

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *OUT DOOR* DALAM
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR PADA
ANAK USIA 4- 5 TAHUN DI
TK ISLAM TERPADU
KHALFANI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Disusun Oleh:

NORMALIZA

NIM : 22030044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI**

**MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *OUT DOOR* DALAM
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR PADA
ANAK USIA 4- 5 TAHUN DI
TK ISLAM TERPADU
KHALFANI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam

Anak Usia Dini

Disusun Oleh:

NORMALIZA

NIM : 22030044

Pembimbing I



Annisah Wahyuni, M.Pd
NIP.199204102019922001

Pembimbing II



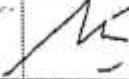
Drs. Mukhlis, M.Si
NIP.196309081992021001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Implementasi Permainan Outdoor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun di TK ISLAM TERPADU KHALFANI" an. Normaliza, NIM. 22030044, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 29 September 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Kholidah Nur, S.Ag., M.A NIP. 1974101220033122005	Ketua Sidang/ Penguji I		07/10/26
2	Sartika Dewi Harahap, M.Hum NIP. 199108122019082001	Sekretaris Sidang/ Penguji II		08/10/26
3	Annisah Wahyuni, M.Pd NIP. 199204010201992001	Penguji III		08/10/26
4	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Penguji IV		08/10/26

Mandailing Natal, Oktober 2026
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal

Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed
NIP. 197305012003121004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Skripsi atas nama Normaliza nim : 22030044 dengan judul : **"Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Mototik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Terpadu Khalfani "** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat di pergunakan seperlunya.

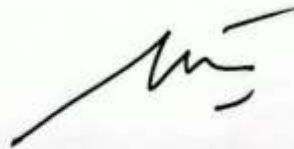
Panyabungan, 22 September 2026

Pembimbing I



Annisah Wahyuni, M.Pd
NIP. 199204102019082001

Pembimbing II



Drs. Mukhlis, M.Si
NIP. 1963090819922021001

NOTA DINAS

Panyabungan. Oktober 2026

Lampiran

Kepada Yth

Hal

: Skripsi

Bpk. Ketua STAIN MADINA

Normaliza

Di-

Panyabungan

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi atas nama **Normaliza**, NIM: **22030044** yang berjudul **"Implementasi Permainan Outdoor Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4- 5 Tahun di TK ISLAM TERPADU KHALFANI"**. Maka ini kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Untuk itu dalam waktu tidak berapa lama kami harapkan saudari tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam Sidang Munaqasah.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu kami ucapkan Terima kasih.

Wassalamualaikun wr.wb

Pembimbing I



Annisa Wahvuni, M.Pd
NIP. 199204102019082001

Pembimbing II



Drs. Mukhlis, M.Si
NIP. 196309081992021001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NORMALIZA

Nim : 22030044

Tempat/ Tgl Lahir : Dalan Lidang, 23 maret 2003

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Dalan Lidang Kec. Panyabungan, Kab. Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani , " Adalah sebenarnya karya asli saya, kecuali kutipan – kutipan yang disebut sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya terjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan

September 2026

Yang Membuat Pernyataan



NORMALIZA

ABSTRAK

NORMALIZA (22030044) Penelitian ini berjudul “Implementasi Permainan Outdoor untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani, perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outdoor*, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 6 orang anak usia 4–5 tahun dan guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *outdoor* yang digunakan meliputi ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan lari *zig-zag* rintangan. Kegiatan dilakukan dengan persiapan alat, pemanasan, pemberian contoh oleh guru, serta pendampingan selama permainan. Permainan *outdoor* membantu menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, terutama keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kecepatan, kemampuan mengubah arah, kekuatan, keberanian, dan kemandirian. Faktor pendukung meliputi kesiapan alat, lingkungan, peran guru, dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi rasa takut, perbedaan kemampuan anak, cuaca, dan kondisi lingkungan. Dengan demikian, permainan *outdoor* dapat menjadi salah satu kegiatan yang mendukung perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: Permainan *Outdoor*, Motorik Kasar, Anak Usia 4–5 Tahun.

ABSTRACT

NORMALIZA (22030044). This study is entitled “The Implementation of Outdoor Games to Develop Gross Motor Skills in Children Aged 4–5 Years at TK Islam Terpadu Khalfani.” This study aims to determine the implementation of outdoor games in developing gross motor skills in children aged 4–5 years at TK Islam Terpadu Khalfani, the development of children’s gross motor skills through outdoor games, as well as the supporting and inhibiting factors in their implementation. This study employed a descriptive qualitative approach involving six children aged 4–5 years and teachers as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the outdoor games used included swings, slides, balance bridges, and zig-zag obstacle running. The activities were carried out through equipment preparation, warm-up activities, demonstrations by the teacher, and teacher assistance during the games. Outdoor games helped stimulate children’s gross motor skills, particularly balance, coordination, agility, speed, the ability to change direction, strength, courage, and independence. Supporting factors included equipment readiness, the environment, the teacher’s role, and children’s enthusiasm, while inhibiting factors included fear, differences in children’s abilities, weather conditions, and environmental conditions. Thus, outdoor games can be one of the activities that support the development of gross motor skills in children aged 4–5 years.

Keywords: Outdoor Games, Gross Motor Skills, Children Aged 4–5 Years.

MOTTO

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

“Maka, ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku.”

(QS. AL – Baqarah : 152)

“Bersemangatlah terhadap apa yang bermanfaat bagimu, mintalah pertolongan kepada Allah, dan janganlah kamu lemah.”

(HR. Muslim)

“Berjalanlah sesuai kemampuanmu, karena setiap orang memiliki waktu dan jalannya masing – masing. Tidak perlu terburu – buru, sebab apa yang menjadi milik kita akan datang pada waktu yang tepat.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur, atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shollallahu ‘AlaihiWassalam, Keluarga, Sahabat serta pengikut beliau yang istiqomah hingga hari akhir. Sebagai rasa hormat, cinta dan kasih saya persembahkan skripsi ini kepada:

Cinta pertamaku, Ayah Khoiruddin. Ayah, mungkin tidak banyak kata yang mampu menggambarkan betapa besar rasa terima kasihku kepadamu. Terima kasih karena telah menjadi sosok yang selalu berusaha kuat demi keluarga. Terima kasih untuk setiap keringat, perjuangan, pengorbanan, dan doa yang mungkin tidak pernah Ayah ceritakan kepada siapa pun. Terima kasih karena selalu berusaha memberikan yang terbaik agar anakmu dapat menempuh pendidikan dan memiliki masa depan yang lebih baik. Ayah, jika hari ini aku bisa berdiri dan menyelesaikan pendidikan ini, ada perjuangan Ayah yang ikut hadir di dalamnya. Semoga skripsi sederhana ini dapat menjadi salah satu bukti bahwa perjuangan Ayah tidak pernah sia-sia.

Perempuan tercantikku, ibunda Halimah. Ibu, engkau adalah alasan terbesar mengapa aku terus berusaha untuk menyelesaikan semua ini. Terima kasih untuk doa-doa yang mungkin tidak pernah aku dengar, tetapi selalu sampai kepada Allah. Terima kasih untuk setiap perhatian kecil yang ternyata menjadi kekuatan besar bagiku. Terima kasih karena selalu menanyakan kabarku, mengingatkanku untuk menjaga diri, dan selalu meyakinkanku bahwa aku mampu melewati semuanya. Ibu, mungkin aku belum mampu membalas semua pengorbananmu. Tetapi izinkan hari ini aku mempersembahkan satu hasil dari perjuangan panjang ini untukmu. Semoga suatu hari nanti aku bisa memberikan lebih banyak alasan bagi Ibu untuk tersenyum dan bangga.

saudara-saudariku tercinta, Sri Wahyuni, Mhd. Fauzi, Riski Amelia, dan Rahmat Husein. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku. Terima kasih atas segala perhatian, dukungan, canda, dan kebersamaan yang

membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Mungkin kita tidak selalu mengungkapkan rasa sayang melalui kata-kata, tetapi kehadiran kalian selalu berarti. Semoga kita selalu menjadi keluarga yang saling menguatkan, saling mendoakan, dan tetap bersama dalam keadaan apa pun. Semoga keberhasilan kecil ini juga menjadi kebanggaan kita bersama.

Sahabatku, Riski Aulia dan Nur Prasanti. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk setiap tawa, cerita, dukungan, dan kebersamaan yang membuat perjuangan menyelesaikan skripsi terasa lebih ringan. Mungkin setelah ini kita akan berjalan di jalan masing-masing dan tidak lagi sesering dulu bertemu. Namun, penulis berharap kenangan tentang perjuangan kita bersama akan selalu tersimpan indah di hati. Jika suatu hari nanti kita telah sukses dengan kehidupan masing-masing, semoga kita tetap mengingat bahwa pernah ada masa ketika kita sama-sama berjuang, saling menguatkan, dan tumbuh bersama. Untuk Riski Aulia dan Nur Prasanti, terima kasih telah menjadi sahabat dalam salah satu fase terpenting dalam hidup saya. Semoga persahabatan ini tetap terjaga, meski waktu dan jarak berubah.

terakhir, Skripsi ini ku persembahkan untuk diriku sendiri, wanita kuat, mandiri, cantik Normaliza. Sebagai anak Perempuan kelima dari lima bersaudara yang kini berusia 23 tahun. Terima kasih. Karna tetap hidup, tidak menyerah, dan terus berjuang meskipun badai datang silih berganti. Terima kasih karena tetap berjalan meskipun beberapa kali merasa ingin berhenti. Terima kasih karena tetap mencoba meskipun pernah merasa tidak mampu. Terima kasih karena tetap bangkit setiap kali keadaan membuatmu ingin menyerah. Tidak semua orang tahu bagaimana perjalananmu sampai di titik ini. Tetapi Allah tahu. Allah tahu setiap doa yang pernah kamu panjatkan. Allah tahu setiap air mata yang kamu sembunyikan. Dan hari ini, kamu berhasil. Mungkin pencapaian ini terlihat sederhana bagi orang lain. Tetapi bagi dirimu, ini adalah bukti bahwa kamu mampu melewati sesuatu yang dulu pernah kamu pikir tidak akan mampu kamu selesaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, nikmat, kesehatan, serta kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Implementasi Permainan Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani”***. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun, berkat doa, dukungan, bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. H. Mara Samin Lubis, M.Ed**, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di STAIN Mandailing Natal.
2. Miss **Sartika Dewi Harahap M.Hum**, Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis selama mengikuti proses perkuliahan.
3. Ibu **Annisah Wahyuni, M.Pd.**, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, nasihat, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak **Drs. Mukhlis, M.Si.**, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, koreksi, dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pengetahuan selama penulis menjalani perkuliahan.
6. Ibu **Ainun Mardiah Sikumbang, S.Pd.**, selaku Kepala sekolah, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya beserta seluruh stapp guru yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian saya berlangsung. Terimakasih waktu, informasi dan kerja sama yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, perhatian, semangat, dukungan, serta pengorbanan yang tidak ternilai harganya. Terima kasih karena selalu menjadi tempat penulis mendapatkan kekuatan dalam menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini.
8. Kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi.
9. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan semangat, bantuan, kebersamaan, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga segala bantuan, doa, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, bagi lembaga pendidikan, bagi pendidik anak usia dini, serta bagi pembaca pada umumnya, khususnya dalam memberikan pemahaman mengenai pentingnya permainan *outdoor* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Akhir kata, semoga segala usaha dan perjuangan yang telah dilakukan dalam penyusunan skripsi ini mendapat ridha dan keberkahan dari Allah Swt. Aamiin.

Panyabungan, September 2026
Penulis,

NORMALIZA



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAK	vii
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Implementasi	11
2. Hakikat Anak Usia Dini	12
3. Perkembangan Motorik Kasar	13
4. Konsep Bermain Dalam PAUD	17
5. Permainan <i>Outdoor</i>	21
6. Jenis-jenis Permainan <i>Outdoor</i>	23
7. Manfaat Permainan <i>Outdoor</i> Terhadap Motorik Kasar	27

8. Faktor Pendukung dan Penghambat	27
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Sumber Data Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Keabsahan Data	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	37
1. Temuan Umum Penelitian	37
a. Sejarah Berdirinya TK Islam Terpadu Khalfani Aek Galoga	37
b. Profil TK Islam Terpadu Khalfani	38
c. Visi dan Misi TK Khalfani	38
d. Saran dan Prasarana TK Khalfani	39
e. Data Guru dan Tenaga Kependidikan	39
f. Data Murid	40
2. Temuan Khusus Penelitian	41
a. Implementasi Pembelajaran <i>Outdoor</i> Melalui Permainan Lari <i>Zig-Zag</i> Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK islam Terpadu Khalfani	43
b. Proses Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan lari <i>Zig-Zag</i>	47
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan lari <i>Zig-Zag</i>	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
1. Implementasi Permainan <i>Outdoor</i> Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.....	53

2.	Perke
mbangan Motorik Kasara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan	
<i>Outdoor</i>	57
3. Permainan <i>Outdoor</i> Sebagai Bentuk Pembelajaran Yang menyenangkan	
.....	61
4. Keterkaitan Permainan <i>Outdoor</i> Dengan Perkembangan Motorik	
Kasar	61

BAB V PENUTUP .

A. Kesimpulan	68
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 jadwal penelitian yang direncanakan oleh penulis:	32
Tabel 2 TK Islam Terpadu Khalfani yaitu	38
Tabel 3. Sarana dan Prasarana TK Islam Terpadu Khalfani	39
Tabel 4 Data Guru TK Islam Terpadu Khalfani 2026.....	40
Tabel 5. Peserta Didik TK Islam Terpadu Khalfani 2026.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Wawancara dengan Guru TK Islam Terpadu Khalfani	67
Gambar 2 : Wawancara dengan Guru TK Islam Terpadu Khalfani	67
Gambar 3: Wawancara dengan murid TK Islam Terpadu Khalfani	68
Gambar 4 : dokumentasi minggu pertama	68
Gambar 5 : dokumentasi minggu kedua.....	69
Gambar 6 : dokumentasi minggu ketiga	69
Gambar 7 : dokumentasi minggu keempat	70
Gambar 8 : dokumentasi satu kelas	71
Gambar 9 : dokumentasi anak bermain <i>outdoor</i>	71
Gambar 10 : dokumentasi permainan <i>outdoor</i>	72
Gambar 11 :dokumentasi Saran Prasarana	

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I PEDOMAN OBSERVASI	76
LAMPIRAN II.....	85
LAMPIRAN III	87
LAMPIRAN VI	92
LAMPIRAN V: SURAT IZIN PENELITIAN	93
LAMPIRAN VI: SURAT BALASAN PENELITIAN	94
LAMPIRAN VII : SURAT IZIN OPERASIONAL SEKOLAH.....	95
LAMPIRAN VII ; HASIL CEK TURNITIN	97
LAMPIRAN IX : KONTROL KONSULTASI SKRIPSI	98
LAMPIRAN X : BIODATA PENULIS	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama, dan fisik motorik.. Secara umum, masa anak usia dini sering disebut sebagai masa *golden age*, yaitu periode emas di mana perkembangan otak anak berkembang sangat pesat dan cepat sehingga menjadi dasar bagi perkembangan pada tahap selanjutnya (Suyadi, 2018); (Santrock, 2024). Pada masa ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal, termasuk perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar.

Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang melibatkan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Kemampuan ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari anak serta mempengaruhi perkembangan aspek lainnya seperti sosial emosional dan kepercayaan diri (Hurlock, 2014); (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019). Oleh karena itu, Perkembangan motorik kasar memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari anak serta menjadi dasar bagi perkembangan aspek lainnya, seperti kepercayaan diri dan interaksi sosial (Adolph & Hoch, 2019); (Robinson, Dkk, 2012).

Secara nasional, pendidikan anak usia dini di Indonesia telah diatur dalam berbagai kebijakan pemerintah yang menekankan pentingnya pengembangan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik. Dalam Kurikulum 2013 TK maupun Kurikulum Merdeka, aspek perkembangan fisik motorik menjadi salah satu aspek utama yang harus dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan berbasis bermain. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di TK cenderung lebih banyak dilakukan di dalam kelas (*indoor*) dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara bebas (Purwanti, 2025); (Milky, Wulandari & Syafrida, 2024). Kondisi ini menyebabkan kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak, sehingga

diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas fisik anak secara menyenangkan.

Secara internasional, pentingnya pendidikan anak usia dini juga menjadi perhatian utama berbagai lembaga dunia, salah satunya adalah *UNICEF*. *UNICEF* menegaskan bahwa masa anak usia dini merupakan periode yang sangat krusial karena perkembangan otak anak terjadi sangat cepat dan dipengaruhi oleh lingkungan serta pengalaman yang diberikan kepada anak. Dalam beberapa tahun pertama kehidupan, lebih dari satu juta koneksi saraf terbentuk setiap detik, yang tidak akan terulang kembali pada fase kehidupan selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat pada masa awal kehidupan sangat menentukan kualitas perkembangan anak di masa depan.

Berdasarkan uraian umum, nasional, dan internasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian serius. Oleh karena itu, implementasi permainan *outdoor* sebagai salah satu strategi pembelajaran menjadi menarik untuk diteliti, khususnya dalam konteks TK Islam Terpadu Khalfani guna mengetahui bagaimana pelaksanaan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Lebih lanjut, *UNICEF* juga menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional yang saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang. Anak yang tidak mendapatkan stimulasi yang cukup, termasuk kurangnya aktivitas fisik dan bermain, berisiko mengalami keterlambatan perkembangan yang dapat berdampak pada kemampuan belajar dan kesehatan di masa depan. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik seperti permainan *outdoor* menjadi sangat penting dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Salah satu bentuk stimulasi yang efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak adalah melalui permainan *outdoor*. Permainan *outdoor* memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan kemampuan fisik secara alami dan menyenangkan. Kegiatan ini

juga mampu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot anak, sehingga sangat efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini (Fjørtoft dan Sageie, 2000); (Brussoni, Dkk, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Islam Terpadu Khalfani, ditemukan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas gerak dasar seperti melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan saat berjalan di garis lurus, serta berlari dengan koordinasi yang baik. Selain itu, beberapa anak tampak kurang percaya diri dan cenderung pasif saat mengikuti kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi motorik kasar melalui kegiatan bermain di luar ruangan perlu mendapatkan perhatian. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, kegiatan permainan *outdoor* memang pernah dilakukan di TK Islam Terpadu Khalfani, namun pelaksanaannya belum secara khusus difokuskan pada satu bentuk permainan yang dapat diamati secara mendalam dalam kaitannya dengan perkembangan motorik kasar anak.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan sasaran penelitian pada 6 orang anak usia 4–5 tahun. Keenam anak tersebut diamati ketika mengikuti kegiatan permainan *outdoor* berupa permainan ayunan, bermain prosotan, bermain jembatan goyang dan permainan zig-zag rintangan. Kegiatan tersebut melibatkan berbagai gerakan tubuh, seperti berjalan, berlari, mengubah arah, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh sesuai dengan jalur permainan.

Permainan *outdoor* rintangan dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik secara aktif dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, anak dituntut untuk mengikuti arah permainan, melewati rintangan, menjaga keseimbangan tubuh, serta mengatur gerakan ketika berpindah dari satu titik ke titik lainnya. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu bentuk permainan *outdoor* yang digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Melalui kegiatan tersebut, peneliti mengamati bagaimana pelaksanaan permainan *outdoor* dilakukan oleh guru, bagaimana respons dan keterlibatan keenam anak selama mengikuti permainan, serta bagaimana perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang tampak selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga memperhatikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan permainan *zig-zag* rintangan dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara pentingnya pemberian stimulasi motorik kasar pada anak usia dini dengan pelaksanaan kegiatan permainan *outdoor* yang belum difokuskan secara khusus. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai implementasi permainan *zig-zag* rintangan dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani.

Salah satu solusi yang dapat yang dilakukan di luar ruangan yang memungkinkan anak untuk bergerak aktif, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan kemampuan fisik secara dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan permainan *outdoor*. Permainan *outdoor* merupakan kegiatan bermain alami (Fjørtoft dan Sageie, 2000); (Brussoni, Dkk, 2015).

. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan otot, serta kemampuan sosial anak (Meo, Dkk, 2024); (Sitepu, Dkk, 2025).

Penelitian menunjukkan bahwa permainan *outdoor* memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Aktivitas bermain di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan berlari, melompat, serta keseimbangan anak secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas (Milky, Wulandari & Syafrida, 2024); (Purwanti, 2025). Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial anak (Muna & Astuti, 2025); (Rahmawati & Pamungkas, 2023).

Dalam pelaksanaannya, implementasi permainan *outdoor* tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Guru memiliki

tanggung jawab dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan (Mulyasa, 2019); (Putri & Suryana, 2026). Oleh karena itu, keberhasilan pengembangan motorik kasar melalui permainan *outdoor* sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

TK Islam Terpadu Khalfani merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki potensi dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan *outdoor*. Namun, implementasi kegiatan tersebut dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun masih belum diketahui secara mendalam, baik dari segi pelaksanaan, hasil perkembangan anak, maupun faktor pendukung dan penghambatnya (Sitepu, Dkk, 2025); (Meo, Dkk, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“IMPLEMENTASI PERMAINAN OUTDOOR DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN DI TK ISLAM TERPADU KHALFANI.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan data awal penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi permainan *outdoor* dalam pembelajaran pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani?
2. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi permainan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan *outdoor* dalam pembelajaran pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani.

3. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi permainan outdoor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik anak.

Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian mengenai pentingnya penggunaan metode pembelajaran berbasis bermain, terutama permainan *outdoor*, sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik kasar anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik sebagai bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak.

Lebih lanjut, penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti lain dalam mengkaji hubungan antara aktivitas bermain di luar ruangan dengan aspek perkembangan anak lainnya, seperti sosial-emosional, kognitif, dan kemandirian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar secara optimal melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak dapat meningkatkan kemampuan seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, koordinasi tubuh, serta kelincahan melalui permainan *outdoor*.

Selain itu, kegiatan permainan *outdoor* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, keberanian dalam mencoba hal baru, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan inovatif, khususnya dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Guru juga dapat memperoleh alternatif metode pembelajaran melalui permainan *outdoor* seperti permainan *zig-zag* rintangan yang mudah diterapkan di lingkungan sekolah. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami pentingnya memberikan stimulasi fisik secara terencana dan berkelanjutan.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TK, terutama dalam penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan permainan *outdoor*.

Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam menyusun program kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada keseimbangan antara aktivitas di dalam dan di luar ruangan, sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya aktivitas bermain di luar ruangan dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Orang tua juga diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif bergerak di lingkungan rumah, serta mendukung kegiatan bermain yang aman dan edukatif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam melakukan penelitian yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan permainan *outdoor* dan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Selain itu, penelitian ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variabel atau metode yang berbeda, sehingga menghasilkan temuan yang lebih beragam dan mendalam.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan suatu kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, implementasi yang dimaksud adalah bagaimana guru melaksanakan atau menerapkan permainan outdoor dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4–5 tahun, mulai dari mempersiapkan kegiatan, menjelaskan aturan permainan, membimbing anak selama bermain, hingga melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa.

3. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan otot-otot besar dalam melakukan gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan tubuh.

4. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah proses peningkatan kemampuan anak dalam mengontrol dan mengoordinasikan gerakan tubuh yang melibatkan otot besar secara bertahap sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.

5. Permainan *Outdoor*

Permainan *outdoor* adalah kegiatan bermain yang dilakukan di luar ruangan yang melibatkan aktivitas fisik dan gerak tubuh anak, seperti berlari, melompat, dan bermain di lingkungan terbuka.

6. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai isi dari setiap bab dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai permasalahan yang akan diteliti.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian, meliputi hakikat anak usia dini, perkembangan motorik kasar, konsep permainan dalam PAUD, permainan *outdoor*, jenis-jenis permainan *outdoor*, manfaat permainan *outdoor* terhadap motorik kasar, faktor pendukung dan penghambat, serta penelitian relevan yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, serta prosedur penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang Deskripsi data, temuan umum, temuan khusus, pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan, saran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Implementasi

Secara umum Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2026) (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (Haji, 2020).

Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekadar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan (Usman, 2002). Mulyasa berpendapat, implementasi juga merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan sehingga bisa memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap (Mulyasa, 2015).

Mulyasa juga menyebutkan pengertian implementasi dalam Harteti Jasni (2021) bahwa implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu proses pelaksanaan atau penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

2. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik maupun psikologis (Suyadi, 2018); (Santrock, 2024). Masa ini sering disebut sebagai *golden age* karena pada periode ini perkembangan otak anak mencapai sekitar 80%, sehingga sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap selanjutnya (WHO, 2019). Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat, terarah, dan berkesinambungan agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Hakikat anak usia dini tidak hanya dipahami sebagai individu berdasarkan rentang usia, tetapi juga sebagai makhluk yang memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari orang dewasa. Anak usia dini bersifat unik, artinya setiap anak memiliki potensi, minat, dan gaya belajar yang berbeda-beda (Mulyasa, 2019); (Susanto, 2014). Keunikan ini menuntut pendidik untuk memberikan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Selain itu, anak usia dini merupakan pembelajar aktif yang secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan, bukan melalui pembelajaran yang bersifat abstrak (Bredekamp, 2017); (Suyadi, 2018). Oleh karena itu, kegiatan bermain menjadi media utama dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh.

Secara hakikat, anak usia dini juga memiliki karakteristik aktif dan dinamis. Anak cenderung senang bergerak, berlari, melompat, dan melakukan berbagai aktivitas fisik lainnya (Hurlock, 2014); (Santrock, 2024). Aktivitas tersebut bukan hanya sekadar permainan, tetapi merupakan bagian penting dari proses perkembangan, khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian, lingkungan pembelajaran harus

memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk bergerak dan bereksplorasi secara bebas.

Lebih lanjut, anak usia dini memiliki sifat egosentris, yaitu cenderung melihat sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Namun, seiring dengan perkembangan usia dan interaksi sosial, anak mulai belajar memahami orang lain dan mengembangkan kemampuan sosialnya (Hurlock, 2014); (Mulyasa, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung sangat penting dalam membentuk kepribadian anak.

Hakikat anak usia dini juga menekankan bahwa perkembangan anak berlangsung secara *holistik* dan *integratif*. Artinya, perkembangan aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan (Suyadi, 2018); (Susanto, 2014). Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan kepada anak harus mencakup seluruh aspek perkembangan tersebut secara seimbang.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemahaman terhadap hakikat anak sangat penting sebagai dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran. Pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu bentuk kegiatan yang sesuai dengan hakikat anak usia dini adalah melalui permainan, khususnya permainan *outdoor*, karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bergerak dan bereksplorasi secara langsung (Brussoni, Dkk, 2015); (Fjørtoft dan Sageie, 2000).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hakikat anak usia dini adalah sebagai individu yang unik, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta belajar melalui pengalaman dan bermain. Pemahaman terhadap hakikat ini menjadi landasan penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan permainan *outdoor*.

3. Perkembangan Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan kemampuan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar dalam melakukan berbagai gerakan tubuh seperti berjalan, berlari,

melompat, memanjat, serta menjaga keseimbangan. Kemampuan ini menjadi dasar penting dalam aktivitas fisik anak sehari-hari serta berperan dalam mendukung perkembangan aspek lainnya, seperti sosial emosional dan kemandirian .

Menurut Hurlock (2014), motorik kasar adalah kemampuan gerak yang menggunakan otot besar dan berkembang seiring dengan kematangan fisik serta pengalaman belajar anak. Perkembangan ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, tetapi juga oleh latihan dan stimulasi lingkungan yang diberikan kepada anak. Semakin banyak kesempatan anak untuk bergerak, maka semakin optimal perkembangan motoriknya (Hurlock, 2014).

Goodway, Gallahue dan Ozmun (2019) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan bagian dari perkembangan gerak yang berlangsung secara bertahap melalui beberapa fase, yaitu fase refleksi, fase gerak dasar (*fundamental movement phase*), dan fase gerak spesifik. Pada anak usia dini, khususnya usia 4–5 tahun, mereka berada pada fase gerak dasar yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan berlari, melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019)

Santrock (2024) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar berkaitan erat dengan kematangan sistem saraf dan otot serta pengalaman belajar anak. Anak yang mendapatkan stimulasi lingkungan yang baik, seperti aktivitas bermain aktif, cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih optimal dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan kesempatan bergerak (Santrock, 2024).

Suyadi (2018) menegaskan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan aktivitas bermain. Bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk melatih kekuatan otot, koordinasi, keseimbangan, serta kelincahan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain menjadi pendekatan yang paling tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini (Suyadi, 2018).

Perkembangan motorik kasar anak usia dini didukung oleh berbagai teori perkembangan anak. Menurut Piaget dan Inhelder (2019), anak usia dini

berada pada tahap sensorimotor dan praoperasional, di mana anak belajar melalui aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan lingkungan. Aktivitas motorik kasar berperan penting dalam membantu anak memahami dunia melalui pengalaman konkret. Selain itu, teori maturasi yang dikemukakan oleh Gesell, Dkk (1977) menyatakan bahwa perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh kematangan biologis yang terjadi secara bertahap. Meskipun demikian, stimulasi dari lingkungan tetap diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut. Sementara itu, Bronfenbrenner (1979) melalui teori ekologi menjelaskan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk keluarga dan sekolah. Lingkungan yang menyediakan aktivitas bermain aktif akan sangat mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal. Teori Bandura (1977) menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi dan imitasi. Dalam konteks permainan, anak meniru gerakan teman atau guru sehingga kemampuan motorik kasarnya berkembang melalui interaksi sosial. Teori Thelen dan Smith (1996) menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan hasil interaksi antara sistem saraf, otot, lingkungan, dan motivasi anak. Dengan demikian, perkembangan motorik tidak hanya ditentukan oleh satu faktor, tetapi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi.

Perkembangan motorik kasar terjadi seiring dengan kematangan sistem saraf dan otot anak, serta dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan stimulasi yang diberikan kepada anak (Santrock, 2024); (Suyadi, 2018). Oleh karena itu, anak memerlukan kesempatan yang cukup untuk bergerak dan melakukan aktivitas fisik secara aktif agar perkembangan motoriknya optimal.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini tidak terjadi secara instan, tetapi melalui tahapan-tahapan tertentu yang berurutan. Goodway, Gallahue dan Ozmun (2019) menjelaskan bahwa perkembangan motorik terdiri dari beberapa fase, yaitu fase refleks, fase gerak dasar, dan fase gerak khusus. Pada anak usia 4–5 tahun, mereka umumnya berada pada tahap gerak dasar (fundamental movement phase), di mana anak mulai mampu menguasai keterampilan seperti berlari dengan koordinasi yang lebih baik, melompat

dengan seimbang, serta melakukan berbagai aktivitas fisik dengan lebih terkontrol (Santrock, 2024); (Hurlock, 2014).

Selain itu, perkembangan motorik kasar juga berkaitan erat dengan kemampuan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak. Kemampuan koordinasi terlihat dari bagaimana anak mampu menggerakkan anggota tubuh secara bersamaan dengan baik, sedangkan keseimbangan berkaitan dengan kemampuan menjaga posisi tubuh agar tetap stabil (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019); (Suyadi, 2018). Kekuatan dan kelincahan juga menjadi faktor penting dalam menunjang kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas fisik sehari-hari.

Perkembangan motorik kasar tidak hanya berdampak pada kemampuan fisik anak, tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan aspek lain, seperti sosial emosional dan kepercayaan diri. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik cenderung lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Santrock, 2024); (Hurlock, 2014). Sebaliknya, anak yang mengalami keterlambatan motorik kasar dapat menunjukkan rasa kurang percaya diri dan cenderung pasif dalam kegiatan kelompok.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kematangan saraf, dan kesehatan anak, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, pola asuh orang tua, serta kesempatan anak untuk bergerak dan beraktivitas (Suyadi, 2018); (Mulyasa, 2019). Lingkungan yang mendukung, seperti tersedianya ruang bermain yang aman dan luas, sangat berperan dalam memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan motorik kasar anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, stimulasi motorik kasar dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya melalui permainan. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik, terutama permainan *outdoor*, sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara bebas, melatih keseimbangan, serta

meningkatkan koordinasi tubuh (Fjørtoft dan Sageie, 2000); (Brussoni, Dkk, 2015). Melalui permainan *outdoor*, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Lebih lanjut, indikator perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun meliputi kemampuan berlari dengan lancar, melompat dengan dua kaki, naik turun tangga tanpa bantuan, melempar dan menangkap bola, serta menjaga keseimbangan tubuh (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020; (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019). Indikator-indikator ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan pembelajaran di TK.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan proses penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang melibatkan kemampuan gerak otot besar dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Perkembangan ini perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan yang sesuai, seperti permainan *outdoor*, agar anak dapat berkembang secara maksimal baik dari segi fisik maupun aspek perkembangan lainnya.

4. Konsep Bermain dalam PAUD dan TK

Bermain merupakan pendekatan utama dalam pembelajaran anak usia dini yang memiliki peran penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik kasar. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bermain dipandang sebagai aktivitas yang bersifat alami, spontan, dan berpusat pada anak. Pembelajaran berbasis bermain diyakini sebagai metode yang paling efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi perkembangan anak secara optimal. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik anak secara menyeluruh, karena anak terlibat langsung dalam aktivitas fisik yang aktif dan eksploratif (Rahmadani dan Maula, 2025). Dalam praktiknya, kegiatan bermain di PAUD memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak, seperti berlari, melompat, memanjat, dan menjaga

keseimbangan, sehingga secara langsung berkontribusi terhadap perkembangan motorik kasar.

Selain itu, berbagai penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Misalnya, penggunaan permainan tradisional seperti engklek terbukti mampu meningkatkan keseimbangan dan koordinasi gerak anak secara signifikan (Nurfadilah dan Putri, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain aktif seperti gerak dan lagu serta aktivitas luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan berlari, melompat, dan koordinasi tubuh anak yang sebelumnya belum berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa dalam PAUD, konsep bermain tidak hanya bersifat bebas, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang sangat kuat dalam mendukung perkembangan fisik motorik anak.

Sementara itu, dalam konteks Taman Kanak-Kanak (TK), konsep bermain tetap menjadi dasar pembelajaran, namun lebih terstruktur, terarah, dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kegiatan bermain di TK biasanya dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang memiliki tujuan pembelajaran tertentu, termasuk dalam mengembangkan motorik kasar anak. Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya variasi permainan yang melibatkan gerakan tubuh dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar anak menjadi kurang optimal (Putri, 2024). Oleh karena itu, guru di TK memiliki peran penting dalam merancang kegiatan bermain yang melibatkan seluruh anggota tubuh anak agar perkembangan motorik kasar dapat berkembang secara maksimal.

Lebih lanjut, berbagai bentuk permainan yang dirancang secara terstruktur, seperti permainan sirkuit, permainan *playmat*, maupun permainan tradisional yang dimodifikasi, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini karena kegiatan tersebut melibatkan latihan gerakan secara berulang yang dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan otot anak (Wahyudin, Husaini & Mulyani, 2024). Bahkan, penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan permainan yang terstruktur mampu

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan dari satu tahap ke tahap berikutnya (Rulisti dan Muryanti, 2026). Dengan demikian, bermain di TK tidak hanya sekadar aktivitas bebas, tetapi menjadi strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep bermain di PAUD dan TK memiliki kesamaan sebagai sarana utama pembelajaran anak usia dini, namun berbeda dalam pendekatan pelaksanaannya. PAUD lebih menekankan pada kebebasan eksplorasi dan aktivitas bermain yang alami, sedangkan TK lebih menekankan pada kegiatan bermain yang terstruktur dan terarah. Kedua pendekatan tersebut sama-sama memiliki peran penting dalam mengembangkan motorik kasar anak, terutama melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan secara optimal.

Permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia anak usia dini. Pada hakikatnya, anak belajar melalui bermain, sehingga permainan menjadi pendekatan utama dalam proses pembelajaran di TK. Bermain tidak hanya sekadar aktivitas untuk mengisi waktu luang, tetapi juga merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh, baik fisik, kognitif, sosial emosional, maupun bahasa (Suyadi, 2018); (Bredenkamp, 2017). Oleh karena itu, konsep pembelajaran di TK dirancang dengan prinsip belajar sambil bermain agar sesuai dengan karakteristik anak.

Menurut para ahli, permainan dalam TK adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan tanpa tekanan, yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan serta mengekspresikan diri (Santrock, 2024); (Hurlock, 2014). Dalam kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman langsung yang bermakna, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat

formal dan kaku. Hal ini menunjukkan bahwa permainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Konsep permainan dalam TK juga menekankan pada prinsip *child centered* atau berpusat pada anak. Artinya, kegiatan bermain harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak (Mulyasa, 2019); (Susanto, 2014). Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan dan alat permainan yang mendukung, serta memberikan bimbingan yang tepat tanpa mengurangi kebebasan anak dalam bermain. Dengan demikian, anak dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Selain itu, permainan dalam TK memiliki beberapa karakteristik, antara lain bersifat menyenangkan, fleksibel, aktif, serta melibatkan interaksi sosial (Suyadi, 2018); (Hurlock, 2014). Melalui permainan, anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, serta memahami aturan. Hal ini sangat penting dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Di samping itu, permainan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi.

Permainan dalam TK dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti permainan *indoor* dan permainan *outdoor*. Permainan *indoor* dilakukan di dalam ruangan dan biasanya menggunakan alat permainan edukatif, sedangkan permainan *outdoor* dilakukan di luar ruangan dan melibatkan aktivitas fisik yang lebih aktif (Fjørtoft dan Sageie, 2000); (Brussoni, Dkk, 2015). Permainan *outdoor* sangat penting dalam mengembangkan motorik kasar anak karena memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk bergerak bebas, seperti berlari, melompat, dan memanjat.

Lebih lanjut, konsep permainan dalam TK juga harus memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan anak. Lingkungan bermain harus aman, alat permainan harus sesuai dengan usia anak, serta kegiatan yang dilakukan harus berada dalam pengawasan pendidik (Mulyasa, 2019); Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Hal ini penting untuk mencegah terjadinya kecelakaan serta memastikan bahwa kegiatan bermain memberikan manfaat yang optimal bagi anak.

Dalam konteks pembelajaran, permainan juga berfungsi sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui permainan yang dirancang secara terarah, anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan, seperti kemampuan motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional (Suyadi, 2018); (Susanto, 2014). Oleh karena itu, pendidik perlu merancang kegiatan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak.

Dengan demikian, konsep permainan dalam TK adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan bermain sebagai sarana utama dalam mengembangkan potensi anak secara menyeluruh. Permainan yang dirancang dengan baik, khususnya permainan *outdoor*, dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

5. Permainan *Outdoor*

Permainan *outdoor* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan di luar ruangan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara bebas, aktif, dan eksploratif. Lingkungan *outdoor* seperti halaman sekolah, taman, atau lapangan menyediakan ruang yang luas dan alami, sehingga memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, terutama motorik kasar (Fjørtoft dan Sageie, 2000); (Brussoni, Dkk, 2015). Berbeda dengan permainan *indoor*, permainan *outdoor* lebih menekankan pada aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Permainan *outdoor* memiliki karakteristik utama yaitu bersifat aktif, bebas, dan memberikan pengalaman nyata kepada anak. Anak dapat berlari, melompat, memanjat, dan melakukan berbagai aktivitas fisik lainnya tanpa batasan ruang yang sempit (Suyadi, 2018); (Santrock, 2024). Selain itu, permainan *outdoor* juga bersifat menyenangkan dan tidak menekan, sehingga anak dapat belajar dengan suasana yang lebih rileks dan natural. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran TK yang menekankan pada *learning by playing* atau belajar melalui bermain.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan *outdoor* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan *outdoor*, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, kekuatan, dan kelincahan (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019); (Hurlock, 2014). Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan kesehatan fisik anak serta mencegah gaya hidup sedentari sejak dini (WHO, 2019).

Permainan *outdoor* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Pertama, permainan lokomotor, yaitu permainan yang melibatkan perpindahan tempat seperti berlari, melompat, dan berjalan. Kedua, permainan non-lokomotor, yaitu permainan yang tidak berpindah tempat tetapi melibatkan gerakan tubuh seperti membungkuk, memutar, dan menyeimbangkan tubuh. Ketiga, permainan manipulatif, yaitu permainan yang melibatkan penggunaan alat seperti melempar dan menangkap bola (Goodway, Ozmun & Gallahue, 2019); (Suyadi, 2018). Ketiga jenis permainan ini sangat penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara menyeluruh.

Contoh permainan *outdoor* yang dapat diterapkan pada anak usia 4–5 tahun antara lain permainan lari *estafet*, lompat rintangan, berjalan di atas garis, bermain bola, serta permainan tradisional seperti engklek dan petak umpet. Permainan-permainan tersebut tidak hanya melatih kemampuan fisik, tetapi juga melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar anak (Brussoni, Dkk, 2015); (Putri & Suryana, 2026). Dengan demikian, permainan *outdoor* memberikan manfaat yang bersifat holistik bagi perkembangan anak.

Selain manfaat fisik, permainan *outdoor* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Anak belajar bekerja sama, berbagi, mengikuti aturan, serta mengembangkan rasa percaya diri (Santrock, 2024); (Hurlock, 2014). Lingkungan *outdoor* yang terbuka juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas, sehingga dapat mengurangi stres dan meningkatkan kebahagiaan anak.

Namun demikian, pelaksanaan permainan *outdoor* harus memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan anak. Lingkungan bermain harus aman, bebas dari benda berbahaya, serta sesuai dengan usia dan kemampuan anak (Mulyasa, 2019). Selain itu, pendidik harus memberikan pengawasan yang optimal serta memastikan bahwa kegiatan bermain tetap terarah dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Dalam implementasinya di PAUD, permainan *outdoor* perlu dirancang secara sistematis agar dapat memberikan manfaat yang maksimal. Guru harus merencanakan jenis permainan, alat yang digunakan, serta tujuan yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan (Suyadi, 2018); (Susanto, 2014). Dengan perencanaan yang baik, permainan *outdoor* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Dengan demikian, permainan *outdoor* merupakan kegiatan bermain di luar ruangan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya motorik kasar. Melalui permainan *outdoor* yang dirancang secara tepat, anak dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

6. Jenis permainan *Outdoor*

Permainan *outdoor* merupakan aktivitas bermain yang dilakukan di luar ruangan yang melibatkan gerakan fisik anak secara aktif. Kegiatan ini sangat penting dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Menurut Susanto (2014), aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh dapat mendukung perkembangan fisik dan koordinasi anak secara optimal.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *outdoor learning* memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak bebas sehingga perkembangan motorik kasar dapat berkembang lebih baik.

Adapun jenis permainan *outdoor* yang dapat diterapkan antara lain:

a Ayunan

Ayunan merupakan salah satu alat permainan *outdoor* yang banyak digunakan anak usia dini. Permainan ini dilakukan dengan cara anak duduk pada tempat duduk ayunan kemudian berpegangan pada tali atau pegangan yang tersedia, selanjutnya ayunan digerakkan ke depan dan ke belakang.

Walaupun gerakan ayunan terlihat sederhana, kegiatan tersebut melibatkan beberapa kemampuan fisik anak. Anak harus mempertahankan posisi tubuh ketika ayunan bergerak, memegang pegangan dengan kuat, serta menyesuaikan posisi tubuh dengan gerakan ayunan. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman kepada anak untuk melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh.

Permainan ayunan juga dapat membantu anak mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri. Anak yang pada awalnya merasa takut dapat diberikan kesempatan secara bertahap dengan pendampingan guru. Setelah anak merasa aman dan terbiasa, anak dapat melakukan kegiatan dengan lebih percaya diri.

Dari sisi motorik kasar, permainan ayunan melibatkan otot kaki, tangan, punggung, dan bagian tubuh lainnya untuk mempertahankan posisi tubuh. Dengan demikian, ayunan dapat menjadi salah satu permainan *outdoor* yang memberikan pengalaman gerak bagi anak, terutama dalam aspek keseimbangan, koordinasi, kekuatan, dan keberanian.

b Perosotan

Perosotan merupakan alat permainan *outdoor* yang dilakukan dengan cara anak menaiki tangga atau pijakan kemudian duduk dan meluncur melalui papan perosotan sampai ke bawah. Permainan ini melibatkan beberapa rangkaian gerakan, mulai dari berjalan menuju alat, menaiki tangga, berpegangan pada bagian tertentu, duduk, menjaga posisi tubuh, hingga meluncur.

Pada saat menaiki tangga perosotan, anak menggunakan otot kaki dan tangan untuk mengangkat tubuh. Anak juga harus menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Setelah berada di atas, anak belajar mengatur posisi tubuh ketika meluncur. Oleh sebab itu, perosotan memberikan pengalaman gerak yang melibatkan keseimbangan, kekuatan otot, koordinasi, serta keberanian.

Permainan perosotan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengikuti aturan. Guru dapat memberikan arahan agar anak menaiki tangga secara bergantian, tidak mendorong teman, serta menunggu sampai anak sebelumnya selesai bermain. Dengan demikian, selain memberikan stimulasi motorik kasar, permainan perosotan juga dapat memberikan pengalaman sosial kepada anak.

c Jembatan Goyang

Jembatan goyang merupakan salah satu bentuk permainan *outdoor* yang menantang anak untuk berjalan melewati permukaan yang dapat bergerak atau bergoyang. Dalam kegiatan tersebut, anak harus mampu mempertahankan posisi tubuh ketika jembatan bergerak.

Permainan jembatan goyang berkaitan erat dengan kemampuan keseimbangan. Anak harus mengatur posisi kaki, tubuh, dan pandangan agar dapat berjalan dari satu sisi ke sisi lainnya. Gerakan tersebut juga membutuhkan koordinasi antara bagian tubuh serta keberanian anak dalam menghadapi permukaan yang tidak stabil.

Bagi anak usia 4–5 tahun, jembatan goyang dapat menjadi pengalaman gerak yang menarik karena anak tidak hanya berjalan pada permukaan datar. Anak belajar menyesuaikan gerakan dengan kondisi alat. Guru perlu memastikan bahwa jembatan dalam keadaan aman, kokoh, dan sesuai dengan kemampuan anak.

Dengan demikian, permainan jembatan goyang dapat memberikan stimulasi terhadap keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot kaki, konsentrasi, serta keberanian anak.

d Permainan *Zig-Zag* Rintangan

Permainan *zig-zag* rintangan adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan cara bergerak berkelok (*zig-zag*) melewati berbagai hambatan seperti cone, balok, atau benda lainnya. Anak dituntut untuk mengatur arah gerak tubuh, keseimbangan, serta koordinasi saat melewati rintangan tersebut.

Menurut Goodway, Gallahue & Ozmun (2019) dalam teori perkembangan motorik, gerakan berlari dan menghindari rintangan termasuk dalam kategori locomotor skills yang berkembang melalui latihan terstruktur dan pengalaman gerak yang berulang.

Sejalan dengan itu, Goodway, Ozmun, & Gallahue (2019) menyatakan:

“Keterampilan gerak dasar seperti berlari, mengubah arah, dan menjaga keseimbangan merupakan fondasi utama dalam perkembangan motorik kasar anak.” Menurut Suyadi (2018), aktivitas permainan yang melibatkan perubahan arah seperti *zig-zag* dapat meningkatkan kontrol tubuh dan koordinasi sensorimotor anak usia dini.

Selain itu, Adolph & Hoch (2019) menegaskan bahwa:

“Kemampuan navigasi gerak anak berkembang melalui interaksi antara pengalaman fisik dan tantangan lingkungan.”

Perkembangan Motorik Kasar yang Dihasilkan

Permainan ini sangat efektif untuk mengembangkan:

- 1) Keseimbangan tubuh (*balance*)
- 2) Koordinasi mata dan kaki
- 3) Kelincahan (*agility*)
- 4) Kontrol arah gerak
- 5) Kecepatan reaksi

Anak belajar mengontrol tubuhnya saat berbelok, menghindari objek, serta menjaga stabilitas agar tidak jatuh.

7. Manfaat Permainan *Outdoor* terhadap Motorik Kasar

Permainan *outdoor* memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. Melalui aktivitas bermain di luar ruangan, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan fisik secara optimal.

Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *outdoor* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak, karena anak lebih aktif bergerak dan mengeksplorasi lingkungan. Selain itu, kegiatan *outdoor learning* juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas eksplorasi dan gerak bebas.

Adapun manfaat permainan *outdoor* terhadap motorik kasar antara lain:

a. Meningkatkan Keseimbangan

Anak belajar menjaga posisi tubuh saat berjalan atau bergerak.

b. Melatih Koordinasi Gerak

Gerakan seperti berlari, melompat, dan melempar membantu koordinasi tubuh.

c. Meningkatkan Kelincahan

Permainan seperti *zig-zag* melatih kemampuan perubahan arah gerak.

d. Memperkuat Otot

Aktivitas fisik membantu perkembangan kekuatan otot anak.

e. Meningkatkan Daya Tahan Tubuh

Anak menjadi lebih aktif sehingga stamina meningkat.

f. Mengembangkan Kepercayaan Diri

Anak lebih berani mencoba aktivitas baru.

8. Faktor Pendukung dan Penghambat

Perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan *outdoor* tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung maupun penghambat. Menurut Muna dan Astuti (2025), keberhasilan pengembangan motorik kasar anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, peran guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *outdoor learning* akan lebih optimal apabila didukung oleh lingkungan yang aman dan stimulatif (Milky, Wulandari & Syafrida, 2024). Sebaliknya, keterbatasan fasilitas dan kurangnya pendampingan dapat menjadi hambatan dalam perkembangan motorik anak.

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan segala hal yang dapat memperlancar dan mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outdoor*. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

1) Sarana dan Prasarana yang Memadai

Ketersediaan alat permainan *outdoor* seperti ayunan, papan titian, dan prosotan sangat membantu anak dalam melakukan aktivitas fisik.

2) Lingkungan yang Aman dan Nyaman

Lingkungan yang aman membuat anak merasa bebas bergerak tanpa rasa takut.

3) Peran Guru yang Aktif

Guru berperan dalam membimbing, mengarahkan, dan mengawasi kegiatan bermain anak.

Menurut Muna dan Astuti (2025), keterlibatan guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan stimulasi motorik kasar anak.

4) Dukungan Orang Tua

Dukungan orang tua dalam memberikan kesempatan bermain di luar ruangan juga sangat penting.

5) Kondisi Fisik Anak yang Sehat

Anak yang sehat akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan permainan *outdoor*.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat merupakan hal-hal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak, antara lain:

1) Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Kurangnya alat permainan *outdoor* menyebabkan anak kurang mendapatkan stimulasi gerak.

2) Lingkungan yang Tidak Mendukung

Lingkungan yang sempit atau tidak aman membatasi ruang gerak anak.

3) Minimnya Dukungan Orang Tua

Kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitas fisik anak dapat menghambat perkembangan motorik.

4) Kondisi Kesehatan Anak

Anak yang sering sakit cenderung kurang aktif dalam bergerak.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang permainan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak telah banyak dilakukan. Milky, Wulandari, Syafrida (2024) dan Purwanti (2025) menunjukkan bahwa permainan *outdoor* secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur mampu meningkatkan keseimbangan dan koordinasi anak.

Selanjutnya, penelitian Meo, Dkk (2024) dan Sitepu, Dkk (2025) menunjukkan bahwa permainan *outdoor* tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik kasar, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *outdoor* memiliki dampak yang komprehensif terhadap perkembangan anak.

Penelitian Muna & Astuti (2025) serta Rahmawati & Pamungkas (2023) menegaskan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan implementasi permainan *outdoor*. Guru yang mampu merancang kegiatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak akan menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Penelitian Faniati, Mukminin, dan Yennizar (2023) berjudul “Implementasi Bermain *Outdoor* dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini” membahas pelaksanaan permainan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *outdoor*

memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak, seperti kemampuan berlari, melompat, melempar, dan menendang. Penelitian tersebut juga menemukan adanya faktor pendukung berupa dukungan kepala sekolah, keterampilan guru, dan halaman sekolah yang memadai, sedangkan salah satu hambatannya adalah kelengkapan alat bermain *outdoor*.

Persamaan penelitian Faniati, Mukminin, dan Yennizar dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas implementasi permainan *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak dan sama-sama menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi dalam pengumpulan data. Persamaannya juga terdapat pada pembahasan mengenai faktor pendukung dan penghambat kegiatan *outdoor*.

Penelitian Ningrum, Niya, dan Hamidah (2023) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut membahas penggunaan permainan halang rintang sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas melewati rintangan dapat digunakan sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi permainan berbasis alam dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Islam Terpadu Khalfani.

Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam proses, interaksi, serta pengalaman yang terjadi di lapangan.

Sejalan dengan itu, Lexy J. Moleong (2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik dalam bentuk deskripsi kata-kata.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan berbasis alam
2. Menggambarkan perkembangan motorik kasar anak
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat

Di TK Islam Terpadu Khalfani, anak-anak berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan stimulasi langsung melalui aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan. Namun, jika pembelajaran hanya berfokus pada aktivitas di dalam kelas, maka potensi perkembangan anak, khususnya motorik kasar, tidak akan berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman nyata, salah satunya melalui permainan berbasis alam.

Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada angka, tetapi pada makna, proses, dan pengalaman nyata di TK Islam Terpadu Khalfani.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu Khalfani, yang beralamat di Jln. Sawah Aek Galoga, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Adapun waktu yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan selama 2 bulan .

yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

- a. TK Islam Terpadu Khalfani telah menerapkan permainan *Outdoor*
- b. Tersedia area luar ruangan yang mendukung aktivitas motorik kasar
- c. Adanya keterlibatan guru dalam pembelajaran aktif
- d. Lingkungan TK Islam Terpadu Khalfani yang relatif alami memberikan peluang besar untuk mengamati interaksi anak dengan alam secara langsung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, yaitu agustus hingga September dengan rangkaian kegiatan yang meliputi penyusunan proposal, pengurusan perizinan, pelaksanaan pengumpulan data di lapangan, proses analisis data, sampai pada penulisan laporan akhir penelitian. Pelaksanaannya disusun sedemikian rupa agar selaras dengan kalender akademik dan kegiatan belajar-mengajar di TK Islam Terpadu Khalfani desa aek Galoga, sehingga data dapat dikumpulkan secara optimal tanpa mengganggu jalannya proses pembelajaran di lokasi tersebut.

Tabel 1 jadwal penelitian yang direncanakan oleh penulis:

NO	Uraian	Juli / 26	Agt/26	sept/ 26
1	Pembuatan Proposal Skripsi	✓	✓	
2	Bimbingan Proposal	✓	✓	
3	Seminar Proposal		✓	

4	Perbaikan Proposal		✓	
5	Penelitian		✓	✓
6	Penulisan Laporan		✓	
7	Bimbingan Setelah Penelitian		✓	
8	Munafiqasah			

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian merupakan subjek atau tempat asal diperolehnya data dalam suatu penelitian. Suharsimi Arikunto (2013) mendefinisikan sumber data sebagai subjek yang menjadi asal muasal data tersebut diperoleh. Dalam penelitian kualitatif, data utama umumnya berupa kata-kata, tindakan, maupun perilaku yang diperoleh langsung dari informan, sementara data pendukung dapat diperoleh dari dokumen ataupun berbagai literatur lain (Lexy J. Moleong, 2021). Pada penelitian ini, penulis memanfaatkan dua jenis sumber data, yaitu sebagai berikut.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari informan di lokasi penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan melalui wawancara dan observasi guna memperoleh informasi terkait Implementasi Permainan *Outdoor* dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer adalah guru TK Khalfani serta murid di Tk Islam Terpadu Khalfani.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data pelengkap yang berfungsi memperkuat hasil penelitian. Data jenis ini diperoleh melalui studi dokumentasi dan kajian pustaka, di antaranya buku, jurnal, kurikulum, foto kegiatan, serta dokumen-dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Keberadaan sumber data sekunder ini bertujuan untuk melengkapi sekaligus

memperkuat data primer, sehingga hasil penelitian menjadi lebih jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data menjadi langkah yang sangat penting guna memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitiannya. Pada penelitian ini, penulis menerapkan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung kondisi dan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan objek penelitian di lapangan. Menurut Sugiyono (2019), observasi memiliki karakteristik khusus karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengamatan terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan guna melihat secara langsung kegiatan permainan *outdoor* yang dilakukan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani. Melalui kegiatan observasi ini, penulis memperoleh gambaran nyata mengenai jalannya proses pembelajaran, pada gerakan seperti berlari, melompt, menjanga keseimbangan, serta koordinasi tubuh.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang berlangsung antara peneliti dan informan guna memperoleh informasi secara mendalam. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi secara langsung dari informan terkait permasalahan yang diteliti. Penulis melaksanakan wawancara dengan guru TK Islam Terpadu Khalfani, Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai implementasi permainan *zig-zag*, faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembentukan permainan *zig-zag* serta berbagai upaya yang dilakukan guru dalam membentuk permainan *outdoor* melalui pembelajaran tersebut. Melalui wawancara, penulis dapat memahami

secara lebih mendalam pengalaman, pendapat, dan sudut pandang dari para informan.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen atau arsip yang berkaitan dengan penelitian. Sedarmayanti dan Hidayat (2011) menjelaskan bahwa dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa catatan, dokumen, maupun arsip yang mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumen yang digunakan meliputi foto kegiatan permainan outdoor. Keberadaan dokumentasi ini membantu penulis memperoleh data yang lebih lengkap serta mendukung tingkat keakuratan hasil penelitian.

E. Teknik Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan, sehingga dapat dipercaya dan relevan dengan fokus penelitian. Penulis melakukan pengecekan dan perbandingan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu pengumpulan (Sugiyono, 2019). Triangulasi digunakan sebagai teknik pengecekan keabsahan data agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, meliputi:

1. Triangulasi Sumber

Dilakukan dengan membandingkan data dari beberapa sumber berbeda, yaitu guru dan hasil observasi untuk melihat kesamaan, perbedaan, dan kesesuaian informasi guna memperoleh data yang lebih valid.

2. Triangulasi Teknik

Dilakukan dengan mengecek data dari sumber yang sama melalui teknik pengumpulan yang berbeda misalnya hasil wawancara diperkuat dengan observasi dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan akurat.

3. Triangulasi Waktu

Dilakukan dengan mengumpulkan dan mengecek data pada waktu yang berbeda, untuk melihat konsistensi data. Dengan teknik ini, data yang diperoleh menjadi lebih valid, reliabel, dan dapat dipercaya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting untuk mengolah data menjadi informasi bermakna yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019). Menurut Miles dan Huberman (2014), analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif dan berkelanjutan hingga data dianggap jenuh. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan berikut:

1. Penyajian Data (*Data Display*)

Data disusun secara sistematis dalam bentuk uraian, tabel, atau deskripsi singkat agar mudah dipahami dan memberikan gambaran menyeluruh hasil penelitian (Creswell, 2013). Data mengenai implementasi permainan *outdoor*.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Merupakan proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data lapangan agar lebih terarah (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014). Penulis memfokuskan pada data terkait implementasi permainan *outdoor*, faktor pendukung dan penghambat, serta pembentukan keagamaan murid.

3. Verifikasi/Interpretasi Data

Dilakukan dengan menelaah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menemukan makna serta keterkaitan antar data, sehingga dapat menjawab fokus penelitian secara mendalam.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Merupakan tahap akhir analisis data, di mana penulis menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis secara bertahap dan diperiksa kembali, sehingga kesimpulan yang dihasilkan valid dan menjawab rumusan masalah dengan jelas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Temuan Umum Penelitian

a. Sejarah Berdirinya TK Islam Terpadu Khalfani Aek Galoga

TK IT Khalfani berdiri atas dasar cita-cita mulia dari pasangan suami istri, Bapak Fakhruddin, S.Pd dan Ibu Kamsia, S.Pd. Keduanya merupakan pendidik yang sangat peduli dengan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan nilai-nilai Islam.

Berbekal pengalaman di dunia Pendidikan dan keinginan yang kuat untuk memberikan kontribusi nyata bagi generasi mendatang, mereka membentuk pondasi sebagai forum untuk mewujudkan mimpi ini. Yayasan yang mereka dirikan secara resmi berdiri pada Tahun 2017 di Aek Galoga Panyabungan.

Didorong oleh semangat untuk membangun sekolah yang tidak hanya unggul di bidang akademik, tetapi juga menanamkan nilai akhlak mulia sejak dini, Bapak Fakhruddin, S.Pd dan Ibu Kamsia, S.Pd membangun TK Islam Terpadu Khalfani dengan konsep (*Integrated Islamic School*). Kurikulum di TK ini menggabungkan Kurikulum Nasional dengan nilai-nilai keislaman, membentuk karakter anak yang sehat, cerdas, ceria, berakhlak, dan beriman.

Bapak Fakhruddin, S.Pd dan Ibu Kamsia, S.Pd mendapat dukungan penuh dari keluarga besar dan ketiga anak mereka, yaitu Nabila Melinda, Farhan Dzakwan, Mahardhika Khalfani, yang menjadi inspirasi serta motivasi dalam membangun sekolah Pendidikan IT Khalfani Aek Galoga.

Sampai saat ini, TK IT Khalfani Aek Galoga Panyabungan terus berkembang dan menjadi salah satu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang dipercaya oleh Masyarakat untuk membentuk generasi Qur'ani yang berprestasi dan berakhlakul Mulia.

b. Profil TK Islam Terpadu Khalfani

Tabel 2 TK Islam Terpadu Khalfani yaitu :

No	Uraian	Keterangan
1	Nama Sekolah	TK Islam Terpadu Khalfani
2	NPSN	69981501
3	Alamat Sekolah	Jl. Sawah Aek Galoga
4	Desa/ Kelurahan	Pidoli Lombang
5	Kecamatan / Kota	KEC. Panyabungan
6	Kab. Kota	Kab.Mandailing Natal
7	Propinsi	Sumatra Utara
8	Status Sekolah	Swasta
9	Jenjang Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)	Jenjang Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)
10	Akreditasi	Akreditasi C

Sumber Data: Kepala sekolah TK Islam Terpadu Khalfani (Ainun Mardiah, 2026)

c. Visi dan Misi TK Khalfani

1) VISI

Menjadi Lembaga Pendidikan-Islam Yang Menghasilkan Siswa Sholeh, Cerdas Dan Ceria Yang Berkarakter Islam.

2) Misi

- a) Membina, Memelihara Dan Mengembangkan Lembaga Khususnya Pendidikan Dalam Anak Usia Dini.

- b) Mengembangkan Pendidikan Dalam Rangka Melaksanakan Syaria' Islam.
- c) Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Rangka Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional, Yaitu Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Dan Mengembangkan Manusia Seutuhnya.

d. Sarana dan Prasarana TK Khalfani

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh informasi mengenai sarana dan prasarana yang tersedia di TK Khalfani Iman. Data tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Sarana dan Prasarana TK Islam Terpadu Khalfani

NO	Ruangan	Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Jumlah
1	Meja dan Kursi	✓				42
2	Papan Tuli	✓				2
3	Buku Cerita Anak	✓				10
4	Alat Mewarnaai	✓				42
5	Sound System	✓				1
6	Riang Kelas	✓				2
7	Halaman Bermain	✓				1
8	Ayunan	✓				2
9	Prosotan	✓				1
10	Halang Rintang	✓				1
11	Kamar Mandi	✓				1

Sumber data : Hasil Wawancara Guru TK Khalfani

e. Data Guru dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik dan tenaga kependidikan merupakan data yang menunjukkan personel yang melaksanakan tugas dalam penyelenggaraan pendidikan di TK Islam Terpadu Khalfani. Masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab sesuai dengan jabatannya dalam mendukung proses

pembelajaran dan pengelolaan sekolah. Berdasarkan tingkat pendidikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Data Guru TK Islam Terpadu Khalfani 2026

No	Nama	Tempat /Tanggal Lahir	Ijazah /Tahun	Jabatan
1	Ainun Mardiah Sikumbang, S.Pd	Sipolu – polu, 01 September 1999	S1/2024 (PAUD)	Kepala Sekolah
2	Lisma Hasibuan,S.Pd	Panyabungan Julu, 27 Maret 1994	S1/2017 (Matematika)	Wali Kelas
3	Nur Sa'adah Hasibuan	Pidoli Lombang, 11 Februari 2002	SMA/2020	Guru Kelas
4	Leli Suryani Lubis	Pidoli Lombang, 15 Desember 2001	SMA2020	Wali Kelas
5	Sekar Arum Widari	Aek Galoga, 03 Januari 2001	SMK/2018	Tenanga Administrasi Sekolah

Sumber data : Hasil wawancara guru TK Khalfani

f. Data Murid

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya ditentukan oleh peran guru, tetapi juga sangat bergantung pada keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Sebaik apa pun kemampuan yang dimiliki seorang guru, hal tersebut menjadi kurang bermakna apabila tidak diimbangi dengan partisipasi aktif peserta didik

selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kondisi peserta didik turut berperan dalam menentukan berhasil atau tidaknya program pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Adapun gambaran mengenai keadaan murid dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 5. Peserta Didik TK Islam Terpadu Khalfani 2026

NO	Nama Murid	Jenis kelamin
1	FARID ATTALAH NASUTION	LAKI - LAKI
2	MAULANA MUHAMMAD BATUBARA	LAKI - LAKI
3	MUHAMMAD HABIL FAWWAZA ARRAHMAN	LAKI - LAKI
4	MUHAMMAD ARPAN JULIANTO	LAKI - LAKI
5	MUHAMMAD ABI AL FARIZY	LAKI - LAKI
6	RAHAYUL KAHFA	LAKI - LAKI
7	MUHAMMAD RAFA AZKA PUTRA	LAKI - LAKI
8	ARYA PRATAMA HARAHAP	LAKI - LAKI
9	TALITA ULFA RIA	PEREMPUAN
10	ARSYLA AFIKA	PEREMPUAN
11	AZIVA TRIA ANDINA SARAGIH	PEREMPUAN
12	ARUMI NASHA REZETA	PEREMPUAN
14	KAILA MUMTAZD GALINGGING	PEREMPUAN
15	SHAFAYRA MADIHA	PEREMPUAN
16	INARA AUFA RKT	PEREMPUAN

Sumber Data : Hasil wawancara guruTK Khalfani

2. Temuan Khusus Penelitian

Temuan khusus penelitian merupakan bagian yang memaparkan hasil penelitian secara lebih terperinci sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Temuan khusus diperoleh berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti selama berada di lokasi penelitian melalui kegiatan

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian disusun dan dijelaskan berdasarkan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, temuan khusus penelitian berfokus pada implementasi permainan *outdoor* untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani. Temuan khusus menggambarkan bagaimana kegiatan permainan *outdoor* dilaksanakan oleh guru, bagaimana keterlibatan anak selama mengikuti permainan, serta bagaimana perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah memperoleh stimulasi melalui kegiatan bermain di luar ruangan.

Temuan khusus dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek, yaitu pelaksanaan permainan *outdoor* seperti ayunan, prosotan, jembatan goyang, dan permainan lari *zig-zag*, proses perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan tersebut, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan permainan *outdoor*. Melalui temuan tersebut, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana kegiatan bermain *outdoor* dimanfaatkan sebagai salah satu kegiatan yang dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Penyajian temuan khusus dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang benar-benar ditemukan di lapangan. Oleh karena itu, uraian dalam temuan khusus tidak hanya berisi pendapat peneliti, tetapi didasarkan pada hasil pengamatan terhadap aktivitas anak, hasil wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya mengenai pelaksanaan permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani.

Dengan demikian, temuan khusus penelitian menjadi dasar penting bagi peneliti dalam melakukan pembahasan pada bagian selanjutnya. Hasil temuan tersebut kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada Bab II dan penelitian terdahulu yang relevan. Dengan cara tersebut, dapat diketahui kesesuaian antara hasil penelitian di lapangan dengan teori mengenai permainan *outdoor* dan perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

a. Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Terpadu Khalfani, permainan *outdoor* merupakan salah satu kegiatan yang digunakan guru untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Kegiatan permainan *outdoor* tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di luar ruangan, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk menggunakan anggota tubuhnya melalui berbagai gerakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat beberapa jenis permainan *outdoor* yang digunakan untuk anak usia 4–5 tahun, yaitu ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan lari *zig-zag* menggunakan cone. Guru menjelaskan bahwa keempat permainan tersebut dipilih karena masing-masing memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar yang berbeda.

Menurut guru:

«“Permainan *outdoor* yang biasa digunakan untuk anak usia 4–5 tahun ada empat, yaitu ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan permainan *zig-zag* menggunakan cone warna-warni.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani dilakukan dengan memanfaatkan berbagai permainan yang memungkinkan anak bergerak secara aktif. Anak tidak hanya duduk atau melakukan aktivitas yang bersifat pasif, tetapi memperoleh kesempatan untuk berjalan, berlari, menyeimbangkan tubuh, menggerakkan tangan dan kaki, serta mengubah arah gerak.

Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan anak usia dini yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Suyadi (2018) menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas penting dalam perkembangan anak usia dini karena melalui bermain anak memperoleh pengalaman yang melibatkan berbagai aspek

perkembangan. Dengan demikian, permainan *outdoor* dapat menjadi sarana yang sesuai untuk memberikan pengalaman gerak kepada anak.

Santroek (2017) juga menjelaskan bahwa perkembangan fisik anak berkaitan dengan perubahan kemampuan tubuh dan kemampuan anak dalam menggunakan anggota tubuhnya. Pada usia dini, anak membutuhkan kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik agar kemampuan geraknya berkembang secara optimal.

1) Persiapan Permainan *Outdoor*

Sebelum permainan dilakukan, guru melakukan persiapan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara, persiapan dilakukan melalui penyusunan RPPH, pengecekan kondisi alat permainan, pembersihan lingkungan, kegiatan pemanasan, serta penyediaan perlengkapan keselamatan.

Guru menyampaikan:

«“Biasanya kami siapkan RPPH terlebih dahulu. Sehari sebelumnya alat dicek, seperti ayunan harus kokoh, baut prosotan harus kuat, tali jembatan tidak boleh lapuk, dan cone harus lengkap. Pagi harinya halaman dibersihkan dari batu atau kerikil, anak melakukan pemanasan sekitar 5–10 menit, kemudian kami siapkan kotak P3K dan air minum.”»

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa kegiatan permainan *outdoor* tidak dilakukan secara spontan tanpa persiapan. Guru memperhatikan aspek perencanaan, keamanan, kebersihan, dan kondisi fisik anak.

Mulyasa (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Perencanaan kegiatan menjadi bagian penting agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah. Dalam konteks permainan *outdoor*, perencanaan juga diperlukan untuk memastikan kegiatan sesuai dengan kemampuan anak dan tetap memperhatikan keselamatan.

Selain itu, Bredekamp (2017) menekankan pentingnya pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Artinya, kegiatan yang diberikan kepada anak harus mempertimbangkan usia, kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik masing-masing anak. Persiapan guru sebelum permainan outdoor menunjukkan adanya upaya untuk memberikan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak.

2) Pelaksanaan Permainan *Outdoor*

Pelaksanaan permainan *outdoor* dilakukan dengan memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak. Guru tidak langsung meminta anak melakukan permainan, tetapi memberikan penjelasan dan demonstrasi mengenai cara bermain yang benar.

Guru menjelaskan:

«“Kami buat seperti beberapa permainan. Kalau ayunan, anak diajarkan duduk dengan benar dan menggunakan kaki untuk mendorong. Kalau prosotan, anak diajarkan naik dengan hati-hati dan meluncur dengan posisi yang aman. Untuk jembatan goyang, guru memberikan contoh berjalan pelan dengan tangan direntangkan. Sedangkan *zig-zag*, cone disusun sekitar satu meter dan membentuk jalur berbelok. Guru memberikan contoh dari garis start sampai finish tanpa menyentuh cone, kemudian anak mencoba satu per satu.”»

Pelaksanaan tersebut menunjukkan bahwa guru menggunakan metode demonstrasi. Anak memperoleh kesempatan untuk melihat contoh gerakan sebelum melakukan gerakan tersebut secara mandiri.

Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial Bandura (2018), yang menjelaskan bahwa anak dapat belajar melalui pengamatan terhadap perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh orang lain. Dalam kegiatan permainan *outdoor*, guru menjadi model yang memberikan contoh gerakan, kemudian anak mengamati dan mencoba menirukan gerakan tersebut.

Pada permainan *zig-zag*, anak harus berlari mengikuti jalur yang telah dibuat menggunakan cone. Anak tidak hanya membutuhkan kemampuan berlari, tetapi juga harus mampu mengubah arah, menjaga keseimbangan, mengatur kecepatan, dan mengoordinasikan gerakan kaki dengan penglihatan.

Kegiatan tersebut sesuai dengan teori Gallahue dan Ozmun (2018) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik melibatkan kemampuan anak dalam mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Gerakan lokomotor seperti berlari merupakan bagian penting dari kemampuan motorik kasar anak.

3) Peran Guru dalam Permainan *Outdoor*

Dalam pelaksanaan permainan *outdoor*, guru mempunyai peran sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pelindung anak. Guru mempersiapkan alat permainan, memberikan contoh gerakan, memberikan motivasi, dan mengawasi anak selama bermain.

Guru mengatakan:

«“Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pelindung. Guru menyiapkan alat dan memberikan contoh gerakan yang benar. Guru juga memberikan semangat seperti ‘Ayo kamu pasti bisa’. Selain itu, guru tetap berada dekat dengan anak, terutama ketika anak bermain jembatan goyang dan prosotan.”»

Peran tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengawasi anak dari jauh. Guru terlibat langsung dalam proses permainan, terutama ketika anak mengalami kesulitan atau merasa takut.

Menurut Mulyasa (2020), guru pada pendidikan anak usia dini memiliki peran dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Guru juga perlu memberikan motivasi agar anak memiliki keberanian untuk mencoba kegiatan yang baru.

Hal ini juga sesuai dengan teori Bandura (2018). Dukungan dan contoh dari guru dapat membantu anak membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Ketika guru memberikan kalimat seperti “Ayo kamu pasti bisa”, anak memperoleh dorongan untuk mencoba gerakan yang sebelumnya dianggap sulit.

b. Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Outdoor*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *outdoor* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar. Kemampuan yang terlihat antara lain keseimbangan, koordinasi, kekuatan, kelincihan, kecepatan, perubahan arah, keberanian, dan kemandirian.

Guru menjelaskan:

«“Kalau ayunan, yang terlihat itu koordinasi tangan dan kaki serta kekuatan tangan dan kaki. Kalau prosotan lebih kepada keseimbangan tubuh dan keberanian. Jembatan goyang melatih keseimbangan, konsentrasi, dan mengatur langkah. Kalau *zig-zag* melatih kelincihan, kecepatan berlari, mengubah arah, dan koordinasi mata dengan kaki.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa setiap permainan memberikan stimulasi motorik kasar yang berbeda.

1) Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan terlihat ketika anak bermain jembatan goyang, prosotan, dan lari *zig-zag*. Pada jembatan goyang, anak harus berjalan secara perlahan sambil mengatur posisi tubuh agar tidak terjatuh. Pada permainan *zig-zag*, anak harus mempertahankan posisi tubuh ketika mengubah arah.

Teori Gallahue dan Ozmun (2018) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan kemampuan penting dalam perkembangan motorik karena membantu anak mempertahankan posisi tubuh ketika melakukan gerakan. Kemampuan keseimbangan menjadi dasar bagi berbagai aktivitas motorik lainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak pada awalnya masih kurang seimbang ketika melakukan gerakan berbelok. Ada anak yang keluar dari jalur cone dan ada pula yang gerakannya masih kaku. Namun, melalui kesempatan bermain yang diberikan guru, anak mulai menunjukkan kemampuan menjaga keseimbangan dengan lebih baik.

2) Perkembangan Koordinasi

Koordinasi terlihat pada permainan ayunan dan *zig-zag*. Ketika bermain ayunan, anak perlu mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki. Sementara dalam permainan *zig-zag*, anak harus mengoordinasikan penglihatan dengan gerakan kaki agar dapat melewati cone tanpa menyentuhnya.

Kemampuan koordinasi merupakan bagian penting dari perkembangan motorik kasar. Gallahue dan Ozmun (2018) menjelaskan bahwa perkembangan motorik berkaitan dengan kemampuan anak mengendalikan tubuh melalui koordinasi berbagai bagian tubuh.

Dalam kegiatan *zig-zag*, anak melihat posisi cone, kemudian menggerakkan kaki dan tubuh sesuai arah yang dituju. Dengan demikian, kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan koordinasi mata dan kaki.

3) Perkembangan Kelincahan dan Kecepatan

Permainan *zig-zag* menjadi salah satu permainan yang paling banyak memberikan stimulasi terhadap kelincahan dan kecepatan. Anak tidak hanya berlari lurus, tetapi harus mengubah arah mengikuti jalur cone.

Guru menjelaskan:

«“Awalnya hampir 50% anak masih kesulitan, larinya masih lurus menabrak cone dan keseimbangan kurang sehingga hampir jatuh. Tapi setelah pertemuan kedua dan ketiga ada peningkatan signifikan. Anak sudah bisa berlari stabil, menekuk lutut sedikit saat

berbelok untuk menjaga keseimbangan, mengubah arah dengan lincah tanpa menyenggol cone, dan mengatur kecepatan.”»

Pernyataan “hampir 50%” tersebut merupakan keterangan dari guru berdasarkan pengamatan guru, bukan hasil perhitungan statistik penelitian. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam mengikuti jalur *zig-zag*. Anak yang pada awalnya masih berlari lurus dan menyentuh cone mulai mampu mengubah arah dan mengatur kecepatan.

Hal ini sesuai dengan teori perkembangan motorik kasar Gallahue dan Ozmun (2018), bahwa kemampuan motorik berkembang melalui pengalaman gerak yang dilakukan secara berulang dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

5) Keberanian dan Kemandirian Anak

Selain kemampuan fisik, permainan *outdoor* juga terlihat memberikan stimulasi terhadap keberanian dan kemandirian anak. Beberapa anak awalnya merasa takut ketika bermain jembatan goyang atau prosotan.

Guru menjelaskan:

«“Kalau ada anak yang takut, biasanya kami pegang tangannya dulu dan diberikan motivasi secara perlahan. Setelah anak mulai berani, pegangan dikurangi sampai anak bisa mencoba sendiri.”»

Tindakan tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan bantuan secara bertahap. Bantuan tidak diberikan terus-menerus, tetapi dikurangi ketika anak mulai mampu melakukan kegiatan secara mandiri. Teori Bandura (2018) dapat digunakan untuk menjelaskan hal tersebut karena keyakinan anak terhadap kemampuannya dapat berkembang melalui pengalaman berhasil, dukungan, dan penguatan dari lingkungan.

Hasil wawancara dengan anak menunjukkan bahwa anak memberikan respons positif terhadap kegiatan permainan *outdoor*. Salah satu anak mengatakan:

«“Suka banget Bu! Senang kalau main di luar.”»

Ketika ditanya permainan yang disukai, anak menjawab:

«“Aku suka semuanya Bu, suka ayunan, suka prosotan, suka jembatan goyang, tapi paling suka *zig-zag* soalnya bisa lari-lari.”»

Jawaban tersebut menunjukkan bahwa aktivitas berlari menjadi salah satu hal yang menarik bagi anak. Anak juga menjelaskan bahwa permainan *zig-zag* dilakukan dengan cara berlari dari garis start, kemudian berbelok melewati cone sampai garis finish.

Anak mengatakan:

«“Lari dari garis start terus belok-belok lewat cone sampai finish, jangan sampai kena cone Bu.”»

Anak juga mengungkapkan bahwa awalnya masih mengalami kesulitan:

«“Bisa Bu, awalnya kena cone tapi sekarang sudah bisa, sudah pinter.”»

Jawaban tersebut menunjukkan adanya pengalaman perkembangan kemampuan dari anak sendiri. Anak menyadari bahwa dirinya sebelumnya mengalami kesulitan, tetapi setelah memperoleh kesempatan bermain dan bantuan guru, anak merasa sudah lebih mampu.

Anak juga menjelaskan:

«“Yang sulit itu beloknya Bu, soalnya goyang, takut jatuh. Jembatan goyang juga sulit soalnya goyang-goyang.”»

Hal tersebut memperlihatkan bahwa kesulitan anak bukan hanya berkaitan dengan kemampuan fisik, tetapi juga rasa takut dan kepercayaan diri.

Ketika ditanya apakah guru memberikan contoh, anak menjawab:

«“Iya Bu, Bu Guru kasih contoh dulu baru kami ikutin.”»

Anak juga mengatakan:

«“Bu Guru yang bantu, dipegangin tangannya biar nggak jatuh.”»

Hasil wawancara tersebut memperkuat hasil wawancara guru bahwa guru berperan aktif dalam memberikan contoh, bantuan, dan motivasi kepada anak.

Anak juga mengungkapkan keinginannya untuk bermain kembali:

«“Mau Bu! Mau main lagi besok, soalnya seru dan bisa main sama teman-teman.”»

Dengan demikian, kegiatan *outdoor* tidak hanya memberikan stimulasi terhadap kemampuan fisik anak, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suyadi (2018) bahwa bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan *Outdoor*

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan permainan *outdoor*, yaitu ketersediaan alat permainan, lingkungan yang cukup mendukung, peran guru, dan antusiasme anak. Guru menjelaskan bahwa permainan yang tersedia cukup beragam sehingga anak dapat melakukan berbagai aktivitas gerak. Selain itu, guru juga memberikan pengawasan dan motivasi selama kegiatan.

Antusiasme anak juga menjadi faktor pendukung. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara anak yang mengatakan:

«“Senang, happy, ketawa sama teman. Kadang capek tapi senang.”»

Lingkungan bermain yang menyenangkan membuat anak lebih tertarik mengikuti kegiatan. Fjørtoft (2018) menjelaskan bahwa

lingkungan *outdoor* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik dan mengeksplorasi gerakan secara lebih bebas.

Namun, pelaksanaan permainan *outdoor* juga mempunyai beberapa hambatan. Guru menyebutkan bahwa sebagian anak masih takut ketika menggunakan jembatan goyang dan prosotan. Selain itu, terdapat anak yang tidak sabar menunggu giliran dan beberapa anak masih bingung mengikuti jalur *zig-zag*.

Guru mengatakan:

«“Ada anak yang takut, terutama jembatan dan prosotan. Ada juga yang tidak sabar menunggu giliran dan memotong antrean. Kalau *zig-zag* ada beberapa anak yang bingung mengikuti jalurnya.”»

Faktor cuaca juga menjadi kendala. Ketika cuaca panas, anak lebih cepat lelah, sedangkan setelah hujan kondisi halaman menjadi licin. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan beberapa upaya, seperti membantu anak dengan memegang tangannya, memberikan motivasi, membuat kegiatan antre menjadi lebih menyenangkan, memberikan tanda jalur menggunakan pita warna, dan menyesuaikan waktu permainan.

Guru menjelaskan:

«“Kalau anak takut, kami pegang tangannya dan diberikan motivasi. Untuk yang suka memotong antrean, kami buat antreannya dengan lagu dan kadang diberi penghargaan bintang. Kalau anak bingung jalur *zig-zag*, kami kasih tanda menggunakan pita warna. Kalau panas, waktunya kami pindahkan lebih pagi sekitar jam delapan. Kalau habis hujan dan licin, kami pindahkan ke teras kelas yang aman.”»

Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru melakukan penyesuaian berdasarkan kondisi anak dan lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya lingkungan yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Terpadu Khalfani, diperoleh data mengenai implementasi permainan *outdoor* untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, wawancara dengan anak, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada Bab II serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Pembahasan hasil penelitian ini diarahkan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan permainan *outdoor*, perkembangan motorik kasar anak, keterkaitan permainan *outdoor* dengan perkembangan motorik kasar, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan kegiatan.

1. Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani dilakukan sebagai salah satu kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak secara aktif. Permainan *outdoor* yang digunakan dalam kegiatan meliputi ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan permainan lari *zig-zag* menggunakan cone.

Penggunaan beberapa jenis permainan tersebut menunjukkan bahwa permainan *outdoor* tidak hanya dipahami sebagai kegiatan bermain di luar kelas, tetapi juga dimanfaatkan sebagai kegiatan yang dapat memberikan stimulasi terhadap berbagai kemampuan anak. Setiap permainan mempunyai karakter gerakan yang berbeda sehingga kemampuan motorik yang digunakan oleh anak juga berbeda.

Pada permainan ayunan, anak melakukan gerakan dengan menggunakan tangan dan kaki serta berusaha mempertahankan posisi tubuh ketika ayunan bergerak. Pada prosotan, anak melakukan gerakan menaiki tangga dan kemudian meluncur sehingga membutuhkan keseimbangan, koordinasi, dan keberanian. Pada jembatan goyang, anak harus berjalan

perlahan sambil mempertahankan keseimbangan tubuh karena permukaan yang diinjak bergerak. Sedangkan pada permainan zig-zag, anak melakukan aktivitas berlari sambil mengubah arah mengikuti jalur cone.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan *outdoor* memberikan pengalaman gerak yang beragam kepada anak. Anak tidak hanya melakukan satu jenis gerakan, tetapi memperoleh kesempatan untuk melakukan gerakan lokomotor, nonlokomotor, dan koordinatif.

Temuan ini sesuai dengan pendapat Suyadi (2018) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang penting dalam proses perkembangan anak usia dini. Anak memperoleh pengalaman melalui aktivitas yang dilakukan secara langsung dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, permainan *outdoor* menjadi salah satu bentuk aktivitas bermain yang memungkinkan anak belajar menggunakan tubuhnya melalui kegiatan nyata. Santrock (2017) juga menjelaskan bahwa perkembangan fisik anak berkaitan dengan perubahan kemampuan tubuh dan kemampuan anak dalam menggunakan anggota tubuhnya. Oleh karena itu, anak membutuhkan kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

a. Tahap Persiapan Kegiatan *Outdoor*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan persiapan sebelum kegiatan permainan *outdoor* dilaksanakan. Persiapan tersebut meliputi penyusunan RPPH, pemeriksaan alat permainan, pemeriksaan kondisi lingkungan, pemanasan, serta penyediaan perlengkapan keselamatan. Guru menjelaskan bahwa sebelum kegiatan dilaksanakan, alat-alat permainan diperiksa terlebih dahulu. Ayunan harus dipastikan kokoh, baut prosotan diperiksa, tali pada jembatan goyang diperhatikan kondisinya, dan cone disiapkan dalam jumlah yang cukup. Lingkungan bermain juga dibersihkan dari batu atau benda yang dapat membahayakan anak.

Persiapan tersebut merupakan bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan *outdoor* karena anak usia 4–5 tahun masih membutuhkan

pengawasan orang dewasa. Guru tidak hanya memperhatikan tujuan perkembangan motorik, tetapi juga memperhatikan keamanan anak selama melakukan aktivitas.

Mulyasa (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak. Perencanaan yang baik membantu guru mengarahkan kegiatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, penyusunan RPPH menjadi dasar bagi guru dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *outdoor* tetap berada dalam kerangka pembelajaran, bukan hanya kegiatan bermain bebas tanpa tujuan.

Persiapan pemanasan selama 5–10 menit juga menjadi bagian penting. Pemanasan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempersiapkan tubuh sebelum melakukan aktivitas yang membutuhkan gerakan lebih aktif. Anak diajak melakukan gerakan sederhana sebelum masuk pada kegiatan permainan. Dengan demikian, persiapan kegiatan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani telah menunjukkan adanya perhatian terhadap tiga hal utama, yaitu tujuan kegiatan, kesiapan alat dan lingkungan, serta kesiapan fisik anak.

b. Pelaksanaan Permainan *Outdoor*

Pelaksanaan permainan *outdoor* dilakukan dengan memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak. Guru tidak langsung meminta anak menggunakan alat permainan, tetapi menjelaskan dan memperagakan cara melakukan permainan. Pada permainan ayunan, guru memberikan contoh mengenai cara duduk dan cara menggunakan kaki untuk membantu menggerakkan ayunan. Pada prosotan, guru memberikan arahan agar anak menaiki tangga dengan hati-hati dan meluncur dengan posisi yang aman. Pada jembatan goyang, guru memberikan contoh berjalan perlahan dengan tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan.

Sementara itu, pada permainan *zig-zag*, guru menyusun cone dengan jarak sekitar satu meter dan membentuk jalur berbelok. Guru

kemudian memberikan contoh gerakan mulai dari garis start sampai finish tanpa menyentuh cone. Setelah itu, anak mencoba secara bergantian. Pelaksanaan tersebut menunjukkan bahwa metode demonstrasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan *outdoor*. Anak usia dini pada umumnya lebih mudah memahami suatu gerakan apabila mereka melihat contoh secara langsung.

Hal tersebut dapat dikaitkan dengan teori belajar sosial Bandura (2018), yang menjelaskan bahwa anak dapat belajar melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh orang lain. Guru dalam kegiatan ini menjadi model bagi anak. Anak mengamati gerakan guru, kemudian mencoba melakukan gerakan tersebut.

Hasil wawancara anak juga memperkuat hal tersebut. Anak mengatakan:

«“Iya Bu, Bu Guru kasih contoh dulu baru kami ikutin.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak menyadari adanya proses pemberian contoh sebelum mereka melakukan kegiatan. Dengan demikian, demonstrasi guru membantu anak memahami bagaimana gerakan dilakukan.

c. Pelaksanaan Permainan *Zig-Zag* sebagai Kegiatan Utama

Permainan *zig-zag* merupakan salah satu kegiatan yang paling berkaitan dengan fokus perkembangan motorik kasar dalam penelitian ini. Dalam kegiatan tersebut anak berlari mengikuti jalur yang telah dibuat menggunakan cone. Anak harus memperhatikan arah cone, mengatur langkah, mengubah arah, mempertahankan keseimbangan, dan menyesuaikan kecepatan berlari. Oleh karena itu, kegiatan *zig-zag* melibatkan beberapa kemampuan motorik secara bersamaan.

Gallahue dan Ozmun (2018) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh dan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh. Berlari merupakan salah satu kemampuan gerak dasar yang perlu dikembangkan pada masa anak usia dini. Permainan *zig-zag* memberikan pengalaman yang lebih kompleks

dibandingkan dengan berlari lurus. Ketika berlari lurus, anak hanya perlu mempertahankan arah gerak. Namun, ketika melakukan zig-zag, anak harus mengubah arah secara berulang sambil mempertahankan keseimbangan tubuh.

Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa pada awalnya masih terdapat anak yang kesulitan mengikuti jalur *zig-zag*. Guru menjelaskan:

«“Awalnya hampir 50% anak masih kesulitan, larinya masih lurus menabrak cone dan keseimbangan kurang sehingga hampir jatuh. Tapi setelah pertemuan kedua dan ketiga ada peningkatan signifikan. Anak sudah bisa berlari stabil, menekuk lutut sedikit saat berbelok untuk menjaga keseimbangan, mengubah arah dengan lincah tanpa menyenggol cone, dan mengatur kecepatan.”»

Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya perubahan kemampuan yang diamati oleh guru selama proses kegiatan. Anak yang awalnya masih mengalami kesulitan mulai dapat mengikuti jalur dengan lebih baik. Angka “hampir 50%” dalam pernyataan tersebut merupakan persepsi atau keterangan guru berdasarkan pengamatannya, sehingga dalam penelitian ini tidak digunakan sebagai data statistik. Yang menjadi perhatian adalah gambaran perkembangan kemampuan anak yang disampaikan guru dan diperkuat melalui hasil observasi peneliti.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Permainan *Outdoor*

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini. Anak membutuhkan kemampuan motorik kasar untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari, melompat, menaiki tangga, menjaga keseimbangan, dan melakukan berbagai permainan fisik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan outdoor di TK Islam Terpadu Khalfani memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar, yaitu keseimbangan,

koordinasi, kekuatan, kelincahan, kecepatan, kemampuan mengubah arah, keberanian, dan kemandirian.

a. Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan terlihat pada hampir seluruh permainan *outdoor* yang digunakan. Anak membutuhkan keseimbangan ketika duduk di ayunan, menaiki dan meluncur pada prosotan, berjalan di jembatan goyang, serta ketika mengubah arah pada permainan *zig-zag*. Gallahue dan Ozmun (2018) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan salah satu kemampuan penting dalam perkembangan motorik karena berkaitan dengan kemampuan mempertahankan posisi tubuh ketika melakukan gerakan.

Dalam kegiatan jembatan goyang, keseimbangan menjadi sangat penting karena anak berjalan di atas papan yang bergerak. Anak harus mengatur langkah dan posisi tubuh agar tidak kehilangan keseimbangan. Pada permainan *zig-zag*, keseimbangan juga diperlukan ketika anak mengubah arah. Anak yang terlalu cepat berbelok dapat kehilangan keseimbangan, sedangkan anak yang terlalu lambat dapat kesulitan mengikuti jalur.

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak pada awalnya masih kurang stabil ketika melakukan gerakan berbelok. Namun, setelah memperoleh kesempatan untuk mencoba, anak mulai mampu mengatur posisi tubuh dan langkah dengan lebih baik.

b. Perkembangan Koordinasi

Koordinasi merupakan kemampuan menggabungkan beberapa gerakan tubuh sehingga menghasilkan gerakan yang terarah. Dalam permainan *outdoor*, koordinasi dapat dilihat melalui penggunaan tangan, kaki, mata, dan tubuh secara bersamaan. Pada ayunan, anak menggunakan tangan untuk berpegangan dan kaki untuk membantu menggerakkan tubuh. Pada permainan *zig-zag*, anak menggunakan mata untuk melihat posisi cone, kemudian kaki bergerak mengikuti arah yang ditentukan.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Gallahue dan Ozmun (2018) mengenai perkembangan motorik yang menekankan pentingnya koordinasi dalam melakukan berbagai gerakan. Koordinasi mata dan kaki terlihat cukup jelas pada permainan *zig-zag*. Anak harus melihat cone dan menentukan arah gerak berikutnya. Jika anak tidak memperhatikan cone, kemungkinan anak akan keluar jalur atau menyentuh cone.

Dengan demikian, permainan *zig-zag* bukan hanya melatih kemampuan berlari, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap kemampuan koordinasi tubuh.

c. Perkembangan Kelincahan

Kelincahan terlihat dari kemampuan anak mengubah arah gerak dengan cepat dan tetap dapat mempertahankan keseimbangan. Dalam permainan *zig-zag*, anak harus melakukan gerakan ke kanan dan kiri mengikuti jalur cone. Pada awal kegiatan, beberapa anak masih berlari lurus atau menyentuh cone. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengubah arah masih perlu dikembangkan. Setelah memperoleh kesempatan bermain dan mendapatkan contoh dari guru, anak mulai mampu mengikuti arah jalur dengan lebih baik.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan motorik Gallahue dan Ozmun (2018), bahwa kemampuan motorik berkembang melalui pengalaman gerak dan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan motoriknya. Kelincahan tidak muncul secara langsung dalam diri semua anak dengan tingkat kemampuan yang sama. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda sehingga guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba tanpa memberikan tekanan yang berlebihan.

d. Perkembangan Kecepatan

Kecepatan terlihat ketika anak berlari dari garis start menuju finish. Namun, dalam permainan *zig-zag*, anak tidak hanya dituntut untuk berlari cepat. Anak juga harus dapat menyesuaikan kecepatan ketika mendekati cone dan saat melakukan perubahan arah. Guru menjelaskan bahwa

setelah beberapa kali kegiatan, anak mulai mampu mengatur kecepatannya. Anak tidak lagi hanya berlari secepat mungkin, tetapi mulai memahami bahwa ketika berbelok perlu memperlambat gerakan agar tidak kehilangan keseimbangan.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan *zig-zag* memberikan pengalaman kepada anak untuk memahami hubungan antara kecepatan dan keseimbangan.

e. Perkembangan Kekuatan Tubuh

Kekuatan tubuh dapat terlihat melalui permainan ayunan, prosotan, dan jembatan goyang. Ketika bermain ayunan, anak menggunakan otot kaki dan tangan. Ketika menaiki prosotan, anak menggunakan kaki untuk menaiki tangga. Pada jembatan goyang, anak menggunakan otot tubuh untuk mempertahankan posisi. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman fisik kepada anak melalui penggunaan otot besar. Hal tersebut sesuai dengan teori Gallahue dan Ozmun (2018) bahwa perkembangan motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot besar untuk melakukan berbagai gerakan tubuh.

f. Perkembangan Keberanian dan Kemandirian

Perkembangan motorik tidak hanya berkaitan dengan kemampuan fisik. Anak juga membutuhkan keberanian dan kepercayaan terhadap kemampuan dirinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa anak merasa takut ketika pertama kali menggunakan jembatan goyang atau prosotan. Guru kemudian memberikan bantuan secara bertahap.

Guru mengatakan:

«“Kalau ada anak yang takut, biasanya kami pegang tangannya dulu dan diberikan motivasi secara perlahan. Setelah anak mulai berani, pegangan dikurangi sampai anak bisa mencoba sendiri.”»

Cara tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan dukungan sesuai kebutuhan anak. Bantuan diberikan pada saat anak membutuhkan, kemudian dikurangi ketika anak sudah mulai mampu melakukan kegiatan. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori Bandura (2018), terutama mengenai

keyakinan anak terhadap kemampuan dirinya. Pengalaman berhasil melakukan suatu kegiatan dapat membuat anak semakin percaya diri untuk mencoba kegiatan berikutnya.

3. Permainan *Outdoor* sebagai Bentuk Pembelajaran yang Menyenangkan

Salah satu temuan penting dari penelitian adalah bahwa anak menunjukkan respons positif terhadap kegiatan permainan *outdoor*. Anak bukan hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga menunjukkan rasa senang selama kegiatan.

Ketika diwawancarai, anak mengatakan:

«“Suka banget Bu! Senang kalau main di luar.”»

Anak juga mengatakan:

«“Senang, happy, ketawa sama teman. Kadang capek tapi senang.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan melalui permainan tidak dirasakan sebagai kegiatan yang membebani anak. Anak merasa bahwa kegiatan tersebut merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan. Suyadi (2018) menjelaskan bahwa bermain mempunyai kedudukan penting dalam kehidupan anak usia dini. Melalui bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara alami dan menyenangkan.

Dengan demikian, permainan *outdoor* dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang menggabungkan unsur bermain dan pembelajaran. Anak mendapatkan kesempatan untuk bergerak sekaligus memperoleh pengalaman sosial bersama teman.

4. Keterkaitan Permainan *Outdoor* dengan Perkembangan Motorik Kasar

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat keterkaitan yang terlihat antara pelaksanaan permainan *outdoor* dan perkembangan motorik kasar anak. Keterkaitan tersebut terlihat dari jenis gerakan yang dilakukan anak selama bermain dan kemampuan yang berkembang melalui kegiatan tersebut. Ayunan memberikan pengalaman koordinasi dan kekuatan. Prosotan memberikan pengalaman keseimbangan dan keberanian. Jembatan goyang memberikan pengalaman keseimbangan, konsentrasi, dan pengaturan langkah. Permainan

zig-zag memberikan pengalaman berlari, mengubah arah, mengatur kecepatan, kelincahan, dan koordinasi mata-kaki.

Dengan demikian, kegiatan *outdoor* memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan berbagai kemampuan motorik kasar secara langsung. Hasil wawancara anak juga memperkuat temuan tersebut. Anak mengatakan:

«“Bisa Bu, awalnya kena cone tapi sekarang sudah bisa, sudah pinter.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak menyadari adanya perkembangan kemampuan dalam dirinya. Walaupun penelitian ini tidak melakukan pengukuran kuantitatif, perubahan pengalaman dan kemampuan anak dapat diketahui melalui observasi dan wawancara.

5. Peran Guru dalam Mendukung Perkembangan Motorik Kasar

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pelaksanaan permainan *outdoor*. Berdasarkan hasil penelitian, guru bertindak sebagai fasilitator, motivator, model, dan pengawas keselamatan anak.

Sebagai fasilitator, guru menyiapkan alat permainan dan lingkungan. Sebagai model, guru memberikan contoh gerakan. Sebagai motivator, guru memberikan dorongan kepada anak. Sebagai pengawas, guru memastikan anak tetap aman selama melakukan kegiatan.

Guru mengatakan:

«“Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pelindung.”»

Hal tersebut sesuai dengan Mulyasa (2020) yang menjelaskan bahwa guru pendidikan anak usia dini perlu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan serta memberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak. Peran guru sebagai model juga sesuai dengan teori Bandura (2018). Anak mengamati contoh guru kemudian mencoba melakukan gerakan yang sama.

Hasil wawancara anak menunjukkan:

«“Iya Bu, Bu Guru kasih contoh dulu baru kami ikutin.”»

Hal tersebut memperkuat bahwa demonstrasi guru benar-benar menjadi bagian dari proses belajar anak.

6. Perbedaan Kemampuan Setiap Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam melakukan permainan *outdoor* tidak sama. Ada anak yang lebih cepat memahami gerakan, sementara anak lainnya membutuhkan bantuan lebih banyak. Perbedaan tersebut terlihat terutama pada permainan *zig-zag*. Beberapa anak dapat mengikuti jalur dengan cukup baik, sedangkan anak lainnya masih keluar jalur atau menyentuh cone.

Hurlock (2019) menjelaskan bahwa perkembangan anak berlangsung dengan kecepatan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memahami bahwa tidak semua anak dapat mencapai kemampuan tertentu pada waktu yang sama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan satu cara yang sama untuk semua anak. Anak yang masih takut mendapatkan bantuan, sedangkan anak yang sudah mampu diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan secara lebih mandiri. Pendekatan tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang memperhatikan perbedaan individu.

7. Faktor Pendukung Pelaksanaan Permainan *Outdoor*

Hasil penelitian menunjukkan beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan permainan *outdoor*.

Pertama, tersedianya alat permainan. Ayunan, prosotan, jembatan goyang, dan cone memberikan variasi kegiatan kepada anak. Kedua, peran guru. Guru mempersiapkan kegiatan, memberikan contoh, memberikan motivasi, dan mengawasi anak. Ketiga, antusiasme anak. Anak menunjukkan rasa senang ketika melakukan kegiatan *outdoor*. Anak bahkan menyampaikan keinginan untuk bermain kembali. Keempat, lingkungan yang dapat digunakan untuk aktivitas fisik. Lingkungan *outdoor* memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk bergerak dibandingkan aktivitas yang dilakukan di dalam kelas.

Fjørtoft (2018) menjelaskan bahwa lingkungan luar memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik dan mengeksplorasi lingkungan melalui berbagai bentuk gerakan.

8. Faktor Penghambat dan Upaya Guru Mengatasinya

Selain faktor pendukung, penelitian juga menemukan beberapa hambatan. Hambatan pertama adalah rasa takut anak. Beberapa anak merasa takut ketika menggunakan jembatan goyang atau prosotan. Guru mengatasinya dengan memberikan bantuan tangan dan motivasi secara bertahap. Hambatan kedua adalah anak kurang sabar menunggu giliran. Untuk mengatasinya, guru menggunakan lagu ketika anak mengantre dan memberikan penghargaan sederhana berupa bintang. Hambatan ketiga adalah anak masih bingung mengikuti jalur *zig-zag*. Guru memberikan tanda menggunakan pita warna agar jalur lebih mudah dipahami. Hambatan keempat adalah kondisi cuaca. Ketika cuaca terlalu panas, anak lebih cepat lelah. Guru kemudian memajukan waktu kegiatan menjadi sekitar pukul 08.00. Hambatan kelima adalah kondisi halaman setelah hujan. Ketika halaman menjadi licin, guru memindahkan kegiatan ke teras kelas yang lebih aman.

Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru mampu menyesuaikan kegiatan berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Guru tidak memaksakan kegiatan ketika kondisi lingkungan tidak aman. Hal tersebut penting karena keselamatan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pelaksanaan permainan outdoor pada anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak terjadi melalui pengalaman langsung. Anak memperoleh kesempatan untuk mencoba, melakukan kesalahan, mendapatkan bantuan, kemudian mencoba kembali. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan motorik yang menjelaskan bahwa kemampuan gerak berkembang melalui interaksi antara kemampuan anak, pengalaman, dan lingkungan.

Bronfenbrenner (2019) menjelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan tempat anak berinteraksi. Dalam penelitian ini, lingkungan sekolah menjadi salah satu lingkungan yang memberikan

pengalaman kepada anak melalui kegiatan bermain *outdoor*. Anak berinteraksi dengan guru, teman, alat permainan, dan lingkungan fisik. Interaksi tersebut memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan kemampuan anak. Selain itu, teori Thelen dan Smith (2017) memandang perkembangan motorik sebagai proses yang dinamis dan dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor. Hal tersebut sesuai dengan temuan penelitian karena kemampuan anak tidak hanya dipengaruhi oleh latihan gerakan, tetapi juga oleh keberanian, kondisi lingkungan, bantuan guru, dan kesempatan bermain.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang membahas permainan dan perkembangan motorik anak usia dini. Penelitian terdahulu yang digunakan dalam Bab II pada umumnya menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan gerakan fisik dapat menjadi sarana untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik anak.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Wulandari (2024) dan Purwanti (2025) yang menempatkan aktivitas bermain sebagai salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan fisik dan motorik anak. Hasil penelitian juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Meo (2024) dan Sitepu (2025) yang menunjukkan pentingnya kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik dalam mendukung kemampuan gerak anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Muna dan Astuti (2025) serta Rahmawati (2021) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan anak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pemanfaatan kegiatan bermain sebagai sarana stimulasi perkembangan anak. Perbedaannya terletak pada konteks penelitian, jenis permainan yang digunakan, lokasi penelitian, serta fokus pada implementasi beberapa permainan *outdoor*, terutama permainan *zig-zag* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran khusus mengenai bagaimana permainan *outdoor* dilaksanakan di TK Islam Terpadu Khalfani dan bagaimana anak memperoleh pengalaman motorik melalui permainan tersebut.

Dalam penelitian ini, permainan *outdoor* dapat dipahami sebagai fokus pertama atau variabel X, sedangkan perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun menjadi fokus kedua atau variabel Y. Namun, karena penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, X dan Y tidak dianalisis menggunakan uji statistik. Permainan *outdoor* sebagai X dilihat dari bagaimana kegiatan direncanakan, jenis permainan yang digunakan, cara guru melaksanakan kegiatan, peran guru, serta hambatan dan upaya penyelesaiannya.

Sementara itu, perkembangan motorik kasar sebagai Y dilihat dari kemampuan anak dalam melakukan gerakan, seperti berlari, menjaga keseimbangan, mengubah arah, mengatur kecepatan, melakukan koordinasi, serta menunjukkan keberanian dan kemandirian. Berdasarkan hasil penelitian, kedua fokus tersebut memiliki keterkaitan yang terlihat dalam proses kegiatan. Permainan yang dilakukan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan yang berkaitan langsung dengan kemampuan motorik kasar.

Dengan demikian, penelitian ini tidak menyimpulkan adanya pengaruh secara statistik, tetapi menunjukkan bahwa permainan *outdoor* merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dapat memberikan stimulasi dan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Sintesis Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani dilaksanakan melalui perencanaan, persiapan alat dan lingkungan, pemberian contoh, pelaksanaan permainan, pendampingan, dan pengawasan. Permainan ayunan, prosotan, jembatan goyang, dan *zig-zag* memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik yang berbeda. Ayunan berkaitan dengan kekuatan dan koordinasi, prosotan dengan keseimbangan dan keberanian, jembatan goyang dengan

keseimbangan dan konsentrasi, sedangkan *zig-zag* berkaitan dengan kelincihan, kecepatan, perubahan arah, dan koordinasi mata-kaki.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak yang lebih cepat menguasai gerakan, sementara anak lainnya membutuhkan bantuan dan motivasi. Perbedaan tersebut tidak menjadi hambatan bagi kegiatan, karena guru melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak menyukai kegiatan outdoor. Anak mengatakan:

«“Mau Bu! Mau main lagi besok, soalnya seru dan bisa main sama teman-teman.”»

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *outdoor* dapat menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik. Jika dikaitkan dengan teori yang digunakan dalam Bab II, temuan penelitian ini sejalan dengan teori bermain Suyadi (2018), teori perkembangan fisik Santrock (2017), teori perkembangan motorik Gallahue dan Ozmun (2018), teori belajar sosial Bandura (2018), serta teori lingkungan perkembangan Bronfenbrenner (2019).

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut dapat dipahami bahwa permainan *outdoor* mempunyai nilai penting dalam memberikan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan tidak hanya bergantung pada jenis permainan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan, peran guru, kondisi anak, keamanan alat, serta kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mencoba dan melakukan gerakan secara mandiri.

Dengan demikian, permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani dapat dipandang sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kegiatan tersebut menjadi lebih bermakna karena dilaksanakan melalui bermain, dilakukan secara langsung, disesuaikan dengan kemampuan anak, dan didukung oleh pendampingan guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani”, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi Permainan *Outdoor*

Implementasi permainan *outdoor* di TK Islam Terpadu Khalfani dilaksanakan melalui kegiatan yang terencana dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak usia 4–5 tahun. Permainan *outdoor* yang digunakan meliputi ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan permainan lari *zig-zag* menggunakan cone. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mempersiapkan RPPH, memeriksa kondisi alat permainan, membersihkan lingkungan bermain, melakukan pemanasan, serta menyiapkan perlengkapan keselamatan. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan dan contoh gerakan kepada anak. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengawas keselamatan. Pada permainan *zig-zag*, cone disusun membentuk jalur berbelok dengan jarak sekitar satu meter. Anak kemudian berlari dari garis start melewati cone hingga garis finish tanpa menyentuh cone. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak

Perkembangan motorik kasar anak terlihat melalui kemampuan menjaga keseimbangan, melakukan koordinasi, berlari, mengubah arah, mengatur kecepatan, meningkatkan kelincahan, menggunakan kekuatan tubuh, serta menunjukkan keberanian dan kemandirian.

Permainan ayunan memberikan stimulasi terhadap kekuatan dan koordinasi tangan serta kaki. Permainan prosotan memberikan stimulasi terhadap keseimbangan dan keberanian. Jembatan goyang memberikan

stimulasi terhadap keseimbangan, konsentrasi, dan pengaturan langkah. Sementara permainan *zig-zag* memberikan stimulasi terhadap kemampuan berlari, kelincahan, perubahan arah, kecepatan, keseimbangan, dan koordinasi mata dengan kaki. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan setiap anak berbeda. Beberapa anak pada awalnya masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, mengikuti jalur zig-zag, atau merasa takut terhadap permainan tertentu. Namun, melalui contoh, bantuan, motivasi, dan kesempatan untuk mencoba, anak secara bertahap mampu melakukan gerakan dengan lebih baik dan semakin percaya diri.

3. Keterkaitan Variabel X dan Variabel Y

Variabel X dalam penelitian ini adalah permainan *outdoor*, sedangkan variabel Y adalah perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, permainan *outdoor* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar. Keterkaitan tersebut terlihat dari kegiatan anak ketika melakukan gerakan berlari, berjalan, menjaga keseimbangan, mengubah arah, mengatur kecepatan, dan melakukan koordinasi tubuh.

Dalam penelitian ini, keterkaitan X dan Y tidak dimaknai sebagai pengaruh yang dibuktikan melalui uji statistik karena penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Keterkaitan keduanya dilihat berdasarkan hasil observasi, wawancara guru, wawancara anak, dan dokumentasi. Hasil berbagai sumber data menunjukkan bahwa permainan *outdoor* menjadi salah satu kegiatan yang memberikan stimulasi dan pengalaman langsung bagi anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor yang mendukung implementasi permainan *outdoor* antara lain ketersediaan alat permainan, lingkungan bermain, peran guru, serta antusiasme anak. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan outdoor karena dapat bergerak bebas dan bermain bersama teman. Adapun faktor penghambat yang ditemukan yaitu perbedaan kemampuan anak, rasa takut, kurang sabar

menunggu giliran, kesulitan mengikuti jalur *zig-zag*, kondisi cuaca panas, dan halaman yang licin setelah hujan.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru memberikan bantuan dan motivasi kepada anak yang takut, mengatur antrean dengan cara yang menyenangkan, memberikan tanda warna pada jalur *zig-zag*, menyesuaikan waktu kegiatan ketika cuaca panas, dan memindahkan kegiatan ke tempat yang lebih aman ketika halaman licin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan terus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan *outdoor* secara aman, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Guru juga dapat memberikan variasi permainan agar stimulasi motorik kasar anak semakin beragam.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan fasilitas permainan *outdoor* serta memperhatikan keamanan dan kondisi lingkungan bermain agar kegiatan anak dapat berlangsung dengan nyaman dan aman.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai permainan *outdoor* dengan jenis permainan, lokasi, atau aspek perkembangan anak yang berbeda sehingga dapat memberikan tambahan informasi mengenai pemanfaatan kegiatan *outdoor* dalam pendidikan anak usia dini.

5. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik dan permainan yang sesuai dengan usia anak di rumah maupun di lingkungan sekitar dengan tetap memperhatikan keamanan dan pendampingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Keren. E. Dan Justine E. Hoch. (2019). Motor Development: Embodied, Embedded, Enculturated, And Enabling. *Annual Review Of Psychology*, 70: 141–16. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102836>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. (2026). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI Daring*. Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia.
- Bandura, Albert. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Barokah, Siti. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Zig-Zag Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *PAUDAGOGY: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(7), 613. <https://journal.student.uny.ac.id/pgpau/article/view/12168>
- Bredenkamp, Sue. (2017). *Effective Practices In Early Childhood Education: Building A Foundation*. Pearson.
- Bronfenbrenner, Urie. (1979). *The Ecology Of Human Development: Experiments By Nature And Design*. Harvard University Press.
- Brussoni, Mariana, Dkk. (2015). What Is The Relationship Between Risky Outdoor Play And Health In Children? A Systematic Review. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 12(6): 642. <https://doi.org/10.3390/Ijerph120606423>
- Cempaka, Sandra Azzahra Dan Jasper Simanjuntak. (2021). Pengaruh Kegiatan Lari Zigzag Melewati Balok Kayu Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 01 Medan T.A 2020/2021. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 90. <https://doi.org/10.24114/Jud.V7i2.31987>

Faniati, Fenny. Amirul Mukminin, Dan Yennizar. (2023). Implementasi Bermain Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 60–71.
<https://doi.org/10.61104/Jd.V1i2.31>

Fjørtoft, Ingunn Dan Jostein Sageie. (2000). The Natural Environment As A Playground For Children: Landscape Description And Analyses Of A Natural Playscape. *Landscape And Urban Planning*, 48(1–2): 8.
[https://doi.org/10.1016/S0169-2046\(00\)00045-1](https://doi.org/10.1016/S0169-2046(00)00045-1)

Gesell, Arnold, Dkk. (1977). *The Child From Five To Ten*. Harper & Row.

Goodway, Jacqueline D, John C. Ozmun, dan David L. Gallahue (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Jones & Bartlett Learning.

Haji, B.T.A.. (2020). *Pengertian Implementasi. Laporan Akhir*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Hurlock, E. B. (2014). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. Mcgraw Hill Education.

Imel, Amanda Amelia, Delrefi, Dan Septi, Fitriani. (2024). The Effect Of Zig-Zag Running Games On Gross Motor Skills Of Early Childhood Group B At PAUD IT Auladuna 1 Bengkulu City. *Journal Of Early Childhood Development And Education*, 1(2), 53–57.
<https://doi.org/10.58723/junior.v1i2.222>

Jasin, Harteti. (2021). Implementasi Guru Terhadap Model Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Di SDN 4 Ponelo Kepulauan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 63–71.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/Article/View/1052>

Meo, Lidia, Dkk. (2024). Analisis Kebutuhan Permainan Outdoor Terhadap Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. *KUNKUN: Journal Of*

Multidisciplinary Research, 1(3): 400–404.

<https://Ejournal.Mediakunkun.Com/Index.Php/Kunkun/Article/View/162>

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, & Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed)*. Sage Publications.

Milky, Mudrikah, Alifia Putri Wulandari, Dan Rina Syafrida. (2024). Dampak Bermain Di Luar Ruang Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 9(2): 189–198. <https://doi.org/10.55102/Alyasini.V9i2.6183>

Moleong, Lexy J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, H. E.. (2015). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, H. E.. (2019). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Muna, Nailil Dan Wili Astuti. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Outdoor. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1): 238. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V6i1.1175>

Ningrum, Mallewi Agustin, Lischa Dwi Christin Niya, Dan M. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Halang Rintang Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5133. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i5.4868>

Nurfadilah, Intan Siti Dan Aisya Ifananda Putri. (2024). Perkembangan Motorik Kasar Anak PAUD Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Moluccas Health Journal*, 6(3), 12–16. <https://doi.org/10.54639/mhj.v6i3.1419>.

Piaget, Jean Dan Bärbel Inhelder. (2019). *The Psychology Of The Child*. Basic Books.

- Purwanti Astri. (2025). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Aktifitas Jasmani*, 4(2): 1–10. <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpdaj/Article/View/81295>
- Putri, Lisda. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di PAUD Dahlia II Desa Air Bening Kecamatan Bermani Ulu Raya. *Journal Early Childhood Research And Practice*, 4(2), 129–132. <https://doi.org/10.33258/Ecrp.V4i2.4710>
- Putri, Shelvira Amanda Dan Dadan Suryana. (2026). Persepsi Guru TK Terhadap Kegiatan Outdoor Play Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 8(1): 214. <https://doi.org/10.35473/Ijec.V8i1.4742>
- Rahmadani, Wilujeng Dwi Dan Ismi Izzatul Maula. (2025). Analisis Konseptual Perencanaan Pembelajaran Berbasis Bermain Dalam Stimulasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal LENTERA ANAK*, 6(2), 1–11. <https://doi.org/10.34001/Jla.V6i2.8426>
- Rahmawati, Nurul Dan Joko Pamungkas. (2023). Tari Tikus Buntung Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4): 4287. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i4.462>
- Robinson, Leah E, Dkk. (2012). Getting The Fundamentals Of Movement: A Meta-Analysis Of The Effectiveness Of Motor Skill Interventions In Children. *Child: Care, Health And Development*, 38(3): 305-315. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2011.01307.x>
- Rulisti, Elmi Dan Elise Muryanti. (2026). Peningkatkan Pengembangan Motorik Kasar Dengan Permainan Tradisional Bakiak Modifikasi Di PAUD Asri. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(3), 301-317. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.17209>

- Santrock, John W. (2024). *Child Development*. Mcgraw Hill LLC.
- Sedarmayanti Dan Syarifudin Hidayat. (2011). *Metodologi Penelitian*. Mandar Maju.
- Sitepu, Julimaini, Dkk. (2025). Optimalisasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Berbasis Outdoor Learning Di Era Digital. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, 5(1): 28–35. <https://doi.org/10.30596/Al-Hanif.V5i1.25666>
- Sudaryanti Dan Prayitno. (2023). Model Pembelajaran Bermain Outdoor Lempar Tangkap Bola Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1973-1985. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4249>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group
- Suyadi. (2018). *Psikologi Belajar PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia.
- Thelen, Esther Dan Linda B. Smith. (1996). *A Dynamic Systems Approach To The Development Of Cognition And Action*. The MIT Press.
- Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Grasindo.
- Wahyudin, Qudsi Mutawakil Husaini, Dan Dewi Mulyani. (2024). Implementasi Metode Bermain Playmat Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Melompat Anak Usia Dini (Studi Kasus Kelompok B Di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong). *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, 2(2), 57–66. <https://doi.org/10.62495/Jpime.V2i2.28>
- WHO. (2019). *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour And Sleep For Children Under 5 Years Of Age*. WHO.

LAMPIRAN I PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Observasi Implementasi permainan *outdoor* untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani.

motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani

Hari/Tanggal : 03 Agustus 2026

Observer : NORMALIZA

Jumlah Anak : 6 Anak

Lokasi Observasi : TK Islam Terpadu Khalfani

Objek Observasi : Implementasi permainan *outdoor* untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfan

A. Indikator Kemampuan Motorik Kasar

No	Aspek yang Diamati	Indikator perilaku anak	Hasil observasi	Keterangan
1	Keseimbangan	Anak mampu menjaga keseimbangan saat melakukan aktivitas outdoor.	Anak mulai mampu menjaga keseimbangan ketika berjalan, berlari, dan berbelok.	Beberapa anak pada awalnya masih terlihat kurang seimbang, tetapi kemudian mulai lebih stabil.
2	Koordinasi gerak	Anak mampu mengoordinasikan gerakan tangan, kaki, dan tubuh	Anak mampu mengatur gerakan tangan dan kaki saat bermain.	Koordinasi terlihat saat anak bermain ayunan, jembatan goyang, dan lari zig-zag.
3	Kelincahan	Anak mampu bergerak dengan lincah dan cepat.	Anak mampu bergerak dan berbelok mengikuti jalur permainan.	Kemampuan kelincahan berkembang setelah anak beberapa kali mencoba permainan.

4	Kecepatan	Anak mampu berlari dengan kecepatan yang sesuai.	Anak mampu berlari dari garis start menuju finish.	Anak mulai mampu mengatur kecepatan ketika mendekati cone.
5	Mengubah arah dari jalur.	Anak mampu mengubah arah sesuai jalur yang ditentukan.	Anak mampu berbelok mengikuti susunan cone.	Pada awalnya beberapa anak masih berlari lurus dan keluar dari jalur.
6	Kekuatan	Anak mampu menggunakan kekuatan kaki dan tangan saat bermain.	Anak menggunakan kekuatan kaki dan tangan dalam melakukan permainan.	Terlihat saat anak mengayun, menaiki prosotan, dan menjaga tubuh di jembatan goyang.
7	Keberanian	Anak berani mencoba permainan <i>outdoor</i> .	Anak mulai berani mencoba berbagai permainan.	Anak yang awalnya takut menjadi lebih berani setelah mendapat bantuan dan motivasi guru.
8	Kemandiriani	Anak mampu melakukan permainan setelah mendapatkan contoh dari guru	Anak mampu melakukan permainan secara bergantian dengan semakin mandiri.	Guru tetap mengawasi dan membantu jika anak mengalami kesulitan.

B. Perkembangan Motorik Kasar melalui Permainan *Outdoor*

No	Aspek yang Diamati	Indikator perilaku anak	Hasil observasi	Keterangan
1	Ayunan	Anak mampu duduk, berpegangan, dan menggerakkan kaki saat bermain ayunan	Anak mampu melakukan gerakan mengayun dengan menggunakan tangan dan kaki.	Guru memberikan contoh dan mengawasi keselamatan anak.
2	Prosotan /seluncuran	Anak mampu menaiki tangga dan meluncur dengan posisi yang aman.	Anak mampu menaiki tangga dan meluncur dengan lebih percaya diri	Beberapa anak masih membutuhkan pendampingan guru.
3	Jembatan goyang	Anak mampu berjalan perlahan sambil menjaga keseimbangan.	Anak berusaha menjaga keseimbangan dan mengatur langkah.	Permainan ini masih terasa sulit bagi beberapa anak karena jembatan

				bergerak.
4	Lari zig-zag	Anak mampu berlari melewati cone mengikuti jalur berbelok	Anak mulai mampu berlari dan berbelok tanpa menyenggol cone	Pada awalnya beberapa anak masih keluar jalur, kemudian kemampuan mulai meningkat.
5	Koordinasi mata dan kaki	Anak mampu melihat arah cone sambil mengatur langkah kaki.	Anak mampu mengarahkan langkah sesuai posisi cone.	Koordinasi semakin terlihat ketika anak berhasil melewati cone tanpa menyentuhnya.
6	Keseimbangan tubuh	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh ketika bergerak	Anak semakin mampu mempertahankan keseimbangan saat berlari dan berbelok	Perkembangan setiap anak berbeda-beda.
7	Kelincahan	Anak mampu menghindari cone dan mengubah arah dengan cepat.	Anak mulai mampu melakukan gerakan berbelok dengan lebih lincah.	Anak terlihat lebih lancar setelah mendapatkan contoh dari guru.
8	Antusiasme	Anak menunjukkan rasa senang ketika mengikuti permainan.	Anak terlihat senang, tertawa, dan bersemangat mengikuti permainan	Anak menyampaikan bahwa bermain outdoor menyenangkan dan ingin bermain kembali.

C. Kendala yang Ditemui dalam Pelaksanaan

No	Aspek yang Diamati	Indikator perilaku anak	Hasil observasi	Keterangan
1	Rasa takut	Anak takut mencoba permainan tertentu.	Beberapa anak terlihat takut saat bermain jembatan goyang dan prosotan	Anak membutuhkan pendampingan dan motivasi guru.
2	Keseimbangan	Anak kesulitan mempertahankan keseimbangan	Beberapa anak masih mudah kehilangan keseimbangan	Terutama terlihat saat berjalan di jembatan goyang dan berbelok pada

				jalur zig-zag.
3	Jalur zig-zag	Anak bingung mengikuti arah jalur.	Beberapa anak masih keluar dari jalur dan menyenggol cone.	Anak membutuhkan arahan dan tanda jalur yang lebih jelas.
4	Perbedaan kemampuan	Kemampuan motorik anak tidak sama.	Terdapat anak yang lebih cepat menguasai gerakan dan ada yang membutuhkan waktu lebih lama	Guru memberikan bantuan sesuai kemampuan masing-masing anak.
5	Menunggu giliran	Anak kurang sabar menunggu antrean	Beberapa anak ingin segera bermain dan terkadang memotong antrean	Guru perlu mengingatkan aturan bermain secara berulang.
6	Cuaca	Anak mudah lelah ketika cuaca panas.	Anak terlihat lebih cepat lelah saat kegiatan dilakukan ketika cuaca panas.	Waktu kegiatan perlu disesuaikan.
7	Kondisi lapangan	Lapangan menjadi licin setelah hujan	Kegiatan outdoor terkendala ketika kondisi lapangan basah dan licin.	Kegiatan perlu dipindahkan ke tempat yang lebih aman.
8	Keterbatasan alat	Anak harus bergantian menggunakan alat.	Jumlah ayunan terbatas sehingga anak harus menunggu giliran.	Guru mengatur kegiatan secara bergantian.

D. Upaya Guru Mengatasi Kendala

No	Aspek yang Diamati	Indikator perilaku anak	Hasil observasi	Keterangan
1	Anak takut bermain	Guru memegang tangan anak dan memberikan motivasi	Anak mulai berani mencoba permainan	Pendampingan dilakukan secara bertahap.
2	Anak kurang seimbang	Guru memberikan contoh dan membantu anak ketika diperlukan	2Anak mulai mampu menjaga keseimbangan dengan lebih baik.	2Bantuan dikurangi secara bertahap ketika anak mulai mampu.

3	Anak bingung mengikuti jalur zig-zag	Guru memberikan tanda atau garis pada jalur.	Anak lebih mudah memahami arah permainan.	3Tanda dibuat agar mudah dilihat oleh anak.
4	Perbedaan kemampuan	Guru memberikan arahan sesuai kemampuan masing-masing anak.	Anak dapat mengikuti kegiatan sesuai kemampuannya	Guru tidak memaksakan kemampuan anak.
5	Anak tidak sabar menunggu	Guru mengatur antrean dan mengingatkan anak untuk menunggu giliran.	Anak mulai memahami aturan bergiliran.	Guru memberikan penguatan dan motivasi.
6	Cuaca panas	Guru menyesuaikan waktu pelaksanaan kegiatan.	Anak tidak terlalu cepat lelah	Kegiatan dilakukan pada waktu yang lebih nyaman.
7	Lapangan licin	Guru memindahkan kegiatan ke tempat yang lebih aman	7 Kegiatan tetap dapat dilakukan dengan aman	7 Keselamatan anak menjadi prioritas.
8	Alat terbatas	Guru mengatur anak bermain secara bergantian	Semua anak tetap mendapatkan kesempatan bermain	Guru mengatur waktu dan antrean anak

Pedoman wawancara untuk guru / pendidik

1. Apa saja permainan *outdoor* yang biasa dilakukan oleh anak usia 4–5 tahun di TK Islam Terpadu Khalfani?
2. Apa tujuan tujuan melaksanakan permainan *outdoor* bagi anak usia 4–5 tahun?
3. Bagaimana persiapan yang dilakukan ibu sebelum melaksanakan permainan *outdoor*?
4. Bagaimana pelaksanaan permainan lari *zig-zag* atau permainan rintangan yang dilakukan bersama anak?
5. Bagaimana peran ibu dalam mendampingi anak ketika melakukan permainan *outdoor*?
6. Kemampuan motorik kasar apa saja yang terlihat pada anak ketika mengikuti permainan *outdoor*?
7. Bagaimana kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan, berlari, dan mengubah arah ketika melakukan permainan *zig-zag* ?
8. Apa saja kendala yang dihadapi ibu dalam melaksanakan permainan *outdoor*?
9. Bagaimana upaya ibu dalam mengatasi kendala yang terjadi selama kegiatan permainan *outdoor* ?
10. Menurut Ibu, bagaimana permainan *outdoor* membantu perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun?

Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

1. Kamu suka bermain di luar kelas?
2. Permainan *outdoor* apa yang paling kamu suka?
3. Kamu suka bermain lari *zig-zag*?
4. Bagaimana perasaan kamu saat bermain lari *zig-zag*?
5. Apa yang kamu lakukan saat bermain lari *zig-zag*?
6. Kamu bisa berlari dan berbelok mengikuti *cone*?
7. Apa yang paling sulit saat bermain *zig-zag*?
8. Apakah ibu guru memberikan contoh sebelum kamu bermain?
9. Siapa yang membantu kamu kalau mengalami kesulitan saat bermain?
10. Kamu mau bermain *zig-zag* lagi? Kenapa?

Pedoman wawancara untuk guru / pendidik

NO	Pertanyaan ke Guru	Jawaban Guru
1	Permainan outdoor apa saja yang digunakan untuk anak usia 4–5 tahun ?	Permainan <i>outdoor</i> yang biasa digunakan yaitu ayunan, prosotan atau seluncuran, jembatan goyang, dan lari zig-zag menggunakan cone.
2	Apa tujuan penggunaan permainan <i>outdoor</i> tersebut ?	Tujuannya untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Setiap permainan memiliki manfaat yang berbeda. Ayunan melatih kekuatan kaki dan tangan serta koordinasi, prosotan melatih keberanian dan keseimbangan, jembatan goyang melatih keseimbangan dan konsentrasi, sedangkan lari zig-zag melatih kelincahan, kecepatan, kemampuan mengubah arah, dan koordinasi mata dengan kaki.
3	Bagaimana persiapan guru sebelum kegiatan <i>outdoor</i> dilakukan ?	Guru terlebih dahulu menyiapkan RPPH dan memeriksa kondisi alat permainan. Sehari sebelumnya alat diperiksa, seperti ayunan harus kuat, baut prosotan harus terpasang dengan baik, tali jembatan tidak rusak, dan cone harus lengkap. Sebelum bermain, lingkungan dibersihkan dari batu atau kerikil. Anak juga diberikan pemanasan sekitar 5–10 menit. Guru menyiapkan air minum dan kotak P3K untuk menjaga keamanan anak.
4	Bagaimana pelaksanaan permainan lari zig-zag ?	Cone disusun sebanyak empat buah dengan jarak kurang lebih satu meter dan dibuat membentuk jalur berbelok. Guru memberikan contoh terlebih dahulu dari garis start sampai finish tanpa menyentuh cone. Setelah itu anak melakukan permainan secara bergantian.
5	Apa peran guru dalam kegiatan permainan <i>outdoor</i> ?	Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pelindung anak. Guru menyiapkan alat, memberikan contoh gerakan, memberikan semangat, dan mendampingi anak selama bermain, terutama pada permainan yang membutuhkan perhatian lebih seperti jembatan goyang dan prosotan.
6	Kemampuan motorik kasar apa yang terlihat selama permainan	Kemampuan yang terlihat yaitu keseimbangan, koordinasi gerak,

	<i>outdoor</i> ?	kelincahan, kecepatan, kekuatan, kemampuan mengubah arah, keberanian, dan kemandirian anak.
7	Bagaimana kemampuan anak ketika melakukan lari <i>zig-zag</i> ?	Pada awalnya menurut pengamatan guru, hampir 50% anak masih mengalami kesulitan. Ada yang masih berlari lurus, menabrak cone, dan keseimbangannya masih kurang. Setelah beberapa kali pertemuan, anak mulai menunjukkan peningkatan. Anak sudah mampu berlari lebih stabil, sedikit menekuk lutut ketika berbelok, mengubah arah dengan lebih lincah tanpa menyenggol cone, serta mulai mampu mengatur kecepatan.
8	Apa kendala yang ditemui dalam pelaksanaan permainan <i>outdoor</i> ?	Kendalanya yaitu ada anak yang takut, terutama saat bermain jembatan goyang dan prosotan. Ada juga anak yang tidak sabar menunggu giliran. Beberapa anak masih bingung mengikuti jalur <i>zig-zag</i> . Selain itu, cuaca yang panas membuat anak cepat lelah dan setelah hujan lapangan menjadi licin. Jumlah ayunan juga terbatas sehingga anak harus bergantian.
9	Bagaimana upaya guru mengatasi kendala tersebut ?	Untuk anak yang takut, guru mendampingi dengan memegang tangan anak dan memberikan motivasi secara bertahap. Untuk anak yang tidak sabar menunggu giliran, guru mengatur antrean dan mengingatkan anak. Untuk anak yang bingung mengikuti jalur <i>zig-zag</i> , guru memberikan tanda atau garis yang mudah dilihat. Jika cuaca terlalu panas, waktu kegiatan disesuaikan. Jika lapangan licin setelah hujan, kegiatan dipindahkan ke tempat yang lebih aman.
10	Bagaimana pendapat guru mengenai permainan <i>outdoor</i> dalam perkembangan motorik kasar anak ?	Permainan <i>outdoor</i> sangat membantu perkembangan motorik kasar dan juga disukai anak. Melalui berbagai permainan tersebut, anak dapat melatih keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kekuatan, dan keberanian. Guru melihat anak yang awalnya takut atau masih kaku menjadi lebih berani, lincah, dan mampu melakukan gerakan dengan lebih baik.

Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik

NO	Pertanyaan Murid	Jawaban Murid
1	Apakah kamu suka bermain di luar?	Suka banget. Senang kalau main di luar.
2	Permainan <i>outdoor</i> apa yang paling kamu sukai?	Aku suka semuanya Bu, suka ayunan, suka prosotan, suka jembatan goyang, tapi paling suka <i>zig-zag</i> soalnya bisa lari-lari.
3	Apakah kamu suka bermain lari <i>zig-zag</i> ?	Suka, seru Larinya belok-belok.
4	Bagaimana perasaan kamu ketika bermain <i>outdoor</i> ?	Senang, happy, ketawa sama teman. Kadang capek tapi senang.
5	Apa yang kamu lakukan ketika bermain <i>zig-zag</i> dan permainan lainnya?	Lari dari garis start terus belok-belok lewat cone sampai finish, jangan sampai kena cone Bu. Kalau di ayunan aku ayun-ayun kaki, kalau prosotan aku meluncur wusss, kalau jembatan goyang aku jalan pelan-pelan.
6	Apakah kamu sudah bisa berlari dan berbelok melewati cone ?	Bisa Bu, awalnya kena cone tapi sekarang sudah bisa, sudah pinter.
7	Bagian permainan mana yang paling sulit?	Yang sulit itu beloknya Bu, soalnya goyang, takut jatuh. Jembatan goyang juga sulit soalnya goyang-goyang.
8	Apakah guru memberikan contoh sebelum bermain ?	iya Bu, Bu Guru kasih contoh dulu baru kami ikutin.
9	Siapa yang membantu kamu ketika mengalami kesulitan ?	Bu Guru yang bantu, dipegangin tangannya biar nggak jatuh.
10	Apakah kamu ingin bermain <i>outdoor</i> lagi? Mengapa?	Mau , Mau main lagi besok, soalnya seru dan bisa main sama teman-teman.

LAMPIRAN II

Adapun data dari guru/tenaga pendidik di TK Islam Terpadu Khalfani adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

No	Nama	Tempat /Tanggal Lahir	Ijazah /Tahun	Jabatan
1	Ainun Mardiah Sikumbang, S.Pd	Sipolu – polu, 01 September 1999	S1/2024 (PAUD)	Kepala Sekolah
2	Lisma Hasibuan, S.Pd	Panyabungan Julu, 27 Maret 1994	S1/2017 (Matematika)	Wali Kelas
3	Nur Sa'adah Hasibuan	Pidoli Lombang, 11 Februari 2002	SMA/2020	Guru Kelas
4	Leli Suryani Lubis	Pidoli Lombang, 15 Desember 2001	SMA2020	Wali Kelas
5	Sekar Arum Widari	Aek Galoga, 03 Januari 2001	SMK/2018	Tenanga Administrasi Sekolah

Tabel 1.2

**Jumlah siswa di TK Islam Terpadu Khalfani
Tahun Ajaran 2026/2027**

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	AL –Falaq	21
2	AL – Baqoroh	16

Tabel 1.3

Sarana dan Prasarana TK Islam Terpadu Khalfani

NO	Ruangan	Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Jumlah
1	Meja dan Kursi	✓				42
2	Papan Tuli	✓				2
3	Buku Cerita Anak	✓				10
4	Alat Mewarnaai	✓				42

5	Sound System	✓				1
6	Riang Kelas	✓				2
7	Halaman Bermain	✓				1
8	Ayunan	✓				2
9	Prosotan	✓				1
10	Halang Rintang	✓				1
11	Kamar Mandi	✓				1

Tabel 1.4
Nama Siswa Kelas Al – Baqarah
TK Islam Terpadu Khalfani

NO	Nama Murid	Jenis kelamin
1	FARID ATTALAH NASUTION	LAKI - LAKI
2	MAULANA MUHAMMAD BATUBARA	LAKI - LAKI
3	MUHAMMAD HABIL FAWWAZA ARRAHMAN	LAKI - LAKI
4	MUHAMMAD ARPAN JULIANTO	LAKI - LAKI
5	MUHAMMAD ABI AL FARIZY	LAKI - LAKI
6	RAHAYUL KAHFA	LAKI - LAKI
7	MUHAMMAD RAFA AZKA PUTRA	LAKI - LAKI
8	ARYA PRATAMA HARAHAP	LAKI - LAKI
9	TALITA ULFA RIA	PEREMPUAN
10	ARSYLA AFIKA	PEREMPUAN
11	AZIVA TRIA ANDINA SARAGIH	PEREMPUAN
12	ARUMI NASHA REZETA	PEREMPUAN
14	KAILA MUMTAZD GALINGGING	PEREMPUAN
15	SHAFAYRA MADIHA	PEREMPUAN
16	INARA AUFA RKT	PEREMPUAN

LAMPIRAN III**DOKUMENTASI**

Gambar 1 : Wawancara dengan Guru TK Islam Terpadu Khalfani



Gambar 2 : Wawancara dengan Guru TK Islam Terpadu Khalfani



Gambar 3: Wawancara dengan murid TK Islam Terpadu Khalfani



Gambar 4 : dokumentasi permainan *outdoor*



Gambar 5 : dokumentasi permainan *outdoor*



Gambar 6 : dokumentasi anak bermain *outdoor*



Gambar 7: dokumentasi satu kelas





Gambar 8 : dokumentasi permainan *outdoor*

LAMPIRAN IV : SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email: stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 941 /Sti.21/F.1/TL.00/08/2026 06 Agustus 2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala TK Islam Terpadu Khalfani
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : Normaliza
NIM : 22-03-0044
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Implementasi Permainan Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani
Tempat Penelitian : TK Islam Terpadu Khalfani
Waktu Penelitian : Agustus s/d Oktober 2026

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Ketua
Kepala Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Aminsya, M.H.I

Terselamatkan
1 Ketua STAIN MADINA
2 Ketua Prodi PIAUD
3 Arsip

LAMPIRAN V : SURAT BALASAN PENELITIAN

File:///C:/Users/Normalisa/Downloads/SURAT%20BALASAN%20

File:///C:/Users/Normalisa/Downloads/SURAT%20BALASAN%20



LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM TK ISLAM TERPADU KHALFANI

AEK GALOGA DESA PIDOLI LOMBANG KEC. PANYABUNGAN KABUPATEN MADINA TELP. 082362124200

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini kepala TK Islam Terpadu Khalfani Kel. Pidoli Lombang Kec. Panyabungan Kab. Mandailing Natal.

Nama : AINUN MARDIAH SIKUMBANG, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Khalfani
Alamat : Pagaran Sigatal, Kel. Durussalam

Menerangkan bahwa:

Nama : NORMALIZA
NIM : 22030044
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Dalam Lidang

Adalah benar melakukan penelitian di TK Islam Terpadu Khalfani Kel. Pidoli Lombang Tahun Ajaran 2026/2027.

Adapun maksud penelitian yang dilakukan adalah untuk memperoleh data yang diperlukan guna menyusun skripsi dengan judul: *Implementasi Permainan Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalfani*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Yayasan Pendidikan Islam Khalfani


FAKHRUDDIN, S.Pd

Panyabungan, 10 September 2026

Kepala Sekolah

TK Islam Terpadu Khalfani


AINUN MARDIAH SIKUMBANG, S.Pd

LAMPIRAN VI: Surat Izin Operasional



**PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU**

KOMPLEK PERKANTORAN PAYA LOTING KODE POS 229711 PANYABURGAN
SUMATERA UTARA Telp. (0636) 326103 Fax. (0636) 326103
Website: dpmptsp.mandailing.go.id, Email: dpmptsp.mandailing@gmail.com

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

Nomor : 503/0042/IO-PAUD/DPMPPTSP/2018

TENTANG

**IZIN OPERASIONAL
PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk melaksanakan amanat undang-undang bidang pendidikan dimana masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi program pendidikan dan berkewajiban memberikan dukungan sumber daya dalam penyelenggaraan pendidikan;
 - b. bahwa berdasarkan Surat Permohonan Izin Operasional PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI Nomor 010/TK KF/2018 tanggal 09 Agustus 2018 dan Surat Instrumen Verifikasi Study Kelayakan Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini dari Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal tanggal 24 Agustus 2018;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b maka perlu menetapkan Keputusan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mandailing Natal tentang Izin Operasional PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI;
- Mengingat**
1. Undang-undang Nomor 12 Tahun 1998 tentang Pembentukan Kabupaten Daerah Tingkat II Toba Samosir dan Kabupaten Daerah Tingkat II Mandailing Natal;
 2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini;
 6. Peraturan Daerah Kabupaten Mandailing Natal Nomor 6 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kabupaten Mandailing Natal;
 7. Peraturan Bupati Mandailing Natal Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Wewenang Bidang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mandailing Natal;





**PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU**

KOMPLEK PERKANTORAN PAYALOTING KODE POS 22978 PANYABUNGAN
SUMATERA UTARA Telp. (0636) 326103 Fax. (0636) 326103
Website: dpmptsp.mandailing.go.id, Email: dpmptsp.mandailing@gmail.com

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

Nomor : 503/0042/IO-PAUD/IDPMPPTSP/2018

TENTANG

**IZIN OPERASIONAL
PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk melaksanakan amanat undang-undang bidang pendidikan dimana masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi program pendidikan dan berkewajiban memberikan dukungan sumber daya dalam penyelenggaraan pendidikan;
 - b. bahwa berdasarkan Surat Permohonan Izin Operasional PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI Nomor 010/TK KF/2018 tanggal 09 Agustus 2018 dan Surat Instrumen Verifikasi Study Kelayakan Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini dari Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal tanggal 24 Agustus 2018;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b maka perlu menetapkan Keputusan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mandailing Natal tentang Izin Operasional PAUD LEMBAGA PENDIDIKAN TK ISLAM TERPADU KHALFANI;
- Mengingat**
1. Undang-undang Nomor 12 Tahun 1998 tentang Pembentukan Kabupaten Daerah Tingkat II Toba Samosir dan Kabupaten Daerah Tingkat II Mandailing Natal;
 2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini;
 6. Peraturan Daerah Kabupaten Mandailing Natal Nomor 6 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kabupaten Mandailing Natal;
 7. Peraturan Bupati Mandailing Natal Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Wewenang Bidang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mandailing Natal;



MEMUTUSKAN

Mengingat
KESATU

Memberi Izin Operasional Kepada :

Nama Lembaga : LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK (TK ISLAM TERPADU) KHALFANI
Alamat Lembaga : Jl. Sawah Aek Geloga Desa Pidoll Lombang Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal
Bentuk Satuan : Taman Kanak-kanak (TK)
Penanggungjawab : FAKHRUDDIN, S.Pd

KEDUA

: PAUD tersebut wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut :

1. Belajar sesuai dengan peraturan dan Perundang-undangan yang berlaku;
2. Mengikuti petunjuk teknis dari Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal;
3. Menyampaikan Program tahunan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal melalui Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan;
4. Mengirimkan laporan bulanan ke Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal melalui Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan;
5. Mengirimkan laporan semester ke Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mandailing Natal melalui Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan;

KETIGA

: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan adanya pencabutan izin dan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan didalamnya akan diadakan perbaikan kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Panyabungan
pada tanggal 06 September 2018

an. BUPATI MANDAILING NATAL

PIL. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN MANDAILING NATAL



Drs. FARLIN LUBIS, AP
Pembina Tk. I
NIP. 19750906 199412 1 001



1. Keputusan TTD:

2. Bupati Mandailing Natal

3. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal

4. Kepala UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Panyabungan

LAMPIRAN VII: Hasil Cek Turnitin

Fix SKRIPSI Normaliza.docx			
SIMILARITY REPORT			
9%	7%	4%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
MATCHING SOURCES			
1	repository.stain-madina.ac.id		1%
2	ejournal.gomiti.id		<1%
3	repository.uinsu.ac.id		<1%
4	jom.unns.ac.id		<1%
5	Submitted to UIN Jambi		<1%
6	Submitted to Universitas Bengkulu		<1%
7	jurnal.unimed.ac.id		<1%
8	Submitted to Universitas Pasundan		<1%
9	proceeding.unnes.ac.id		<1%
10	Submitted to UIN Raden Intan Lampung		<1%
11	depositum.uqat.ca		<1%
12	ejournal.uinbukittinggi.ac.id		<1%
13	journal.stai-alittihad.ac.id		<1%
14	repository.radenintan.ac.id		<1%
15	Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium		<1%

LAMPIRAN VIII : SK Pembimbing



**KEPUTUSAN KETUA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
NOMOR : B- 136 /Sti.21/C.4a/PP.00.9/09/2026
TENTANG
PERUBAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL

Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan pelaksanaan akademik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi Tahun Akademik 2025/2026.;

b. bahwa nama-nama yang tercantum dalam keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas dimaksud;

c. bahwa Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Pendelegasian Penandatanganan Penetapan Penguji Seminar Proposal, Pembimbing Skripsi, Penguji Sidang, Komprehensif dan Penguji Sidang Munaqasyah di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dengan huruf a dan b tersebut dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tahun akademik 2025/2026.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);

4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);

5. Peraturan Menteri Agama Nomor 4 Tahun 2018 mengatur tentang pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)

- di Mandailing Natal. (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 164);
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2019 tentang Statuta Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
 7. Perubahan Menteri Agama Nomor 60 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 5 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 931);

- Menetapkan KEPUTUSAN KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- KESATU : Mengangkat Saudara
1. Annisa Wahyuni, M.Pd.
2. Drs. Mukhlis, M.Si.
- KEDUA : Menugaskan Saudara yang namanya tersebut di atas untuk membimbing skripsi mahasiswa nama Normaliza, NIM 22030044 Program Studi PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI dengan judul "Implementasi Permainan *Outdoor* untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Khalifani". Yang dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan.
- KETIGA : Dosen Pembimbing berkewajiban untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh dengan rasa tanggung jawab.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan jika terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di Panyabungan
Pada tanggal, 22 September 2026
Ketua Prodi PIAUD,


Sartika Dewi Harahap

LAMPIRAN IX: Kontrol Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
 Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978 Telepon (0636) 7006359
 Website: www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : NORMALIZA
 NIM : 22030044
 Semester : IX
 Judul Skripsi : Implementasi Permainan Outdoor untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini
 Pembimbing II : Drs. Mukhlis, M.Si

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Pembimbing	Mahasiswa
15 / 09 / 26	Perbaikan ^{teor} Pembahasan -	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17 / 07 / 26	Melihat Perbaikan Isi bab 4 dan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
21 / 09 / 26	Menyusutkan Pembahasan bab 4 ke bab 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
22 / 09 / 26	ACC Skripsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Catatan:

1. Blanko ini harus dibawa setiap melaksanakan konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum ujian skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 2026
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sartika Dewi Harahap, M.Hum
 NIP. 199108122019082001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL

Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978 Telepon (0636) 7006359
 Website: www.stain-madina.ac.id

KONTROL KONSULTASI SKRIPSI

Nama : NORMALIZA
 NIM : 22030044
 Semester : IX
 Judul Skripsi : Implementasi Permainan Outdoor untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini
 Pembimbing I : Annisa Wahyuni, M.Pd

Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf	
		Pembimbing	Mahasiswa
17/09/26	revisi susunan bab 4 dan 5.	1	<i>[Signature]</i>
21/09/26	revisi bab 4.	1	<i>[Signature]</i>
22/09/26	Perbaikan Mendekat di daftar pustaka	1	<i>[Signature]</i>
23/09/26	ACC Skripsi	1	<i>[Signature]</i>

Catatan:

1. Blanko ini harus dibawa setiap melaksanakan konsultasi
2. Blanko ini dikembalikan sebelum ujian skripsi
3. Blanko ini tidak boleh hilang dan tidak akan dilakukan penggantian

Panyabungan, 2026
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sartika Dewi Harahap, M.Hum
 NIP. 199108122019082001

LAMPIRAN X**BIODATA PENULIS**

Nama : NORMALIZA
 Nim : 22030044
 Tempat, Tanggal Lahir Dalam Lidang,: 23 Maret 2003
 Alamat : Dalan Lidang
 Agama : Islam
 Status : Mahasiswa
 Cita-cita : Pengusaha Sukses
 Hobby : Memasak
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Email : Malizanoor448@gmail. Com
 No. telepon/HP : 083833411217
 Jenjang Pendidikan
 a. TK AL- HIDAYAH : 2008– 2009
 b. SDN 086 Dalan Lidang : 2009 – 2015
 c. SMP Negri 6 Payabungan : 2015 – 2018
 d. SMA Negri 3 Panyabunga : 2018 – 2021
 e. STAIN MADINA : 2022 – 2026
 Nama Orang Tua
 a. Ayah : Khoiruddin
 b. Ibu : Halimah

