

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN
*COLOUR BALL CHALLENGE***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

DAFFA SHOUTUL HAQ

NPM: 22.14.07.0006

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

DAFFA SHOUTUL HAQ

NPM: 22.14.07.0006

Judul:

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN
*COLOUR BALL CHALLENGE***

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

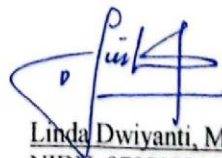
Tanggal: 3 Juli 2026

Pembimbing I



Intan Prastihastan Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN. 0729078402

Pembimbing II



Linda Dwiyantri, M.Pd.
NIDN. 0707079101

Skripsi Oleh:

DAFFA SHOUTUL HAQ

NPM: 22.14.07.00.06

Judul:

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN
*COLOUR BALL CHALLENGE***

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 6 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. :
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi. :
3. Penguji II : Linda Dwiyantri, M.Pd. :



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Daffa Shoutul Haq
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 13 Januari 2003
NPM : 22.14.07.00.06
Fak/Prodi : FKIP/ S1 PG PAUD

Saya menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 6 Juli 2026
Yang Menyatakan



DAFFA SHOUTUL HAQ
NPM. 22.14.07.00.06

MOTTO

“Kalau sejak lahir hingga saat ini kamu banyak diberi kemudahan oleh Allah dalam menjalani hidup, lalu kenapa kamu merasa tidak yakin bahwa Allah pasti memberikan kemudahan di sisi hidupmu?” (KH. Bahauddin Nursalim)

Setiap orang memiliki proses dan perjuangannya masing-masing yang tidak selalu terlihat. Tetaplah berdoa dan berusaha, karena setiap kemudahan berasal dari Allah dan akan datang pada waktunya.

“Kesuksesan adalah bagian dari doa kedua orang tua”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk:
Kedua orang tua dan seluruh keluargaku tercinta.
Sahabat seperjuangan di bangku perkuliahan yang tidak dapat disebutkan,
terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan cerita indah selama
perjalanan ini.

ABSTRAK

Daffa Shoutul Haq Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan *Colour Ball Challenge* di KB IT Al Aqsha Ngadiluwih. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Motorik kasar, *Colour Ball Challenge*, anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan atas dasar temuan rendahnya kemampuan motorik kasar pada peserta didik usai 3-4 tahun di KB IT Al Aqsha Ngadiluwih. Sejumlah peserta didik menunjukkan keterbatasan dalam melakukan gerakan dasar seperti melempar dan menendang bola, serta belum mampu menggerakkan anggota tubuh secara terkoordinasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik melalui penerapan permainan *Colour Ball Challenge* sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengadopsi model Kemmis McTaggart yang terdiri dari dua siklus penelitian. Penelitian melibatkan 17 peserta didik kelompok bermain usia 3-4 tahun sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dan catatan lapangan, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif berdasarkan presentase ketercapaian perkembangan motorik kasar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan motorik kasar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan *Colour Ball Challenge*. Presentase peserta didik yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 23,53% pada pra tindakan menjadi 41,18% pada Siklus I dan 88,24% pada Siklus II. Rata-rata skor motorik kasar peserta didik meningkat dari 8,58 pada pratindakan, menjadi 9,53 pada siklus I, dan mencapai 13,71 pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan peserta didik dalam memegang bola dengan tepat, melempar bola menuju target, memposisikan kaki saat akan menendang, serta mengarahkan tendangan ke sasaran yang ditentukan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *Colour Ball Challenge* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar peserta didik usia 3-4 tahun di KB IT Al Aqsha Ngadiluwih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3–4 Tahun Melalui Permainan *Colour Ball Challenge*” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PG PAUD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam kelancaran proses akademik.
4. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan serta masukan yang sangat berarti dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini.
5. Linda Dwiyantri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh ustadzah dan staf guru PAUD IT Al Aqsha Ngadiluwih yang telah penuh kesabaran membantu, membimbing memberikan pengalaman berharga kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti.
8. Rekan-rekan mahasiswa PG PAUD yang telah memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan dalam berproses hingga terselesaikannya skripsi ini.

9. Untuk diri saya sendiri, Daffa Shoutul Haq terima kasih sudah mampu bertahan dan terus berusaha menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Perjalanan ini tidak selalu mudah, namun setiap proses memberikan banyak pelajaran tentang tanggung jawab, kesabaran, dan semangat untuk terus berkembang. Semoga langkah kecil ini menjadi awal yang baik untuk meraih cita-cita dan memberikan manfaat bagi banyak orang di masa depan.
10. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan, bantuan, doa, motivasi, serta arahan selama proses penyusunan skripsi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

Kediri, 13 April 2026

Yang menyatakan



Daffa Shoutul Haq
NPM. 2214070006

DAFTAR ISI

MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Setting dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
E. Rencana Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

C.	Pembahasan dan Pengambilan Simpulan	Error! Bookmark not defined.
D.	Kendala dan Keterbatasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		8
LAMPIRAN - LAMPIRAN		75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Motorik Kasar..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Daftar Nama Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Skor Total/ Kategori Perkembangan Anak.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Rencana Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Pra Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Pra Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Tingkat Pencapaian Perkembangan Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Tingkat Pencapaian Perkembangan Siklus II	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Desain Permainan Colour Ball Challenge ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart, 1988..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Pra Tindakan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Pada Siklus **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Presetase Ketuntasan Motorik Kasar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian (LPPM).....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Keterangan Lembaga	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Modul Ajar dan RPPH Pra Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Rubrik Penilaian Motorik Pra Tindakan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Penilaian Ceklis Pra Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Penilaian Anekdote Pra Tindakan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Dokumentasi Pra Tindakan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Modul Ajar dan RPPH Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Rubrik Penilaian Motorik Kasar Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Penilaian Ceklis Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Penilaian Anekdote Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Dokumentasi Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Penilaian Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Modul Ajar dan RPPH Siklus II ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Rubrik Penilaian motorik kasar Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Penilaian Ceklis Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Penilaian Anekdote Ceklis Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19. Dokumentasi Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20. Penilaian Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21. Buku Panduan Permainan <i>Colour Ball Challenge</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22. Dokumentasi Semua Kegiatan.....	113
Lampiran 23 Artikel Jurnal.....	114
Lampiran 24 LOA Jurnal.....	115

Lampiran 25. Hasil Turnitin Skripsi.....	116
Lampiran 26 Hasil Turnitin Artikel.....	117
Lampiran 27 Surat Keterangan Bebas Similar.....	124
Lampiran 28 Catatan Ujian Skripsi.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan fase awal pembelajaran yang mengintegrasikan jalur formal dan nonformal untuk kelompok usia nol sampai enam tahun. Stimulasi pada periode ini dirancang untuk memicu pertumbuhan jasmani sekaligus perkembangan mental agar anak mempunyai kesiapan matang saat memasuki sekolah dasar. Secara umum, orientasi utama program ini adalah melejitkan potensi bawaan sejak dini sebagai modalitas kehidupan masa depan yang disesuaikan dengan tahapan usia anak. Oleh karena itu, investasi pada fase ini bernilai sangat strategis bagi perkembangan jangka panjang (Tristya, 2024).

Pendekatan edukasi pada anak usia dini idealnya menyentuh seluruh dimensi perkembangan, meliputi aspek fisik, kognitif, afektif, serta nilai moral dan spiritual melalui penciptaan iklim belajar yang suportif. Setiap dimensi tersebut saling berkelindan dan menentukan kualitas tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Di antara berbagai dimensi yang ada, domain fisik motorik menawarkan peluang besar untuk dioptimalkan pada fase awal pertumbuhan (Dwiningsih et al., 2019). Arti penting aspek ini terletak pada perannya dalam melatih kendali gerak mekanis tubuh, stabilitas, dan sinergi antaranggota badan. Ketika kemampuan fisik motorik terbangun dengan baik, anak akan lebih mudah menjalani rutinitas harian serta memiliki modal dasar untuk mengasah fungsi kognitif, kecakapan sosial, dan kemandirian. Atas dasar tersebut, pemberian rangsangan fisik motorik harus dilakukan secara terukur, sistematis, dan kontinu.

Domain motorik kasar berfokus pada fungsionalisasi otot besar yang memfasilitasi aktivitas fisik bervariasi, misalnya berjalan, berlari, melompat, melempar, serta menendang. Kapasitas ini sangat dipengaruhi oleh kekuatan otot, kemampuan menjaga keseimbangan, dan ketepatan koordinasi yang matang seiring dengan perkembangan sistem saraf pusat (Handayani et al.,

2022). Kemampuan motorik kasar pada rentang usia tiga hingga empat tahun menjadi indikator kesiapan anak dalam mengeksplorasi ruang publik dan melakukan mobilitas fisik. Anak dengan kecakapan motorik kasar yang matang umumnya memperlihatkan performa yang dinamis, percaya diri, dan responsif terhadap stimulasi pembelajaran. Sebaliknya, minimnya stimulasi pada aspek ini membuat anak cenderung pasif, cepat lelah, dan kurang berani mengekspresikan diri melalui gerakan, sehingga membatasi ruang gerak mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan luar.

Penguatan kompetensi motorik kasar memegang peran krusial karena menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan motorik halus, keterpaduan gerak, serta internalisasi nilai sosial melalui aktivitas bermain kelompok. Menurut (Mahmud, 2019), kematangan motorik kasar berkontribusi positif dalam melatih kontrol diri anak, regulasi emosi, serta kesiapan mental untuk beradaptasi dengan model pembelajaran formal di tingkat sekolah selanjutnya.

Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan realitas yang berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan langsung di KB IT Al Aqsha, performa motorik kasar anak usia tiga hingga empat tahun masih memerlukan perhatian serius karena belum berkembang secara optimal. Fenomena ini terlihat dari sebagian besar anak yang masih kesulitan mengeksekusi gerakan manipulatif dasar, seperti mengarahkan lemparan dan tendangan bola secara presisi, serta menjaga keseimbangan statis maupun dinamis tubuh mereka. Dari total 17 anak yang menjadi subjek observasi, 12 anak di antaranya belum mampu mendemonstrasikan kecakapan motorik kasar dengan baik, dan hanya 5 anak yang telah menunjukkan capaian perkembangan sesuai dengan target usianya.

Kondisi objektif ini menunjukkan bahwa capaian motorik kasar anak didik di KB IT Al Aqsha Ngadiluwih masih berada pada kategori rendah, terutama dalam hal kelincahan dan keselarasan gerak tubuh. Di samping itu, tingkat partisipasi anak dalam aktivitas fisik intensif masih minim, dan pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) yang tersedia di lembaga tersebut

dimanfaatkan secara optimal untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Belum optimalnya capaian motorik kasar pada anak didik di KB IT Al Aqsha tersebut berakar dari minimnya pemberian stimulasi yang dikemas secara terstruktur dan berkesinambungan. Fenomena ini diperkuat oleh kecenderungan pola asuh orang tua yang menitikberatkan prioritas pada penguasaan kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung), sehingga penguatan aspek motorik kasar dikesampingkan. Walaupun intervensi awal seperti gerakan dasar melempar dan menendang bola sudah diperkenalkan di sekolah, proses pengembangannya belum diintegrasikan secara konsisten lewat pemanfaatan media permainan yang rekreatif.

Atas dasar itu, anak didik memerlukan stimulasi yang presisi dan edukatif agar kematangan motorik kasarnya dapat terstimulasi secara maksimal. Model pembelajaran berbasis aktivitas fisik, seperti melompat, menendang, maupun melempar bola, terbukti menjadi instrumen edukasi yang efektif untuk anak usia tiga hingga empat tahun. Pemilihan jenis permainan ini wajib menyelaraskan antara profil keunikan anak, tingkat kecakapan aktual mereka, serta ketersediaan daya dukung lingkungan sekitar (Beno et al., 2022).

Salah satu variasi aktivitas sosiokinetik yang berpotensi memicu perkembangan motorik kasar anak adalah *Colour Ball Challenge*. Format permainan ini didesain khusus untuk menggerakkan fisik anak melalui tindakan melempar serta menendang bola secara terfokus pada target tertentu. Kendati demikian, potret empiris di lapangan menunjukkan bahwa model permainan interaktif ini sama sekali belum pernah diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Sebagai langkah konkret untuk mengatasi kesenjangan tersebut, peneliti menguji coba penerapan permainan *Colour Ball Challenge*, yang mengombinasikan aktivitas menendang dan melempar bola berwarna menuju sasaran spesifik berdasarkan komando verbal. Stimulasi ini difungsikan untuk melatih daya tahan otot, keselarasan visual-motorik (mata dan tangan), sekaligus ketajaman fokus serta fleksibilitas gerakan. Seluruh rangkaian

aktivitas dikembangkan dengan nuansa yang gembira, dialogis, dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan usia tiga hingga empat tahun.

Di samping domain fisik, permainan *Colour Ball Challenge* turut memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, seperti identifikasi warna, pemahaman ruang/arah, serta kemampuan mematuhi perintah sederhana. Melalui skema ini, anak didik juga didorong untuk membangun interaksi sosial dan kerja sama kelompok dengan teman sebaya. Menurut Lestari (2024), pemanfaatan media permainan aktif berbasis gerak mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap akselerasi motorik kasar anak apabila diaplikasikan secara teratur dan bertujuan. Premis ini diperkuat oleh temuan (Ersa Fitriah 2022) yang menegaskan bahwa aktivitas bermain melempar bola berdampak nyata pada peningkatan kecakapan motorik kasar anak. Maka dari itu, pendekatan bermain aktif dikategorikan sebagai salah satu taktik instruksional yang sangat efektif pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Merujuk pada seluruh konstataasi masalah dalam latar belakang di atas, peneliti memandang krusial untuk melaksanakan sebuah riset ilmiah dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan *Colour Ball Challenge*”. Proyek penelitian ini diproyeksikan dapat menghasilkan khazanah keilmuan baru sekaligus menjadi opsi strategi pembelajaran yang aplikatif, rekreatif, dan efektif dalam memosisikan kemampuan motorik kasar anak pada capaian tertinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB IT Al Aqsha Ngadiluwih belum berkembang secara optimal.
2. Anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar seperti menendang dan melempar bola dengan tepat.
3. Pembelajaran lebih berfokus pada aspek kognitif sehingga stimulasi motorik belum diberikan secara optimal.

4. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik masih kurang bervariasi dan belum dilakukan secara terstruktur.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun melalui permainan *Colour Ball Challenge* di KB IT Al Aqsha Rembang. Fokus penelitian adalah pada aktivitas gerak yang melibatkan otot besar seperti menendang, melempar sebagai indikator perkembangan motorik kasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah permainan *Colour Ball Challenge* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB IT Al Aqsha Rembang?
2. Apakah terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun setelah diterapkan permainan *Colour Ball Challenge*?
3. Apakah permainan *Colour Ball Challenge* efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan permainan *Colour Ball Challenge* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB IT Al Aqsha Rembang.
2. Untuk menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun setelah diterapkan permainan *Colour Ball Challenge*.
3. Untuk menguji efektivitas permainan *Colour Ball Challenge* dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi ilmiah terkait penggunaan permainan *Colour Ball Challenge* dalam perkembangan motorik kasar anak, khususnya pada usia 3-4 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik: Memberikan wawasan bagi guru atau pendidik mengenai pentingnya pengembangan motorik kasar, sehingga dapat memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang memerlukan stimulasi lebih lanjut.
- b. Bagi Peserta didik: Membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar peserta didik melalui aktivitas koordinasi otot besar, keseimbangan tubuh.
- c. Bagi Lembaga: Memberikan masukan dalam pengembangan kurikulum atau kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik kasar,
- d. Bagi Peneliti Lain: mendapatkan informasi dan wawasan terkait tumbuh kembang anak khususnya pada aspek perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, (2016). *MEMAHAMI POLA PERKEMBANGAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI*. 8, 1–23.
- Aliriad, H., Da'i, M., & Apriyanto, R. (2023). Strategi Peningkatan Motorik untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4609–4623.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Ayuni, M., Nurma, & Arta, K. H. (2025). Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 3-5 Tahun di TK Purwodadi (Satu Atap) Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. *Educalia: Journal of Educational Research*, 4(2), 95–107. <https://doi.org/10.56613/educalia.v4i2.301>
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. “Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.” *Bungamputi*, 2022: 6(0), 14–21. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/15916>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN LEMPAR TANGKAP BOLA BESAR DI KELOMPOK B4 TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL BAHAGIA KOTA MAKASSAR SKRIPSI. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 507–512. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1912>
- Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. *PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI*. 2022.
- Dwiningsih, R., Aisyah, A., & Ibrahim, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Estafet. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 2(3), 225. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i3.9193>
- Dwiyanti, Linda. “Development of Smart Kiddo Games as an Effort to Improve Physical Motor and Language Abilities in Early Childhood A . Introduction.” 2023: 282-293 .
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Bermain dan perkembangan anak*.

- Gehlot, L. (2021). Cognitive Development by Zone of Proximal Development (ZPD). *The Journal of Education, Culture, and Society*, 12(2), 432–444.
- Handayani, S., Nurhidayah Ilyas, S., & Musfirah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Simpai Pada Kelompok a Di Tk. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(3), 129–134. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i3.130>
- Harahap, N. K., Aulia, R., Harahap, A. M., & Muchtar, N. A. F. (2025). Peran Senam Irama dalam Perkembangan Sensor Motorik Anak Usia Dini di RA Bunda. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 6(2), 278–284. <https://doi.org/10.55081/jumper.v6i2.4363>
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (Edisi 6, Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa & Mucslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Didaktika*, 20(2), 90–98.
- Iverson, J. M. (2021). Developmental Variability and Developmental Cascades: Lessons From Motor and Language Development in Infancy. *Current Directions in Psychological Science*, 30(3), 228–235. <https://doi.org/10.1177/0963721421993822>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Lestari, E. D. (2024). *MODEL PERMAINAN OBSTACLE COLOR BALL UNTUK DETEKSI DINI TUMBUH KEMBANG MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN (STUDI DI KB MULIA BUMI AGUNG LAMPUNG TIMUR)*. 68–85.
- MAHMUD, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Mayesti. (2015). Pengaruh permainan bola terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B TK Negeri Pembina Jambi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–52.
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafiâ€™TM, M. I., Alia Putri, M., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- MULYASA, E. P. Latifah. *Manajemen PAUD*, . PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Purwanti. 2025.

Mulyasa. "Praktik Penelitian Tindakan Kelas. ." 2013.

Nugrahani, R., Pgri, U., & Tuban, R. (2015). Perkembangan Kognitif Anak Melalui Penerapan Bermain Table Toys Balok Atribut Di Taman Kanak- Kanak. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 1(1), 90–102.

Norlaila, & Hermina, D. (2025). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>

Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>

Penerapan, D., & Fifo, M. (2023). *PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI KEGIATAN TARI KREASI PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN*. 1, 17–23.

Purwanti, A. "Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik ." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Aktifitas Jasmani* , 2025 : 4(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpdaj/article/view/81295>

Rahmania, T. R. N., Jihan, A. N., Ulya, F., & Aulia, S. (2023). Meronce sebagai Strategi Intervensi untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dengan Hambatan Majemuk. *JPK : Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(2), 176–184. <https://doi.org/10.21009/jpk.v2i2.65305>

Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah, K. "Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA." *Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2022: 4(3), 2360–2370. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5080>

Riswandi. (2021). Penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), 123–130.

Rosa Imani Khan, Ridwan. "Pengembangan Media Magic Star Box untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan*, 2025: 245-252.

Sutapa, M., Suarni, N. K., & Ristiati, N. P. (2020). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Singaraja.

Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Jakarta, 2021.

Tristya, I. (2024). Tinjauan Literatur Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan

Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 73–88. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.316>

Utomo, Hanggara Budi, Dwiyanti, Linda. "Pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif." 2020: 123-132.

Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>

Wijaya, Intan Prastihastari. Lestarinigrum, Anik. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri.” 2019: 66-73.

Wijayaningsih, L. “Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “ Gobak Sodor ”.” 2023: 59-63.

