalam mengambil dan menaruh bola, Meningkatkan keberanian.

Petunjuk pelaksanaan pos 3 yaitu anak memindahkan bola dengan jarak 5 meter dari tempat 1 ketempat yg lain secara bergantian dengan jumlah bola 5 kemudian pindah ke pos selanjutnya.

- Bola warna warni
- Meteran
- Kun

### 4. Pos Lompat Holahop

Tujuannya yaitu : Melatih kekuatan kaki kanan dan kiri dan kecepatan anak, Meningkatkan keberanian.

Petunjuk pelaksanaan pos 4 yaitu anak melompati holahop yang dibuat zig-zag dengan bergantian kaki dan kemudian pindah ke pos selanjutnya.

- Holahop 5 buah
- Meteran

### 5. Pos Telapak Kaki

Tujuannya yaitu : Melatih koordinasi tangan dan kaki, Meningkatkan keterampilan motorik anak

Petunjuk pelaksanaan pos 3 yaitu anak meletakkan 1 kertas warna-warni kemudian meletakkan kaki di kertas itu dan kertas satunya ditaruh untuk kaki 1nya kemudian diambil kertas 1 untuk dijak kertas itu secara bergantian sampai garis finish.

- Kertas warna-warni berjumlah 5 buah
- Meteran.

Hasil implementasi MPSP secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Desa Gawan. Melalui rangkaian pos aktivitas yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan keseimbangan. Berikut gambar pelaksanaan kegiatan :



Gambar 4. Dokumentasi pelaksanaan Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon (MPSP).

Anak-anak menunjukkan peningkatan aktivitas fisik yang signifikan selama pelaksanaan MPSP. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif bergerak dan terlibat dalam setiap pos aktivitas, yang mencerminkan keberhasilan dalam merancang permainan yang menarik dan sesuai dengan minat anak. Melalui kegiatan kelompok dalam MPSP, anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan saling mendukung. Peningkatan keterampilan sosial ini penting untuk perkembangan emosional dan sosial anak, yang mendukung pembelajaran yang holistik.

## Hasil dan Pembahasan

Kebermanfaatan dan kegunaan pengabdian ini yaitu untuk melatih keterampilan motorik anak secara sirkuit atau pos agar membantu generasi sekarang untuk lebih sehat, aktif, dan memiliki keterampilan motorik yang optimal. Sehingga berdampak langsung terhadap aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka (Annisa et al., 2022; Mimin, 2022). Keterampilan motorik, baik yang kasar (motorik besar) maupun halus (motorik kecil), membantu anak-anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, meningkatkan kualitas hidup mereka, dan mendukung keberhasilan di berbagai bidang, baik di sekolah maupun dalam interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan sirkuit efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 (Riswandi, 2021; Zuhra et al., 2022).

Modifikasi permainan sirkuit, seperti yang diterapkan dalam MPSP, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa permainan sirkuit dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar anak usia dini (Aristianti et al., 2022; Dwijayanti et al., 2023). Penerapan MPSP yang disesuaikan dengan kondisi lokal di Desa Gawan memberikan dampak positif yang signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan aktivitas fisik yang signifikan selama pelaksanaan MPSP. Keberhasilan implementasi MPSP sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru dan fasilitator dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada orang tua, guru dan fasilitator meningkatkan kualitas pelaksanaan dan hasil yang dicapai.

Meskipun hasil yang dicapai positif, terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaan MPSP, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, serta kebutuhan akan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak. Penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan ini agar implementasi MPSP dapat berlangsung secara optimal.

## KESIMPULAN

Dari pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa : "Implementasi Modifikasi Permainan Sirkuit Petagon MPSP di Desa Gawan berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, serta aktivitas fisik dan keterlibatan sosial mereka. Modifikasi permainan sirkuit terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya peran aktif orang tua, guru dan fasilitator, serta dukungan dari komunitas dan pihak terkait dalam pengembangan pendidikan anak usia dini".

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajar, B., & PPG, P. P. G. (2010). Media pembelajaran anak usia dini. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan

- anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849.
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(1), 61–67. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8106>
- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443–450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Sirkuit Lokomotor Di Tkq Al-Mu'Min Antapani Bandung. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(2), 220–229. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i2.22>
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 2538–2546.
- Dwijayanti, K., Firdaus, M., & Yusuf, M. (2023). Aplikasi Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan ...*, 9(2), 225–235. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/2538%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/download/2538/2108>
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fatianda, S., & Ula, Z. (2024). Pergeseran Budaya Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 302–308.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Hermawan, I. K. D. (2015). Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan Performance of E. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(1), 87–100. <http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.178>
- Hurriah, L., Mulyaningsih, D., & Averoes, P. M. (2023). Persepsi Masyarakat terhadap Kemampuan Sosial pada Siswa Homeschooling. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal*, 1.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media.
- Kiram, P. H. Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenada Media.
- Maesaroh, S., Wijayanti, N. P. N., Adila, F., & Desviyanti, E. (2022). Kajian Literatur Peranan Penting Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4).

- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61.
- McCall, R. B. (1977). Challenges to a science of developmental psychology. *Child Development*, 333–344.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2).
- Muliyana, M., & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 115–124.
- Munajah, R., & Supena, A. (2021). Strategi guru dalam mengoptimalkan kecerdasan majemuk di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 15–32.
- Olivia, F. (2010). *Mendampingi anak belajar*. Elex Media Komputindo.
- 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>
- 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.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129–149.
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1).
- Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8047–8060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>