

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN EMPRAK DI PAUD BONSAI KARAWANG

Khomsiyah^{1*}, Nasem², Saniyya Putri Hendrayana³

PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia
chomsiah73@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Diantaranya masih ada anak yang belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya, seperti pada saat melompat anak belum mampu mempertahankan tubuh setelah melakukan lompatan sehingga tidak seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Emprak pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Bonsai Karawang. Permainan Emprak dipilih karena mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melompat dan melempar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun PAUD Bonsai Karawang yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan Emprak. Hal ini dapat dibuktikan dengan data hasil penelitian pada saat sebelum dilakukan tindakan mendapatkan skor 31,7% termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan tindakan siklus I kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dengan jumlah skor 56,3% termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak kembali mengalami peningkatan dengan jumlah skor sebesar 84,3% termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata Kunci: Anak Usia 4-5 Tahun, Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Emprak.

Abstract: This research is motivated by the fact that children's gross motor skills are still low. Among them, there are still children who cannot maintain their body balance, such as when jumping, children are not able to maintain their body after jumping so they are unbalanced. This study aims to improve gross motor skills through the Emprak game in children aged 4-5 years at PAUD Bonsai Karawang. The Emprak game was chosen because it can improve children's gross motor skills, namely jumping and throwing. This type of research is classroom action research with Kemmis and Mc. Taggart model. The subjects of this study were 15 children aged 4-5 years at PAUD Bonsai Karawang, consisting of 8 boys and 7 girls. Data collection methods were carried out through observation, documentation, and interviews. Data analysis techniques were carried out descriptively qualitatively and quantitatively. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that gross motor skills can be improved through the Emprak game. This can be proven by the research data before the action was carried out, which obtained a score of 31.7%, including the category of Starting to Develop (MB). After the first cycle of action, the child's gross motor skills improved with a score of 56.3%, falling within the Developing According to Expectations (BSH) category. Then, after the second cycle of action, the child's gross motor skills improved again with a score of 84.3%, falling within the Very Good Developing (BSB) category.

Keywords: Children Aged 4-5 Years, Gross Motor Skills, Emprak Game.

Article History:

Received: 19-11-2025

Revised : 20-12-2025

Accepted: 01-01-2026

Online : 30-01-2026

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan anak usia dini merupakan pondasi penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan pada anak usia dini mencakup berbagai aspek, diantaranya yaitu fisik motorik, sosial emosional, kognitif, seni, bahassa, dan nilai moral agama. Adapun salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan motorik kasar yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan menendang. Motorik kasar memiliki peran penting dalam mendukung kemandirian anak, kesehatan fisik, serta kesiapan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Anak usia 4-5 tahun atau golden age berada pada tahap perkembangan yang pesat, sehingga stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar kemampuan motorik kasar mereka berkembang secara optimal.

Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan proses penguasaan gerakan fisik melalui koordinasi antara pusat saraf, jaringan saraf, dan otot (Maryam, 2018). Sementara itu, Mursid menyatakan bahwa motorik kasar berkaitan dengan pelatihan gerakan tubuh yang melibatkan koordinasi bagian-bagian besar tubuh, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, mengayun, melempar, serta menjaga keseimbangan (Noviarti & Ismet, 2021). Menurut Gallahue, keterampilan motorik kasar erat kaitannya dengan penggunaan otot-otot besar dalam tubuh manusia (Mahmud, 2019). Umumnya, kemampuan ini dimanfaatkan anak dalam kegiatan olahraga dan berkaitan dengan kecakapan mereka dalam melakukan berbagai macam gerakan.

Santrock berpendapat bahwa pada usia 3 tahun, anak mulai menikmati aktivitas fisik sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari ke sana kemari (Fitriani & Adawiyah, 2018). Anak-anak di usia ini biasanya merasa bangga ketika dapat menunjukkan kemampuannya dalam berlari dan melompat. Memasuki usia 4 tahun, anak masih menyukai aktivitas serupa, namun mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan keberanian untuk menjelajahi lingkungan, seperti merangkak rendah atau menaiki serta menuruni tangga dengan menjekkan kaki pada setiap anak tangga. Pada usia 5 tahun, anak semakin gemar berpetualang dan mampu berlari dengan lebih cepat.

Yuniantika (Sari & Raihana, 2021) menambahkan bahwa keterampilan motorik kasar banyak digunakan dalam aktivitas sehari-hari, sebab melibatkan koordinasi otot-otot besar, seperti saat membuka pintu atau mendorong meja. Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian dari orang tua maupun guru. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan untuk membantu perkembangan tersebut. Salah satu bentuk stimulasi efektif adalah melalui kegiatan bermain di luar ruangan. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk berkembang, belajar dari pengalaman, serta memahami lingkungan sekitar. Setiap pengalaman bermain memberikan pembelajaran berharga bagi anak. Sejalan dengan pendapat Plato (Setiawati, 2021), bermain merupakan sarana penting untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Menurut Gagne dikutip (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Paramansyah, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Kurniawan, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Supriani, 2024) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Dalam UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2002 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Audie dikutip (Uswatiyah, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses belajar yang dibimbing oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan intelekual siswa, serta dapat mampu mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Rohani dikutip (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Adapun menurut Febrita dan Ulfah dikutip (Kartika, 2025) bahwa media merupakan komponen pembelajaran, pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Hasan dkk dikutip (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berbentuk fleksibel atau sederhana yang menghasilkan sesuatu pesan yang mampu merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Lamatenggo dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Alammy, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau

keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Permainan tradisional menjadi salah satu solusi dan dapat diberikan kepada anak untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya dengan aktivitas melompat. Mulyani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal dan secara turun temurun diwariskan oleh nenek moyang sehingga sudah seharusnya permainan tradisional itu dilestarikan dengan mengenalkan permainan tersebut pada anak-anak (Sakura et al., 2020). Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan emprak.

Emprak atau yang lebih dikenal dengan engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat di atas pola kotak yang digambar di tanah. Menurut Aisyah (Ardini & Lestarineringrum, 2018) engklek merupakan permainan tradisional yang biasanya dilakukan di halaman rumah dengan menggambar kotak-kotak dan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya. Adapun (Anggrayni et al., 2023) menambahkan bahwa permainan emprak melibatkan penggunaan benda, perhitungan, serta aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh setiap pemain.

Permainan emprak memberikan berbagai manfaat, antara lain melatih kecepatan, ketangkasan, kekuatan, kelincahan, serta keseimbangan tubuh. Melalui permainan ini, anak diharapkan dapat bergerak secara bebas tanpa hambatan dalam beraktivitas. Apriani (Darmawati & Widyasari, 2022) menjelaskan bahwa permainan emprak dapat mengoptimalkan kemampuan fisik anak karena melibatkan seluruh anggota tubuh. Selain itu, permainan ini juga membantu melatih ketangkasan, kekuatan, serta kemampuan anak dalam menyusun strategi selama bermain.

Hasil pengamatan terhadap anak usia 4–5 tahun di PAUD Bonsai menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran di PAUD tersebut lebih banyak berfokus pada aktivitas motorik halus, seperti menempel, menggunting, dan mewarnai, dibandingkan kegiatan yang melibatkan motorik kasar. Hal ini tampak dari masih banyak anak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuh, misalnya ketika melompat anak belum dapat mempertahankan posisi tubuh dengan baik sehingga kehilangan keseimbangan. Selain itu, koordinasi antara otot tangan dan kaki juga belum optimal, sehingga anak mengalami kesulitan dalam aktivitas seperti melempar dan menangkap benda.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan

kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Nasril, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Abduloh, 2020) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Arifudin, 2020) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Maulana, 2025) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Bonsai Karawang, dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana disetiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dilakukan dengan menyiapkan RPPH, menyiapkan permainan emprak, menyiapkan lembar observasi anak, dan lembar hasil belajar anak. Pelaksanaan ini dilakukan dengan cara melaksanakan tindakan yang diawali dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Observasi dilakukan dengan mengamati hasil atau dampak dari tindakan-tindakan peserta diidk dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan melalui permainan emprak. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan atau kekurangan dari setiap siklus. Pada siklus I bahan yang digunakan untuk membuat kotak dalam permainan emprak yaitu kapur tulis. Sedangkan untuk memperbaiki tindakan pada siklus II bahan yang digunakan untuk membuat kotak dalam permainan emprak yaitu menggunakan kardus.

Peneliti memberikan penilaian dengan bobot angka kuantitatif, yaitu skor 4 (baik) untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), skor 3 (cukup) untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 2 (sedang) untuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan skor 1 (kurang) untuk kategori Belum Berkembang (BB). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan motorik kasar anak yang diukur berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian yang memuat beberapa indikator kemampuan motorik kasar, antara lain kemampuan melompat dengan satu kaki secara seimbang, menjaga keseimbangan saat mendarat setelah melompat, melompat melewati dua atau lebih kotak dengan percaya diri, serta melempar gacuk ke arah yang dituju dengan kontrol gerakan yang baik.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang diawali dengan tahap pra-siklus. Setiap siklus mencakup empat aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus-siklus dalam penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, dikutip dari (Awaludin, 2024). Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penelitian untuk memperoleh data sesuai kebutuhan (Kartika, 2023).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan jika 75% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data yang diperoleh bersifat kuantitatif karena berbentuk angka hasil skor penilaian. Menurut Sugiyono dikutip (Kartika, 2022), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menjawab masalah penelitian. Dengan demikian, meskipun penelitian ini berupa PTK yang bersifat reflektif, teknik pengumpulan datanya menggunakan pendekatan kuantitatif sederhana agar hasil perkembangan anak dapat diukur secara objektif, dikutip dalam (Sofwatillah et al., 2024).

Tujuan penelitian tindakan kelas, sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya dikutip (Kartika, 2018), adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan merefleksikan praktik-praktik terkini, mengembangkan strategi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang standar dan sistematik untuk mendapatkan data yang dibutuhkan (Purnama et al, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan mulai dari awal pembelajaran, kegiatan pembelajaran inti sampai akhir kegiatan. Kemudian melakukan wawancara kepada guru kelas dan orang tua wali murid dan melakukan dokumentasi berupa foto dan vidio pada saat kegiatan berlangsung.

Hasanah dikutip (Saepudin, 2022) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik Observasi yaitu peneliti turun langsung mengikuti dan mengamati selama kegiatan makan bersama berlangsung, dengan teknik ini peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Adapun Hakim dikutip (Widyastuti, 2024) menjelaskan bahwa peneliti juga memperoleh informasi dan data siswa melalui wawancara dengan guru kelas, wawancara sebagai sebuah proses komunikasi (interpersonal), dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan. Sementara Sugiyono dikutip (Saepudin, 2023) bahwa saat berada di kelas peneliti mengambil dokumentasi sebagai data pendukung. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang upaya meningkatkan

kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Sunasa, 2023).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kosasih, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Ekawati, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Kartika, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Heriman, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Ningsih, 2024) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi merupakan sebuah bagian dari prosedural penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hoerudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Susita, 2025).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Kartika, 2026). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Awaludin, 2023) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Andrivat, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Moleong dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Erfiyana, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Arifudin, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhamad dalam (Erfiyana, 2026) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikaji. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Muslim, 2023) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Nasution dalam (Mayasari, 2025) bahwa analisis data adalah proses penyusunan data supaya dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak. Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu melalui observasi pengumpulan data mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, catatan lapangan mencatat kondisi dan peristiwa yang terjadi pada saat penelitian dilakukan, wawancara kepada guru kelas serta orang tua dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung, analisis dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data peneliti memilih data yang relevan dengan fokus masalah, penyajian data berupa narasi deskriptif mengenai aktivitas pembelajaran, dan melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Lutfatul dalam (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui

instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Saepudin, 2024).

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan membandingkan hasil persentase skor yang diperoleh pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data pra-siklus diambil dari hasil observasi sebelum tindakan pembelajaran dilakukan pada siklus I dan II. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Erfiyana, 2024) yang menyatakan bahwa data penelitian dapat dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan persentase untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan emprak.

Sementara itu, analisis data kualitatif dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data dengan cara merangkum dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada informasi yang relevan, serta mencari tema dan pola dari hasil pengamatan. Selanjutnya dilakukan display data, yakni mengelompokkan data ke dalam satuan analisis sesuai fokus dan aspek permasalahan penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menyimpulkan hasil analisis berdasarkan data observasi yang telah dikumpulkan. Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 80% dari jumlah anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada seluruh indikator yang dinilai. Hasil analisis ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan, sehingga apabila diperlukan perbaikan, dapat dilakukan pada siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak sebagai langkah awal sebelum memulai penelitian tindakan kelas. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak, peneliti mencari dan mengumpulkan data peserta didik yang akan diteliti melalui observasi secara langsung dan wawancara dengan guru kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan kemampuan sesudah dilakukan tindakan melalui penerapan permainan emprak. Perbandingan ini dibuat untuk menunjukkan ada atau tidaknya peningkatan sebelum dan sesudah tindakan. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan diperoleh hasil persentase sebesar 31,7% dari 15 anak dalam kategori Mulai Berkembang, sedangkan sebanyak 68,3% dari 15 anak dalam kategori Belum Berkembang.

Hasil observasi pada tahap awal atau pra-siklus memperlihatkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di PAUD Bonsai Karawang masih tergolong rendah. Dari 15 anak, hanya 31,7% masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 68,3% masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I melalui penerapan permainan emprak dengan menggunakan bahan kapur tulis, terjadi peningkatan kemampuan anak, yaitu 43,7% masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 56,3% telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Meskipun demikian, hasil tersebut belum memenuhi standar pencapaian minimal 80%

anak masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti melakukan modifikasi media dengan mengganti bahan kapur tulis menjadi kardus agar permainan lebih menarik dan aman digunakan anak. Mulai menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Sebanyak 15,7% anak masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 84,3% sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

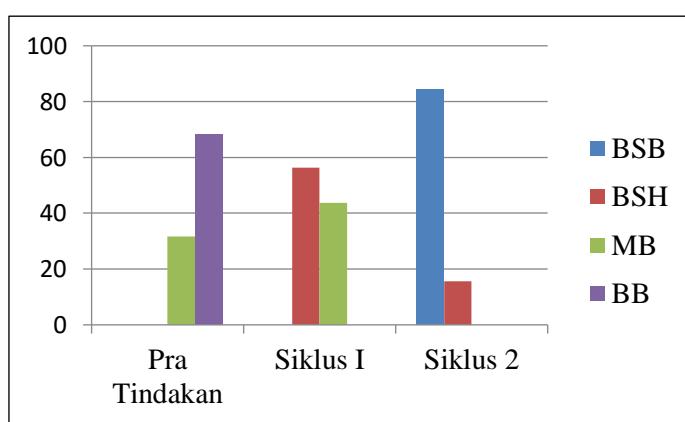
Jika dibandingkan antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya suatu peningkatan yang konsisten pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Sebagian besar anak pada tahap awal belum menunjukkan perkembangan yang optimal, kemudian meningkat pada siklus I, dan menghasilkan hasil maksimal pada siklus II. Dengan demikian, permainan emprak terbukti efektif penerapannya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di PAUD Bonsai Karawang. Dan Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Motorik Kasar Anak

No	Kriteria	Tingkat Keberhasilan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Bekembang Sangat Baik	0%	0%	84,3%
2	Berkembang Sesuai Harapan	0%	56,3%	15,7%
3	Mulai Berkembang	31,7%	43,7%	0%
4	Belum Berkembang	68,3%	0%	0%
	Jumlah	100%	100%	100%

(Sumber: Lembar Penilaian)

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian ini dapat dilihat dalam grafik dibawah ini:



Grafik 1.1 Hasil Penilaian Motorik Kasar Anak

(Sumber: Hasil penilaian yang di olah)

Berdasarkan grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan ini terlihat dari hasil penilaian yang menunjukkan perkembangan bertahap, yaitu pada

tahap pra-siklus sebesar 31,7%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 56,3%, dan mencapai 84,3% pada siklus II.

Pembahasan

Hasil pembahasan penelitian ini akan membahas secara mendalam mengenai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan Emprak di PAUD Bonsai Karawang. Pembahasan ini didasarkan pada kajian teori yang relevan serta tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang sejalan dengan tujuan penelitian.

Secara teoritis, perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Menurut Piaget dalam (Arifudin, 2022), perkembangan motorik kasar merupakan bagian dari tahapan sensorimotor yang menandai kemampuan anak untuk melakukan gerakan besar seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Kemampuan ini tidak hanya menunjang aspek fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan psikososial dan kognitif anak, karena melalui kegiatan motorik kasar anak belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif.

Teori perkembangan motorik kasar juga didukung oleh teori perkembangan motorik dari Gesell dikutip (Ulfah, 2021), yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar mengikuti pola tertentu yang bersifat universal dan berurutan. Oleh karena itu, intervensi yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung anak mencapai perkembangan optimal sesuai tahapan usianya. Salah satu metode yang efektif adalah melalui permainan, karena permainan merupakan kegiatan yang disukai anak dan mampu merangsang motorik kasar secara alami dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan edukatif memiliki peran strategis dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Menurut Brooker dikutip (Ulfah, 2023), permainan yang dirancang secara tepat dapat membantu anak mengembangkan kekuatan otot, koordinasi, keseimbangan, dan kemampuan motorik besar lainnya. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan memanjat sangat efektif untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak.

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Jaenal, 2024) menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional di taman bermain mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian tersebut mendukung temuan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik secara aktif mampu merangsang perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Selain itu, penelitian oleh (Yusuf, 2022) yang menunjukkan bahwa anak yang aktif mengikuti permainan tradisional memiliki perkembangan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kurang aktif. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa permainan yang menyenangkan dan menantang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar secara signifikan.

Dalam konteks penelitian ini, permainan Emprak dipilih karena memiliki karakteristik yang cocok untuk anak usia dini. Permainan ini menstimulasi gerakan besar dan melibatkan aktivitas yang menyenangkan serta mampu melatih koordinasi dan kekuatan otot anak. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan usia mereka.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dan mengalami perkembangan yang sangat pesat setelah di era teknologi. Hassan dkk dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran bertujuan agar peserta didik mudah menerima materi pelajaran, mudah dalam menyampaikan materi, merangsang pikiran dan minat peserta didik hingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran. Adapun Meling dkk dikutip (Fahimah, 2024) menjelaskan bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah juga sebagai suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar agar pesan itu sampai kepada pembelajar dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. begitu banyak alat-alat dan strategi yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran, apalagi di zaman modern saat ini, dimana peralatan yang serba canggih, mulai dari medi audio, visual dan audio visual. Maka dari itu alangkah lebih baiknya kita menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, dan upaya untuk meningkatkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada pembelajar, pembelajar lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan.

Sumato dikutip (Ulfah, 2022) menjelaskan manfaat media yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan iteraksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa. Selain itu, menurut Safira dikutip (Kartika, 2020) bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat seperti penyampaian pesan menjadi lebih terstandar, pembelajaran dapat menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru menjadi produktif dan positif.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengembangkan dan membuktikan efektivitas permainan Emprak sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di PAUD Bonsai Karawang. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan emprak efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di PAUD Bonsai Karawang. Hasil persentase menunjukkan bahwa pada kondisi awal, kemampuan motorik kasar anak baru mencapai 31,7%, di mana sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah tindakan pembelajaran diterapkan pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 56,3%

anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak kembali meningkat secara signifikan hingga mencapai 84,3% anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan emprak berperan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Keberhasilan ini juga didukung oleh adanya perbaikan strategi pada siklus II, di mana media permainan yang semula menggunakan kapur tulis diganti dengan kardus yang lebih aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dengan demikian, bagi tenaga pendidik dan pengelola PAUD, disarankan agar lebih aktif mengintegrasikan permainan Emprak ke dalam kegiatan pembelajaran harian anak-anak. Penggunaan permainan ini sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dan konsisten agar anak-anak mampu memperoleh manfaat maksimal dalam perkembangan motorik kasar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur marilah kita panjatkan kepada allah yang telah memberikan penulis kemampuan dan kesehatan untuk menyelesaikan penelitian ini, sehingga terselesaiannya penelitian ini. Tidak lupa kami sebagai penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaiannya penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
- Andrivat, Z. (2024). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Literasi Dasar Bagi Siswa Kelas IV Terhadap Peningkatan Membaca Abjad Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(1), 92–107.
- Andrivat, Z. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(2), 220–230.
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidayah. *Aksara: Jurnal Ilmu ...*, 09(January), 761–768.
- Ardini, P. P., & Lestariningsrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (hal. 90).
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Antologi Kajian*

- Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil), 2(1), 160–175.*
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL), 3(4), 201–210.*
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia, 3(1), 83–94.*
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu, 1(3), 257–269.*
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia, 5(2), 253–271.*
- Darmawati, N. B., & Widayarsi, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6827–6836.* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Ekawati, P. A. (2024). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTs. Yasiba Kota Bogor. *Dirosah Islamiyah, 6, 1003–1023.*
- Erfiyana, E. (2024). Implementasi budaya mutu sekolah melalui pendekatan total quality management. *Jurnal Tahsinia, 5(7), 1055–1066.*
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management, 4(2), 33–44.*
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM), 4(1), 32–44.*
- Fahimah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Pada Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di PAUD Janitra. *Jurnal Tahsinia, 5(4), 547–555.*
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, 2(01), 25.* <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Heriman, M. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 6(6), 2724–2741.*
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Vocabulary Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Plamboyan Edu, 1(2), 208–219.*
- Jaenal, A. (2024). Belajar Berhukum Melalui Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Tahsinia, 5(4), 536–546.*
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. *2 Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC), , 2, 313–320.*
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar, 1(2), 137–150.*
- Kartika, I. (2022). Dampak Motivasi Belajar Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Amar, 3(3), 322–337.*
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia, 4(2), 510–523.*
- Kartika, I. (2024). Humans and Education in Islam: Optimising Multidimensional Potential for a Cultured and Productive Society. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 9(3), 566–578.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndhq.v9i3.33>
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi

- Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kartika, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Kosasih, M. (2025). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital Di MAN 7 Depok. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 80–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.454>
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Maryam, P. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pada Usia 4-5 Tahun di Paud Anggrek I Bekasi Timur. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 3(1), 73–84.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Muslim. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tilawati di Kabupaten Bogor. *Jurnal Tahsinia*, 5(3), 391–405.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Tunas Cendekia : Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 222–230. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1978>
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Paramansyah, A. (2024). The Effect of Character and Learning Motivation on Learning Achievement of Al-Qur'an and Hadith of Students at Madrasah Aliyah Attahiriyah

- Jakarta, Indonesia. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(2), 1092–1105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i2.3581>
- Purnama et al. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Saepudin, S. (2022). Synergistic Transformational Leadership and Academic Culture on The Organizational Performance of Islamic Higher Education in LLDIKTI Region IV West Java. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 283–297.
- Saepudin, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di Era Industri 4.0. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 571–586.
- Saepudin, S. (2024). Strategi Pengawas Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(1), 88–103.
- Sari, B. F., & Raihana. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun. *Generasi Emas*, 4(2), 1–10.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Sunasa, A. A. (2023). Analysis Of Islamic Higher Education Development Models In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(4), 215–225.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Susita, D. (2025). The Influence Of Transformational Leadership And Agile Learning On Lecturers' Innovation Performance At Mercu Buana University, Jakarta, Indonesia. *Lex Localis-Journal Of Local Self-Government*, 23(11), 2131–2138.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 13–22.
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Widyastuti, U. (2024). Lecturer Performance Optimization: Uncovering the Secret of Productivity in the Academic World. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 205–215.
- Yusuf, R. N. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Agapedia : Jurnal PIAUD*, 6(1), 20-20.