

PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

**Khairunnisa Raniah¹, Nahdiyatul Hidayah², Dewi Anisa Rahayu³,
Ivo Sindia Nur Azizah⁴**

^{1,2,3,4} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Ahmad Dahlan, Indonesia

*Email korespondensi: nisaraniah01@gmail.com¹, ivoazizah01@gmail.com⁴

Riwayat Artikel:

Diajukan: 05 Agustus 2026

Diterima: 5 September 2026

Diterbitkan: 8 September 2026

Abstract

This study aimed to examine the improvement of gross motor skills in early childhood through an obstacle course game at TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal I. The study employed a quantitative approach using a One-Group Pretest-Posttest Design with four children as the research participants. Data were collected through observation using a rating scale ranging from 1 to 4. The obstacle course activities included hopping on one foot, moving a ball using the feet, running while transferring cups, and crawling. The findings showed that the total score increased from 24 in the pretest to 58 in the posttest. The average score increased from 6.0 to 14.5, while the percentage of achievement increased from 37.50% to 90.63%. These results indicate a significant improvement in the children's gross motor skills.

Keywords : Obstacle Course Games, Gross Motor Skills, Early Childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan halang rintang di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal I. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan One Group Pretest-Posttest Design dengan subjek sebanyak 4 orang anak. Data diperoleh melalui metode observasi menggunakan penilaian skala dari 1 sampai 4. Kegiatan permainan halang rintang yang dilakukan terdiri dari melompat dengan satu kaki, memindahkan bola dengan kaki, berlari sambil memindahkan gelas dan merayap. Pada hasil penelitian diperoleh tingkat peningkatan skor dari 24 pada pretest menjadi 58 pada posttest, rata-rata peningkatan dari 6 menjadi 14,5 dan persentase peningkatan dari 37,50% menjadi 90,63%. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar signifikan.

Kata kunci : Permainan Halang Rintang, Motorik Kasar, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini, khususnya pada rentang usia 0 hingga 2 tahun, merupakan periode golden age yang sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Asep Yogie Sholihin 2026). Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan, yaitu periode penting ketika seluruh aspek perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik perlu distimulasi secara optimal. Salah satu aspek yang sangat penting dalam pertumbuhan anak adalah kemampuan motorik kasar, karena kemampuan ini berkaitan dengan koordinasi gerak tubuh besar seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan. Jika kemampuan motorik kasar berkembang dengan baik, anak akan lebih mudah beraktivitas, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Mallewi Agustin Ningrum, Lischa Dwi Christin Niya Ningrum 2023). Pada praktek pengajaran anak-anak dalam usia dini, stimulasi gerak kasar dapat dilakukan melalui aktivitas berupa permainan yang menyenangkan dan aman. Halang rintang merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dapat digunakan dengan baik karena aktivitas ini mencakup berbagai macam gerak dasar, diantaranya meliputi melompat, merangkak, bergerak zigzag, meratakan badan, dan melintasi rintangan.

Di sisi positif, hal ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik dan perkembangan fisik umum pada anak. Dengan demikian, kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan anak menjadi lebih baik serta mendorong anak untuk tumbuh agar kondisi fisiknya baik. Selain itu, hal ini juga penting bagi anak, karena gerakan menyetarakan perpindahan dari satu tingkat ke tingkat berikutnya; yaitu seperti berjalan dari satu sisi ke sisi lain, merangkak turun dan naik di bukit, serta berlari. Setiap gerakan berada di bawah lokasi geografis horizontal dan vertikal dari ruang tubuh yang sama, dengan tubuh sebagai penggerak. Perpindahan dari satu tempat ke tempat lain dalam ruang. Gerakan berjalan mencakup tindakan seperti berlari, melompat, dan mendarat, lompat satu kaki (melompat), menendang bola dengan kaki ke arah gawang melalui lari sambil membawa gelas dengan tangan, serta gerakan merangkak. Jadi dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa permainan rintangan merupakan salah satu strategi yang mendorong perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia 3–5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* yang berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Dengan menggunakan metode tersebut bertujuan untuk mengukur perubahan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah memberikan perlakuan berupa permainan halang rintang. Lokasi penelitian dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal I dengan subjek penelitian sebanyak 4 anak. Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan observasi menggunakan lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak. Teknik pengumpulan data observasi ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pretest dan posttest. Pretest ini dilakukan sebelum anak diberikan perlakuan permainan halang rintang untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Kemudian anak diberikan perlakuan berupa permainan halang rintang yang meliputi 4 pos aktivitas, yaitu Pos 1 melompat dengan satu kaki, Pos 2 memindahkan bola ke keranjang dengan kaki, Pos 3 berlari lalu memindahkan gelas. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor total, nilai rata-rata, dan persentase pencapaian kemampuan motorik kasar anak.

Perbandingan pretest dan posttest dilakukan untuk membandingkan kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan setelah diberi pengaruh permainan halang rintang. Analisis data ini juga bisa dilanjutkan dengan melakukan uji Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan setelah diberi pengaruh. Data-data hasil pengamatan dan wawancara tersebut selanjutnya diubah menjadi nilai data dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara aktivitas fisik dan motorik kasar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan kegiatan. Dalam tahap pelaksanaan anak dari kelompok B2 diambil 4 siswa untuk keluar kelas dan melakukan permainan halang rintang a) guru mengondisikan anak dengan berbaris di luar kelas, b) Selanjutnya guru memulai apersepsi dengan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan halang rintang dan menyampaikan tentang aturan main bagi anak-anak, c) Guru langsung mempraktekan bagaimana cara bermain permainan halang rintang

tersebut, d) semua anak mengikuti kegiatan permainan halang rintang yang terdiri dari 4 pos kegiatan yaitu sebagai berikut, Pos 1 : melompat dengan satu kaki (*jumping*) Pos 2 : memindahkan bola ke keranjang dengan kaki, Pos 3 : berlari memindahkan gelas, Pos 4 : gerakan merayap, e) Selanjutnya guru memandu anak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan serta melakukan refleksi yaitu bertanya bagaimana perasaan ketika melakukan kegiatan ini dan kegiatan apa saja yang disukai, selain itu guru juga dapat memberi motivasi dan apresiasi berupa kalimat pujian atau reward kepada anak yang sudah berhasil dalam permainan tersebut. Setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan, berikut instrument penelitian perkembangan motorik kasar:

Tabel 1. Skor Kemampuan Siswa

Indikator	Pos	Skor (1-4)
Melompat satu kaki	1	1-4
Memindahkan bola dengan kaki	2	1-4
Berlari sambil memindahkan gelas	3	1-4
Melakukan gerakan merayap	4	1-4

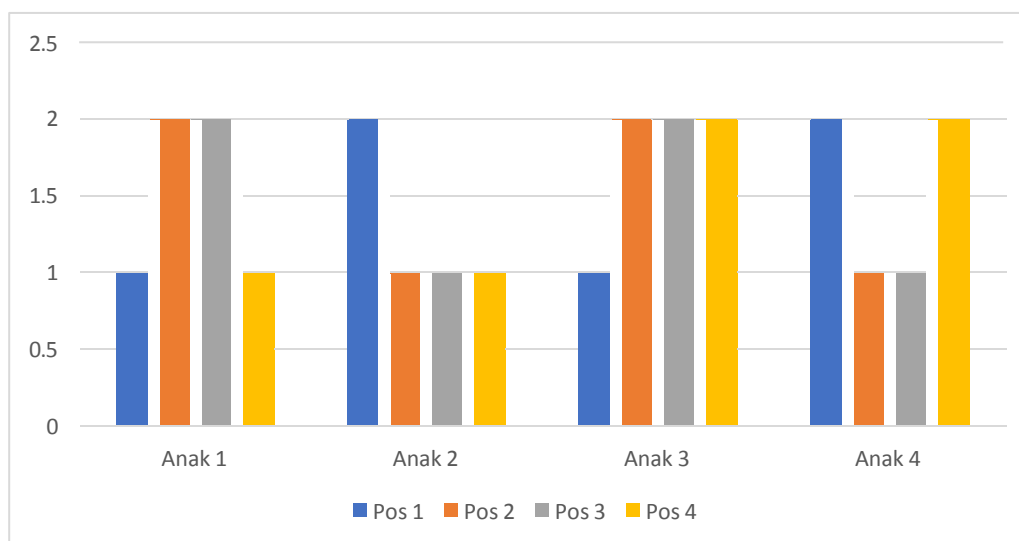
Dalam penelitian ini, kegiatan permainan halang rintang dirancang dengan beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Setiap kegiatan memiliki karakteristik gerakan yang berbeda dan melibatkan berbagai aspek kemampuan motorik, seperti keseimbangan, kekuatan otot, koordinasi mata dan anggota tubuh, kelincahan, kecepatan, serta kontrol tubuh. Adapun beberapa kegiatan yang digunakan dalam permainan halang rintang ini meliputi :

- a. Melompat dengan satu kaki adalah kemampuan motorik kasar yang berkembang saat anak sudah mampu mengontrol keseimbangan tubuh, kekuatan otot tungkai, dan koordinasi gerak (Andini, Syamsudin, and Ulansari 2022). Gerakan ini umumnya dimulai dengan posisi tubuh dalam keadaan berdiri yang stabil, membungkukkan lutut menjadi tumpuan, melakukan dorongan dengan satu kaki, serta menyelesaikannya dengan mendarat secara stabil untuk mendapatkan keseimbangan tubuh. Dalam tahap perkembangan motorik kasar, ketika seorang

anak dapat melompat satu kaki, hal ini merupakan indikasi bahwa ia mulai mampu merangkul gerakan beberapa elemen sekaligus. Otot-otot besar dari tungkai, pinggul, dan perut bertindak serentak untuk mempertahankan posisinya, sedangkan mata digunakan untuk mengarahkan langkah dan menaksir jarak.

- b. Memindahkan bola dengan kaki adalah gerak motorik kasar manipulatif yang melatih anak mengendalikan bola menggunakan telapak kaki, sisi kaki, atau bagian dalam kaki untuk mendorong bola ke arah tertentu. Gerakan ini menuntut koordinasi mata-kaki, keseimbangan tubuh, kontrol kekuatan, dan kemampuan mengarahkan bola agar tetap bergerak sesuai tujuan (Maulana, Iqbal, and Alsaudi 2020).
- c. Berlari sambil memindahkan gelas adalah kegiatan gerak lokomotor yang dikombinasikan dengan koordinasi tangan, mata, dan keseimbangan tubuh. Dalam kegiatan ini, anak berlari menuju titik tujuan sambil membawa gelas, lalu memindahkannya ke tempat lain sesuai instruksi permainan. Aktivitas ini umumnya digunakan untuk melatih kecepatan, fokus, koordinasi, kontrol tubuh, dan ketelitian anak (Zulfa, Diana, and Sari 2025).
- d. Gerakan merayap adalah gerakan lokomotor dengan cara memindahkan tubuh ke depan sambil bertumpu pada tangan, siku, lutut, atau bagian tubuh lain yang menyentuh lantai. Pada anak usia dini, gerakan ini penting untuk melatih kekuatan otot lengan, bahu, perut, tungkai, serta koordinasi tubuh dan keseimbangan (Mutmainah et al. 2023)

Berikut adalah hasil observasi awal (*pretest*) kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan kegiatan melalui kegiatan bermain halang rintang :



Berdasarkan hasil observasi awal (pretest) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini pada empat subjek penelitian di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal I, diperoleh hasil bahwa skor total yang didapatkan oleh Anak 1 adalah 6, Anak 2 memperoleh skor 5, Anak

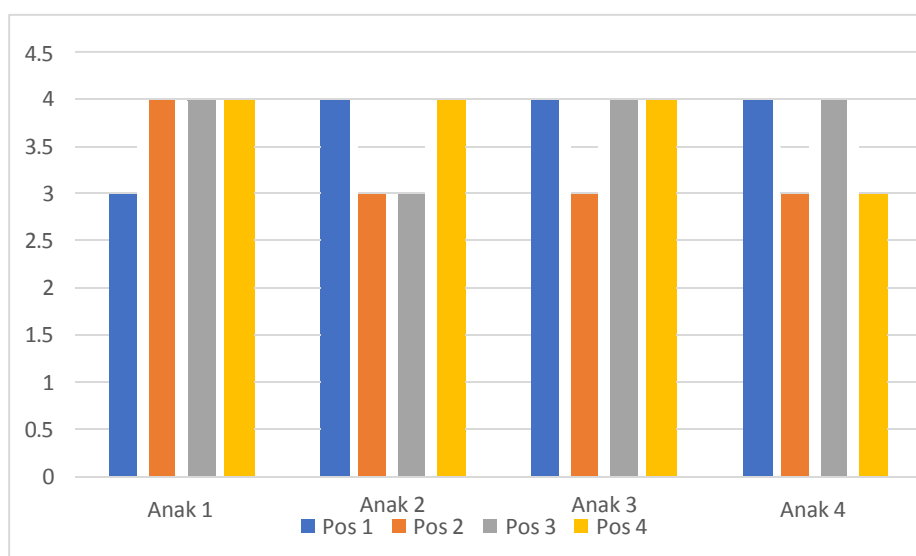
Tabel 1. 1 Hasil Pengamatan (Pretest)

3 memperoleh skor 7, dan Anak 4 memperoleh skor 6. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh keempat subjek adalah 24 dari skor maksimal 64. Dengan demikian, persentase kemampuan motorik kasar anak pada tahap pretest sebesar 37,5%, dengan rata-rata skor sebesar 6 dari skor maksimal 16 pada setiap anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan awal motorik kasar keempat anak masih memerlukan stimulasi dan pengembangan lebih lanjut. Pada Pos 1, yaitu kegiatan melompat dengan satu kaki, skor yang diperoleh anak berada pada rentang 1–2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan dan koordinasi tubuh ketika melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Pada Pos 2, yaitu kegiatan memindahkan bola ke keranjang menggunakan kaki, skor anak juga berada pada rentang 1–2, yang menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi antara gerakan kaki dan keseimbangan tubuh masih perlu dikembangkan.

Pada Pos 3, yaitu kegiatan berlari sambil memindahkan gelas, skor yang diperoleh berada pada rentang 1–2. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam melakukan gerakan berlari, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh masih belum berkembang secara optimal. Sementara itu, pada Pos 4, yaitu gerakan merayap, skor anak berada pada rentang 1–2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi gerak tubuh dan kekuatan otot anak dalam melakukan aktivitas merayap masih memerlukan stimulasi.

Berikutnya, berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menerapkan perlakuan dalam bentuk permainan halang rintang yang terdiri dari empat pos permainan, yaitu melompat dengan satu kaki, memindahkan bola ke keranjang menggunakan kaki, berlari sambil memindahkan gelas, dan melakukan gerakan merayap. Perlakuan yang diterapkan tersebut merupakan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Berikutnya, setelah menerapkan perlakuan, observasi dilakukan kembali pada tahap posttest untuk melihat adanya perubahan kemampuan motorik kasar anak. Permainan halang rintang bisa menjadi salah satu aktivitas yang paling relevan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Ini dikarenakan dalam kegiatan permainan halang rintang tersebut, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan berbagai macam gerakan tubuh. Dalam penerapannya, anak bisa dibimbing untuk melakukan gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan menjaga keseimbangan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Fauzia et al. 2025) yang membahas peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan halang rintang. Penelitian tersebut menempatkan permainan halang rintang sebagai kegiatan yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Temuan tersebut memperkuat bahwa kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik dan berbagai bentuk rintangan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian (Mallevi Agustin Ningrum, Lischa Dwi Christin Niya Ningrum 2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan halang rintang memiliki keterkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Aktivitas rintangan memberikan pengalaman gerak yang dapat membantu anak melatih keseimbangan dan kemampuan fisiknya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan halang rintang dapat dirancang sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan fisik motorik anak.

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan halang rintang yang terdiri atas empat pos kegiatan, peneliti melakukan pengukuran kembali (posttest) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Posttest dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti kegiatan permainan halang rintang.



Tabel 1. 2 Hasil Pengamatan (Pretest)

Berdasarkan yang dihasilkan dari observasi *posttest* setelah perlakuan permainan halang rintang yang diberikan kepada anak adalah adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan tersebut dinilai berdasarkan empat aktivitas yaitu melompat dengan satu kaki, memindahkan bola ke keranjang dengan kaki, berlari sambil memindahkan gelas, serta melakukan gerakan merayap. Hasil dari observasi adalah Anak 1 mendapat skor 15, Anak 2 mendapat skor 14, Anak 3 mendapat skor 15, dan Anak 4 mendapat skor 14. Keseluruhan skor yang didapatkan oleh keempat anak tersebut adalah 58 dari skor maksimal 64, dengan rata-rata skor 14,5.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan di tiap-tiap pos, Pos 1, yaitu gerakan melompat dengan satu kaki mendapatkan jumlah skor sebesar 15, Pos 2, yaitu gerakan memindahkan bola ke dalam keranjang menggunakan kaki mendapatkan jumlah skor sebesar 13, Pos 3, yaitu gerakan berlari dan memindahkan gelas mendapatkan jumlah skor sebesar 15, serta Pos 4, yaitu gerakan merayap mendapatkan jumlah skor sebesar 15. Hasil tersebut menunjukkan bahwa gerakan pada Pos 1, Pos 3, dan Pos 4 mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan Pos 2. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak untuk melakukan gerakan melompat dengan satu kaki, berlari dan memindahkan gelas, serta merayap lebih berkembang dengan maksimal. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui perubahan kemampuan

motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan permainan halang rintang. Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada keempat subjek penelitian. Peningkatan tersebut terlihat dari skor yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan permainan halang rintang.

Subjek	Pretest	Posttest	Selisih
Anak 1	6	15	+9
Anak 2	5	14	+9
Anak 3	7	15	+8
Anak 4	6	14	+8
Jumlah	24	58	+34
Rata-rata	6	14,5	+8,5

Tabel 1. 4 Hasil Pengamatan (Pretest-Posttest)

Berdasarkan hasil perbandingan antara pretest dan posttest, dapat diidentifikasi bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar pada semua subjek penelitian setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan halang rintang. Di tahap pretest, total skor yang didapatkan oleh keempat anak tersebut sebanyak 24 skor atau nilai rata-rata 6. Sedangkan di tahap posttest setelah diberikan perlakuan berupa permainan halang rintang, total skor meningkat menjadi 58 atau rata-rata 14,5. Dengan begitu, terjadi peningkatan total skor sebesar 34 poin dan peningkatan rata-rata sebesar 8,5 poin. Berdasarkan persentase pencapaian, kemampuan motorik kasar anak di tahap pretest 37,50% dan di tahap posttest meningkat menjadi 90,63%. Dengan begitu, terdapat peningkatan sebesar 53,13 poin persentase setelah anak mengikuti kegiatan permainan halang rintang. Peningkatan kemampuan juga dapat diamati pada tiap-tiap kegiatan yang ada dalam permainan halang rintang. Melompat satu kaki di Pos 1, terjadi peningkatan skor dari 6 menjadi 15 atau peningkatan sebesar 9 poin. Memindahkan bola ke keranjang menggunakan kaki di Pos 2, terjadi peningkatan skor dari 6 menjadi 13 atau peningkatan sebesar 7 poin. Perbaikan kemampuan motorik kasar anak pada penelitian ini bisa berlangsung sebab permainan halang rintang memberikan kesempatan bagi anak untuk melaksanakan berbagai gerakan fisik secara langsung melalui aktivitas bermain yang

menyenangkan. Dalam penelitian ini, permainan halang rintang disusun dari empat aktivitas, yakni lompatan dengan satu kaki, menggerakkan bola dengan kaki ke keranjang, lari sambil mengegerakan gelas, dan melakukan gerakan merayap. Kegiatan-kegiatan tersebut melibatkan pemanfaatan berbagai otot besar tubuh dan mengharuskan anak memiliki. Melalui kegiatan melompat dengan satu kaki, anak dilatih untuk mempertahankan keseimbangan tubuh sekaligus mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh. Kegiatan memindahkan bola menggunakan kaki memberikan stimulasi terhadap koordinasi gerakan kaki dan keseimbangan (Surni, Pawitri, and Syaikh 2022). Selanjutnya, kegiatan berlari sambil memindahkan gelas melatih kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuh, menjaga keseimbangan, serta meningkatkan kelincahan. Sementara itu, gerakan merayap melibatkan koordinasi antara tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya sehingga dapat membantu anak mengembangkan koordinasi gerak secara keseluruhan (Siva Indana Setyawati¹, Nur Fatimah² 2026).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar pada subjek yang ditunjukkan dengan hasil skor pretest 24 meningkat menjadi 58 di posttest. Rata-rata skor meningkat dari 6 menjadi 14,5. Berdasarkan hasil tersebut secara deskriptif dapat dilihat terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar empat subjek setelah mengikuti aktivitas permainan halang rintang. Penyebab peningkatan kemampuan tersebut dapat dikarenakan oleh adanya aktivitas permainan yang memberi stimulasi dalam berbagai kemampuan motorik kasar (Rima Fitria, Tisna Syafnita, Rakimahwati 2026).

Dengan demikian, peningkatan kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini diduga berkaitan dengan karakteristik permainan halang rintang yang memberikan stimulasi gerak secara beragam, aktif, dan menyenangkan. Anak memperoleh kesempatan untuk berlatih melakukan gerakan melompat, berlari, menggerakkan kaki, dan merayap dalam satu rangkaian permainan. Oleh karena itu, permainan halang rintang dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

KESIMPULAN

Dengan demikian, dari hasil penelitian mengenai pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal I, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dari keempat subjek penelitian meningkat setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan halang rintang. Permainan halang rintang yang terdiri dari beberapa aktivitas yaitu melompat dengan satu kaki, menggeser bola ke dalam keranjang menggunakan kaki, berlari sambil menggeser gelas, dan melakukan aktifitas merayap membantu anak-anak melakukan beberapa aktivitas yang berkaitan keseimbangan, koordinasi, kekuatan, kelincahan, dan kontrol gerak tubuh.

Kesimpulan pengujian menunjukkan adanya total score kemampuan motorik kasar anak sebesar 24 dengan mean 6 pada fase pretest, sementara dalam fase posttest meningkat menjadi 58 dengan rata-rata 14,5. Dengan menghitung nilai persen, kemampuan motorik kasar anak mengalami kenaikan dari 37,50% pada pretest menjadi 90,63% pada fase posttest. Kesimpulannya secara deskriptif dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasar setelah anak mengikuti kegiatan permainan halang rintang.

Perbaikan ini dapat dilihat dari semua kegiatan yang diberikan kepada peserta didik. Melompat menggunakan satu kaki dapat melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh. Memindahkan bola dengan menggunakan kaki dapat melatih koordinasi gerakan kaki. Lari dan memindahkan gelas dapat melatih kecepatan dan koordinasi gerakan, sementara merayap dapat melatih koordinasi gerakan anggota badan. Permainan yang dilakukan dengan sangat aktif dan menyenangkan memberi kesempatan secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, maka game halang rintang merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar yang bisa dijadikan alternatif dalam memberikan stimulasi bagi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Namun, dengan mempertimbangkan bahwa penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan empat orang subjek dengan menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian ini lebih tepat dilihat sebagai ilustrasi terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar pada subjek penelitian dan belum bisa digeneralisir bagi semua anak usia dini.

Selanjutnya penelitian perlu dilakukan dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak dan menggunakan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Yuli Tri, M Anas Syamsudin, and Fita Ulansari. 2022. "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." 3(2): 97–108.
- Asep Yogie Sholihin, Caroline et all. 2026. "Analisis Perkembangan Kognitif, Motorik, Dan Sosial-Emosional Anak Usia Dini (0–2 Tahun) Dalam Masa Golden Age." *Jurnal Ilmiah* 12.
- Mallevi Agustin Ningrum, Lischa Dwi Christin Niya Ningrum, et al. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Halang Rintang Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(5): 5133–42. doi:10.31004/obsesi.v7i4.4868.
- Maulana, M Wildan, Muhammad Iqbal, and Andi T B D Alsaudi. 2020. "Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Passing Sepak Bola Dengan Menggunakan Metode Latian Passing Diamond." : 138–45.
- Mutmainah, Annisa, Fitroh Qudsiyyah, Ismawati Safitri, and Ahmad Maliki. 2023. "Peran Guru Dalam Optimalisasi Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Study Kasus Di Paud Al-Fathonah Kutabima Cimanggu Cilacap." 04(01): 1–6.
- Rima Fitria, Tisna Syafnita, Rakimahwati, Saridewi. 2026. "PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG BERBASIS MISI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL FALAH PADANG Rima." *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12(September): 324.
- Siva Indana Setyawati¹, Nur Fatimah², Ivonne Hafidlatil Kiromi³. 2026. "COMMUNITY : Implementasi Permainan Halang Rintang Sebagai Strategi Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK PKK Ar Rahmah." *Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 5(1): 323–37.
- Surni, Veronika Vantika, Ambar Pawitri, and Ahmad Syaikh. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP*

Kusuma Negara III SEMNARA: 108–13.

Zulfa, Nadia Aliyatuz, Raden Rachmy Diana, and Nurita Sari. 2025. “Implementasi Permainan Tradisional Halang Rintang Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah.” (April): 7–16.