

# Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Squid Game di TK Sejahtera Cigugur

Ariz Salma Hernanda<sup>1</sup>, Nurina Fadilatu Shaumi<sup>2</sup> dan Asri Sawaliyanti<sup>3</sup> Lisa Noviyani<sup>4</sup>

<sup>1</sup> TK Sejahtera ; [salmahernanda7@gmail.com](mailto:salmahernanda7@gmail.com)

<sup>2</sup> STITNU Al-Farabi Pangandaran ; [nurinafadilatushaumi@stitnualfarabi.ac.id](mailto:nurinafadilatushaumi@stitnualfarabi.ac.id)

<sup>3</sup> STITNU Al-Farabi Pangandaran ; [asrisawaliyanti@stitnualfarabi.ac.id](mailto:asrisawaliyanti@stitnualfarabi.ac.id)

<sup>4</sup> STITNU Al-Farabi Pangandaran ; [lisanoviyani@stitnualfarabi.ac.id](mailto:lisanoviyani@stitnualfarabi.ac.id)

## Abstract :

### Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini

Vol 02 No 02 July 2023

Hal : 162-170

[10.62515/edu-happiness.v2i2.203](https://10.62515/edu-happiness.v2i2.203)

Received: 20 February 2023

Accepted: 27 March 2023

Published: 31 July 2023

**Publisher's Note:** Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

*Early childhood is very close to games because for early childhood games are the most fun part for children and one way to develop various aspects that exist in children. The purpose of this study was to determine the development of children's gross motor skills through squid games. The research method used in this study is a descriptive method with a qualitative approach. The results of the study found that the development of gross motor skills in children through squid games was actually able to train locomotor movements in children. What is meant by the locomotor movement itself in this case is the displacement movement carried out by certain body parts.*

**Keywords:** children, gross motor movement, squid game.

## Abstrak :

Anak usia dini sangat dekat dengan permainan karna bagi anak usia dini permainan adalah bagian paling menyenangkan bagi anak dan salah satu cara untuk mengembangkan berbagai aspek aspek yang ada pada anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan squid game. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menemukan bahwa pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan squid game ternyata mampu melatih gerak lokomotor pada anak. Yang dimaksud gerak lokomotor itu sendiri dalam hal ini adalah gerakan perpindahan tempat yang dilakukan oleh bagian tubuh tertentu.

**Kata Kunci:** anak, gerak motorik kasar, permainan squid game.

## **Pendahuluan**

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Martana, 2006). Bermain bagi anak usia dini adalah hal yang sangat menyenangkan dan suatu hal yang rutin dilakukannya setiap hari. Bermain dapat menumbuhkembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Diantaranya jenis permainan yang sering dilakukan oleh anak usia dini adalah berlari. Permainan berlari merupakan gerak dasar locomotor skill (Sujiono, Yuliani Nurani, 2014). Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Alfiyatun, Patmawati et al., n.d.).

Dalam penelitian ini, aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan yaitu motorik kasar. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya (Amari, 2023). Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini. Banyak sekali anggapan bahwa perkembangan motorik kasar akan berkembang secara otomatis dengan bertambahnya usia anak. Tetapi sebenarnya perkembangan motorik kasar pada anak memerlukan adanya bantuan dari para pendidik lembaga pendidikan anak usia dini baik dari segi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat (appropriate), jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia, dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan bagi anak, seperti penjelasan “pendidikan anak usia dini dirancang tepat akan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik, seni, kognitif, bahasa, serta social emosional

anak secara optimal(Hastuti & Musslifah, 2023). Usia 0-6 tahun adalah masa emas (golden age) masa ini merupakan masa perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sedemikian besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh". Melalui intervensi lingkungan yang berupa lembaga pendidikan anak usia dini dapat membantu mengembangkan segala aspek perkembangan dengan optimal. Perkembangan motorik mempunyai peranan yang sama pentinggnya seperti aspek perkembangan lainnya, untuk mengetahui proses pertumbuhan dan perkembangan yang di alami anak, fisik serta motorik dapat menjadi salah satu yang di jadikan tolak ukur dalam menilai pertumbuhan dan perkembangan, karena fisik motorik dapat mudah untuk di lihat secara langsung melalui panca indra, yaitu seperti perubahan yang terjadi pada ukuran tubuh (Fitriani, R & Adawiyah, 2018). Karena perkembangan keterampilan motorik merupakan sebagai unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Proses perkembangan motorik tidak setiap anak mengalami perkembangan mulus tanpa hambatan. Beberapa anak dapat mengalami gangguan dalam perkembangan motoriknya. Terjadinya gangguan dalam perkembangan motorik sebagian dapat dikendalikan dan sebagian lagi tidak. Penyebab gangguan dalam perkembangan motorik dapat berupa kerusakan otak pada waktu anak lahir atau kondisi lain yang kurang menguntungkan seperti kecelakaan yang menyebabkan kondisi fisik anak berubah (Weni et al., 2017). Akan tetapi, keterlambatan lebih sering disebabkan oleh kurangnya kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya, perlindungan orangtua yang berlebihan, atau kurangnya motivasi anak untuk mempelajarinya. Akibatnya pada usia tertentu anak tidak menguasai tugas perkembangan yang seharusnya dikuasai pada kelompok usianya.

(Hastuti & Musslifah, 2023). perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi, Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti duduk, menendang, berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan sebagainya. Dari pengertian motorik tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan

motorik merupakan pengendalian pada jasmaniah (fisik) yang melibatkan gerakan urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Karna perkembangan motorik merupakan perkembangan jasmaniah (fisik) maka perkembangan fisik dan motorik namanya sering di padukan menjadi fisik motorik.

Pendapat dari (Sujiono, Yuliani Nurani, 2014). anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karna anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya. Untuk menghindari terjadinya gangguan dalam perkembangan motorik anak lingkungan berupaya menyediakan stimulasi yang dapat mendukung perkembangan ini. Stimulasi yang diberikan dapat bermacam-macam, tetapi pada sebuah lembaga PAUD dapat memberikan stimulasi yang berupa kegiatan yang menyenangkan bagi anak, seperti permainan squid game dengan permainan ini anak akan lebih banyak berlari yang memberikan manfaat bisa membuat tubuh anak rileks dan mengurangi rasa cemas pada anak, membuat anak lebih percaya diri serta membuat tubuh anak lebih sehat dan atletis (journal of psychiatry & neuroscience).

## **Bahan dan Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini yakni sumber data primer dan sekunder, dimana sumber data primer (utama) berupa hasil wawancara, observasi di lapangan. Sedangkan sumber data sekunder peneliti peroleh dari berbagai Buku-buku, jurnal dan internet serta sumber lainnya yang relevan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian ilmiah, penelitian ini berakar latar belakang ilmiah sebagai keutuhan, mengandalkan analisis secara induktif, mengarah pada penemuan teori, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, membatasi studi dengan focus, hasil penelitiannya disepakati kedua belah pihak yakni: peneliti dan subyek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun lokasi penelitian ini di lakukan di TK Sejahtera Desa Cimindi Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran yang beralamat di Dusun Nagrak RT 04 RW 12, Desa Cimindi Kecamatan Cigugur, Kabupaten Pangandaran, Provinsi Jawa Barat. Pada bulan Mei 2023.

## **Diskusi Dan Pembahasan**

TK Sejahtera Cigugur berdiri pada 14 juni 1982 yang berarti TK ini sudah berdiri sekitar 41 tahun, setiap tahunnya selalu kedatangan murid yang jumlahnya lumayan konsisten. Pada tahun 2023 ini jumlah anak yang kita amati perkembangan motorik nya ada 29 anak, terdiri dari 20 anak perempuan dan 9 anak laki laki, jumlah guru ada 3, terdiri dari 1 kepala sekolah dan 2 guru honorer. TK ini juga mendapatkan beberapa prestasi diantaranya juara 3 sisindiran tingkat kabupaten, juara harapan 2 lomba literasi dan berbagai prestasi lainnya. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dalam upaya pengembangan motorik kasar di TK Sejahtera banyak cara dilakukan dengan berbagai permainan yang menyenangkan dan disukai anak, diantaranya dengan cara bermain playground, bermain lempar bola, bermain kucing-kucingan, bermain ayam musang, dan bermain ala squid game.

Saat kegiatan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Seperti halnya permainan modern squid game yang dianggap wajib oleh anak-anak di TK Sejahtera Cigugur. Permainan yang diambil dari squid game itu sendiri ada pada bagian red light, green light atau biasa disebut patung-patungan. Permainan squad game ini mengharuskan pemainnya berlari ketika lampu robot berwarna hijau dan bernyanyi kukumakuci. Jika lampu robot sudah berwarna merah namun masih ada pemain yang berlari maka otomatis pemain itu gugur (Rohmah et al., 2023).

Perkembangan motorik kasar anak usia dini salah satunya dapat dilakukan dengan permainan squid game, yang diambil pada episode satu yaitu permainan red light green light yang berarti lampu merah lampu hijau merupakan permainan lawas khas korea selatan, namun masih sering dilakukan oleh anak-anak disana hingga saat ini, fungsi permainan ini sama seperti lampu lalu lintas, cara mainnya seseorang menjadi penjaga dan yang lain di belakangnya, sama seperti dijalan raya, ketika lampu hijau maka pemain boleh bergerak dan berjalan, namun ketika lampu merah menyala pemain diharuskan diam dan tidak boleh bergerak, pemain yang tertangkap masih bergerak ketika lampu merah akan tereliminasi. Permainan yang nampak sederhana ini sebenarnya mengajarkan self and impulse control. Anak-anak berlatih mengelola diri mereka untuk mengikuti intruksi yang diberikan, ketika lampu hijau menyala anak-anak bebas bergerak, namun mereka belajar untuk pause dan menunggu ketika lampu

menjadi merah (Wahyudi, Uyu, & Agustin, 2012). Kemampuan untuk bisa melakukan self and impulse control menjadi modal anak agar mampu mengelola diri mereka saat dewasa nanti. Orang dewasa yang memiliki pengelolaan diri yang baik, cenderung lebih focus terhadap tujuan yang hendak dicapai serta tidak mudah terdistraksi dengan gangguan yang ada. Adapun upaya dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Sejahtera dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Figure 1. Anak Sedang Bermain Squid Game**  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2023)

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diperoleh informasi bahwa dari pelaksanaan permainan yang telah peneliti lakukan permainan squid game ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, sensorik, dan juga interaksi sosial anak, yaitu membantu melancarkan proses tumbuh kembang anak, anak dapat mengontrol pergerakan berlarinya serta melatih kecepatan dan konsentrasi terhadap sekitar, sebenarnya kegiatan berlari sering sekali anak lakukan tanpa disadari dapat membuat kemampuan lokomotornya meningkat, Gerakan lokomotor (gerakan fundamental) adalah kemampuan menggerakkan seluruh tubuh dari yang lain. Gerakan lokomotor yaitu kemampuan gerak tubuh yang di lakukan dengan berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lainnya (berjalan, berlari, melompat, dan meloncat). Tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar, menurut menu generik berkembang sesuai dengan usianya, yang di maksud adalah jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan mampu melakukan gerakan dasar motorik kasar yang sudah waktunya untuk dilakukan anak (Abidin, et.al, 2023)

Jika diperhatikan secara langsung hal ini dapat terjadi karena perbedaan perkembangan motorik pada setiap anak itu berbeda-beda. Hal ini terjadi karena perkembangannya lambat. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini seperti, faktor genetik atau kromosom syndrome seperti down syndrome, kelahiran prematur atau

kurang bulan, infeksi selama kehamilan, dan bayi yang mengalami sakit berat pada awal kehidupan sehingga memerlukan perawatan intensif dan lainnya (Mansyur, 2011). Adapun hambatan yang sering didapat ketika melakukan permainan squid game adalah tempat yang cenderung sempit sehingga ditakutkan anak akan terjatuh atau tertindih oleh temannya, dan terkadang ada anak yang tidak mau ikut bermain dikarenakan anak tersebut kurang bersosialisasi dengan temantemannya.

Berdasarkan temuan di atas kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Namun dalam hal ini pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan squid game di TK Sejahtera Cigugur. Permainan squid game dikategorikan sebagai permainan modern yang juga dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pertumbuhan anak sama seperti permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak (Yusuf., 2017).

Untuk mengatasi anak yang kurang bersosialisasi ada beberapa cara yaitu jangan sebut anak itu pemalu, sering mengajak anak berinteraksi, jadikan kita sebagai pendengar yang baik bagi anak, memberikan motivasi, dan mendorong anak agar mau bersosialisasi dengan temannya, metodenya dengan cara guru melakukan pendekatan serta konsisten dan memberikan pujian pada setiap perkembangan anak tersebut.

Kemampuan setiap anak berbeda-beda, ada yang perkembangan motorik kasarnya berkembang secara cepat dan baik, dan ada juga yang berkembang secara lambat. Oleh karena itu tujuan pembelajaran pada anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Karena berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas (Dede Nurul Qomariah, Jenal Abidin, 2023). Dari situasi yang dilihat, masih dapat diidentifikasi beberapa anak yang memiliki gerak dasar berlari yang kurang baik, beberapa berlari dengan posisi yang terlalu tegap bahkan terlalu membungkuk.

Banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar, salah satunya dengan permainan modern Squid Game, menyadari bahwa pentingnya perkembangan motorik kasar untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani anak yang kuat dan terampil (Bambang Sujiono

dkk, 2008). Sebagaimana dikemukakan oleh ahli yang menyebutkan bahwa this is demonstrated by craw-ling, creeping, walking, running, jumping, hopping, skipping, and climb-bing artinya ini ditunjukkan dengan merangkak, merayap, berjalan, berlari, melompat, melompat, melompat-lompat, dan memanjat (Masitoh, 2018). Selain itu menurut (Piaget, 2002). menyebutkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang untuk memenuhi kesenangan, salah satu permainan yang disukai anak adalah berlari. Motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan berlari yang memberikan manfaat dalam membuat tubuh anak rileks dan mengurangi rasa cemas pada anak.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti mendeskripsikan bagaimana upaya guru di TK SEJAHTERA CIGUGUR dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan squid game ternyata mampu melatih gerak lokomotor pada anak. Yang dimaksud gerak lokomotor itu sendiri dalam hal ini adalah gerakan perpindahan tempat yang dilakukan oleh bagian tubuh tertentu. Untuk mendorong optimalisasi gerak dasar pada anak dapat dilakukan salah satunya melalui permainan squid game. Anak usia dini sangat dekat dengan permainan karna bagi anak usia dini permainan adalah bagian paling menyenangkan bagi anak dan salah satu cara untuk mengembangkan berbagai aspek yang ada pada anak.

## **Referensi**

- Abidin, J., Andi Kuswandi, A., Kartini, T., Mustakimah, I., Andiani Putri, N., & Hamidah, H. (2023). *Pendampingan Penggunaan Media dan Alat Peraga Pembelajaran Boneka Jari di TK Bina Hasanah Cigugur Pangandaran*. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, . 3(3), 1007-1012. [https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jamsi.780](https://doi.org/10.54082/jamsi.780)
- Alfiyatun, Patmawati, I., Vanista, A., Prasetya, G. A., NurmalaSari, N., Pangandaran, A., Sekolah, K., Pendidikan, M., & Quality, E. (n.d.). *Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan Di Sekolah Dasar Negeri 1 Pajaten The Principal ' s Leadership In Improving The Quality Of Graduates At Elementary School 1 Pajaten*.
- Amari, R. O. (2023). *Pemberdayaan Rumah Literasi dalam Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Era Revolusi Industri 5.0 Di Desa Jayasari*. 2(1), 31–41.
- Bambang Sujiono dkk. (2008). *Metode Pengembangan Motorik*. Universitas Terbuka.

*Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Squid Game Di TK Sejahtera*

*Cigugur*

*Ariz Salma Hernanda, Nurina Fadilatu Shaumi, dan Asri Sawalianti Lisa Noviyani*

Dede Nurul Qomariah, Jenal Abidin, & N. N. (2023). Implementasi Mengenalkan Huruf Al-Qur'an Dengan Media Bermain Flashcard Di Taam Darul Huda. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 206–218.  
<https://doi.org/10.58192/insdun.v2i2.781>

Fitriani, R & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age.*, 2(1), 25.

Hastuti, I. B., & Musslifah, A. R. (2023). Implementation of Individual Learning for Children with Special Needs. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 23–31.  
<https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22971>

Mansyur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Martana, S. P. (2006). Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia. *Dimensi (Journal of Architecture and Built Environment)*, 3(1), 59–66.

Masitoh, I. (2018). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Program Studi (Prodi) Piaud Di Stit Nu Al Farabi Pangandaran. *Jurnal Pendidikan Islam: Al-Ilmi*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v1i1.336>

Piaget, J. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.

Rohmah, N. L., Adawiah, S., & Widayanti, S. (2023). Implementasi Layanan Pendidikan Inklusif Untuk Anak Berkebutuhan Adhd Di Paud Terpadu Fly Free. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 200–209.  
<https://ejournal.alfarabi.ac.id/index.php/jos/>

Sujiono, Yuliani Nurani, D. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.

Wahyudi, Uyu, & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.

Weni, K. M., Hasmalena, & Syafdaningsih. (2017). Analisis penilaian pembelajaran di tk se- kecamatan belitang oku timur. *Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 4(2), 1–9.

Yusuf, A. M. (2017). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: *Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.