

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Soybatul Aslamiah Ritonga

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: soybatul89@stita.ac.id*

Uswatun Hasanah Masra Tangse

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: uciihasanah@stita.ac.id*

Indy Suryani Galingging

*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: suryaniG@gmail.com*

Abstract—Abstrak

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dalam mengeluarkan energy yang terpendam. Bermain juga merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan bagi anak. Melalui bermain dapat mengembangkan potensi dan kemampuan anak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan motorik kasar anak terlihat dari anak tidak banyak melakukan aktivitas gerak saat disekolah, yang mengakibatkan anak mudah bosan sehingga menyebabkan anak mulai mengganggu temannya yang lain. Suasana kelas yang terlalu monoton dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional membuat anak menjadi malas bergerak. Kurangnya penggunaan alat permainan edukatif yang dilakukan dalam pembelajaran, proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh alat permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *quasiexperiment* dengan *one group pretest-posttest design*, dan melibatkan 28 anak di TK Ummi Asmah Urung Kompas di Kabupaten Labuhanbatu pada bulan September 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif (APE) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5- 6 tahun.

Keywords—Alat Permainan Edukatif, Motorik Kasar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memegang peran penting dalam membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang selaras dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.¹ Masa usia dini terjadi pada rentang waktu 0-6 tahun.

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, Bahasa, sosial emosional, agama dan moral.

Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan ini diupayakan untuk

mengoptimalkan masa emas (*golden age*) pada anak, agar anak tumbuh menjadi individu yang cerdas secara kognitif, cakap secara afekif dan terampil secara psikomotor.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasikan di Taman Kanak-kanak adalah aspek motorik.

Kemampuan dasar untuk aspek motorik

mempunyai kompetensi dasar agar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.²

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di sekolah/TK Ummi Asmah di Kabupaten Labuhanbatu, menunjukkan berbagai kendala yang dialami guru dan anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Anak tidak banyak melakukan aktivitas gerak saat disekolah, yang mengakibatkan anak mudah bosan sehingga menyebabkan anak mulai mengganggu temannya yang lain. Suasana kelas yang terlalu monoton dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional membuat anak menjadi malas bergerak.

Kurangnya penggunaan alat permainan edukatif yang dilakukan dalam pembelajaran, proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dibutuhkan suatu alat permainan edukatif yang sederhana, menarik dan menantang tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, sehingga tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun tercapai dengan baik.

II. LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan baik dengan menggunakan alat maupun tidak yang kemudian akan merangkum berbagai pengertian serta memberikan berbagai

¹ Baik Nilawati et al Astini, 2017, *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak*, Journal of Chemical Information and Modeling, 53.9, hlm. 1689-99.

² Suggate, Sebastian & Stoiger, Heidrun & Pufke, Eva. 2016. *Relations Between Playing Activities And Fine Motor Development*. Early Child Development and Care. DOI: 10.1080/03004430.2016.1167047.

informasi, membangkitkan kesenangan, serta untuk mengembangkan imajinasi anak.³

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri-ciri.⁴ Menurut Zaman Badru adapun ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu: a) ditunjukkan pada anak TK, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK.⁵

Karakteristik penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini antara lain: dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan serta motorik anak dan membuat anak terliba secara aktif sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut dengan bebas dan aktif. Peran guru juga diperlukan yakni untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut.⁶

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya

pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa.⁷

Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karena belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan motorik kasar. Setiap anak usia dini memiliki tahap perkembangan bermain dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahap perkembangan bermain tersebut disesuaikan dengan tingkatan usia anak.⁸

2. Jenis dan Macam-macam Permainan Edukatif

Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit. Jenis Permainan edukatif, yaitu⁹:

1. Permainan fisik bebas *indoor* ialah permainan yang dilakukan di dalam ruangan dan permainan yang dilakukan secara bebas, artinya permainan ini dapat dimainkan secara bebas oleh peserta didik tanpa perlu adanya bimbingan orang dewasa. Namun dengan bantuan atau bimbingan orang dewasa permainan ini akan semakin dapat dipahami anak dengan mudah.
2. Permainan fisik *outdoor* adalah permainan yang dilakukan di luar ruangan atau kelas, biasanya

³ Soybatul Aslamiah Ritonga, 2022, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Diponegoro Asam Jawa, Tarbiyah Bil Qalam*, VI.1, hlm. 25–32.

⁴ Dian Rahma, Muhamad Ali, and Desni Yuniarni, 2017, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al Fikri*, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 6.10, 212143.

⁵ Syamsuardi, 2012, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Jurnal Publikasi Pendidikan, II.1, hlm. 59–67.

⁶ Rahma, Ali, and Yuniarni.

⁷ Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, DIVA Press, Jogjakarta.

⁸ Uswatun Hasanah, 2019, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro*, AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 5.1, 20 <<https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>>.

⁹ Layla maghfiroh, 2016, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak DI TK Terpadu Tarviyahtul Athfal Jepara*, hlm. 1–23.

permainan ini dilakukan di halaman sekolah, taman bak pasir dan lapangan yang ada di dekat anak-anak.

3. Permainan dominan non fisik atau bermain pasif, permainan ini tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar disbanding permainan lainnya.

B. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang meliputi kegiatan otot-otot besar, seperti berjalan dan menggerakkan lengan.¹⁰ Hal ini didukung dengan teori dari William mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar berdasarkan pada usaha menggunakan otot-otot besar saat menggerakkan tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, menangkap, memanjat, dan melempar.¹¹

Kegiatan bermain yang terkait fisik akan selalu membawa dampak positif terhadap anak termasuk kedisiplinan diri, daya ingat, dan sebagainya, jika kegiatan fisik kurang distimulus maka kemampuan motorik kasar anak akan terpengaruhi.

Beberapa buki telah mencatat penurunan keterampilan motorik anak prasekolah selama dekade terakhir yang mungkin mencerminkan lebih sedikit peluang aktivitas fisik. Kemampuan motorik kasar sangat banyak manfaat bagi tubuh anak, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan cara bermain baik menggunakan alat permainan maupun tidak.

¹⁰ Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*: Jilid 1. (Edisi kesebelas), Erlangga, Jakarta.

¹¹ Khairi Zawi, Denise Koh Choon Lian, and Rozlina Tan Abdullah, 2014, *Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Preand Early School Children, International Education Studies*, 7.13, hlm. 242–52 <<https://doi.org/10.5539/ies.v7n13p242>>.

Kemampuan motorik kasar juga harus dievaluasi pada setiap anak, guna mengukur sejauh mana perkembangan motorik kasar pada diri anak. Evaluasi pada kemampuan motorik kasar anak bertujuan agar guru dapat mengetahui dimana kekurangan suatu kegiatan yang dilaksanakan saat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, setelah diketahui dimana kekurangan tersebut maka dapat dengan mudah mencari solusi pada permasalahan kekurangan tersebut.

2. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Keterampilan motorik kasar merupakan komponen penting dari perkembangan anak. Tingkat pemantauan dan korelasi motorik kasar penting untuk memastikan strategi yang tepat doterapkan untuk mempromosikan keterampilan ini pada anak-anak.

Selama masa kanak-kanak, kemampuan motorik kasar sangat penting selama mencapai perkembangannya, karena dengan berkembangnya keterampilan motorik kasar, anak dapat dengan bebas bergerak. Dengan mengembangkan kemampuan motorik kasar, kognitif anak pun ikut berkembang, selama kegiatan bermain tersebut berhubungan dengan daya ingat anak.

Pembiasaan latihan keterampilan motorik kasar pada anak, memiliki manfaat tersendiri, seperti otot-otot anak akan lebih kuat berguna untuk lari, jalan, melompat dan sebagainya, anak juga akan mengalami perubahan fisik seperti tinggi dan berat badan meningkat.

Bermain dapat membuat anak ceria dan bermain juga dapat membuat seorang anak menjadi aktif sesuai dengan tahap perkembangan dan lingkungan dimana anak berada. Anak dapat menjadi seorang yang aktif melalui bermain sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi dengan bermain, namun pertmubuhan dan perkembangan yang

terjadi pada anak memiliki tingkatan seiring berjalannya waktu dan sesuai dengan usaha stimulasi yang diberikan.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Umami Asmah Urung Kompas yang berlokasi di kecamatan Urung Kompas Kabupaten Labuhanbatu. Waktu penelitian ini dimulai dari Bulan September sampai dengan November 2022.

B. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, desain penelitian ini menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga dapat membandingkan dengan *posttest* sesudah diberikannya perlakuan.¹² Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan September yang melibatkan subjek penelitian sebanyak N = 28 orang pada rentang usia 5-6 tahun. Teknik dan instrument yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan observasi.



Perlakuan yang diberikan kepada anak dalam penelitian ini yaitu penggunaan alat permainan edukatif yang dilakukan di luar ruangan. Berdasarkan observasi sebelumnya anak kurang melakukan aktivitas fisik di luar ruangan.

¹² Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (kedua)*, Penerbit Alfabet, Bandung, hlm. 146-149.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Analisis Data

Setelah memberikan perlakuan pada anak di penelitian ini, maka diperoleh berbagai hasil dan pembahasan berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Penggunaan data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan perhitungan SPSS dan manual menggunakan rumus untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*.

a. Data Pretest

Hasil Tabulasi data observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan *treatment (Pretest)* dipaparkan melalui tabel 1. Tabel ini untuk memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Kelas interval dalam tabel Distribusi Frekuensi ditentukan dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono. Adapun skor nilai observasi dengan menggunakan kegiatan melompat tali dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak sebelum treatment (Pretest)

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
4 – 5	12	43 %
6 – 7	11	39 %
8 – 9	4	14 %
10 – 11	1	4 %
Jumlah	28	100,00 %
	= 12,71	SD = 4,96

Kemudian analisis dilanjutkan dengan statistik deskriptif yaitu

menghitung Rata-rata, standar deviasi, dan Varians skor. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Data Pretest

Data	Skor		Rata-Rata	Standard Deviasi	Varians
	Skor Minimal	Skor Maksimal			
Pretest	4	10	6	1,677	2,812

Dari Tabel 2 diketahui bahwa hasil observasi data pretest sebelum diberi *treatment*, skor terendah 4 dan skor tertinggi 10, Range 1. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 6, Standar Deviasi skor sebesar 1,677, dan varians skor sebesar 2,812.

b. Data Posttest

Hasil Tabulasi data observasi kemampuan motorik kasar anak sesudah diberikan *treatment* (Post-*test*) dipaparkan melalui Tabel 3. Tabel ini untuk memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Kelas interval dalam tabel Distribusi Frekuensi di tentukan dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono. Adapun skor nilai observasi dengan menggunakan kegiatan melompat tali dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak sesudah treatment (Post-test)

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
8 – 9	5	18 %
10 – 11	19	68 %
12 – 13	4	14 %
Jumlah	28	100 %
	= 26,14	SD = 3,37

Kemudian analisis dilanjutkan dengan statistik deskriptif yaitu menghitung Rata-rata, standar deviasi, dan Varians skor. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Data Post-test

Data	Skor		Rata-Rata	Standard Deviasi	Varians
	Skor Minimal	Skor Maksimal			

Posttest	8	12	10,39	1,065	1,134
----------	---	----	-------	-------	-------

Dari Tabel 4 diketahui bahwa hasil observasi data posttest sesudah diberi *treatment*, skor terendah 8 dan skor tertinggi 12, Range 1. Hasil perhitungan diperoleh Rata-rata skor sebesar 10,39, Standar Deviasi skor sebesar 1,065, dan varians skor sebesar 1,134.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data untuk setiap kelompok. Hasil uji normalitas menunjukkan apakah data setiap kelompok berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data dalam penelitian digunakan metode Liliefors. Metode Liliefors menggunakan data dasar yang belum diolah dalam Tabel distribusi frekuensi. Uji Liliefors digunakan bila ukuran sampel (n) lebih kecil dari 30.

Untuk mengetahui keadaan yang diteliti dilakukan uji Normalitas data yaitu dengan uji Liliefors berdasarkan Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Ringkasan Uji Normalitas Data Dengan Uji Liliefors

No	Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
1.	Pretest	0,158 6	0,17 3	NORMAL
2.	Posttest	0,168 3	0,17 3	

Berdasarkan dari data pada tabel 5. menunjukkan bahwa data pretest $L_{hitung} > L_{tabel}$ atau $0,1586 < 0,173$, dan data posttest $L_{hitung} > L_{tabel}$ atau $0,1683 < 0,173$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji perbedaan kemampuan motorik kasar perlu diketahui

data memenuhi asumsi sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak maka diperlukan uji kesamaan dua varians. Pada masing-masing data hasil observasi untuk kedua sampel diperoleh pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka diterima hipotesis nol. Artinya bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Rumus dan hasil uji homogenitas data pretest dan posttest sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

F_{hitung}

F_{tabel}

Tabel 6. Ringkasan Uji Homogenitas

No	Data	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket
1.	Pretest	2,812	2,479	2,58	Homogen
2.	Post-test	1,134			

Diperoleh nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} ($\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang 28 dan penyebut 28) diperoleh 2,479, sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $2,479 < 2,58$. Maka varians data kemampuan motorik kasar anak dari kedua penelitian berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistic uji-T terhadap data yang diperoleh melalui observasi untuk data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji-T ini diperoleh pada table 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Hipotesis dengan Uji-T

No	Data	Nilai Rata-Rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
1.	Pretest	6	6,97	2,056	Ada perbedaan yang signifikan
2.	Post-test	10,39			

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai $T_{hitung} = 6,97$ dibandingkan dengan nilai $T_{tabel} = 2,056$ dengan ($db = 28-2=26$ dan taraf $\alpha = 0,05$). Nilai T_{tabel} dengan taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh 2,056. Sehingga diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $6,97 > 2,056$, maka H_0 ditolak H_a diterima, jadi dapat dinyatakan “Ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui adanya pengaruh alat permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, maka dilakukan penelitian dengan membandingkan data sebelum dilakukan treatment (*pre-test*) dan sesudah dilakukan treatment (*post-test*). Pada proses dua kali pertemuan sebelum dilakukan treatment maupun sesudah dilakukan treatment. Dilakukan observasi untuk mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan instrument yang telah disediakan. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil perhitungan untuk data sebelum diberikan treatment (*pretest*) didapat rata-rata sebesar 6. Hasil

perhitungan untuk data sesudah diberikan treatment (*posttest*) didapat rata-rata sebesar 10,321. Dilihat dari deskripsi data jika dibandingkan dua kelompok tersebut terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan bahwa sesudah dilakukan perlakuan (*posttest*) lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

Melalui alat permainan edukatif anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kemampuan imajinasi anak dan juga menambah kreativitasan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif yang menarik untuk anak usia dini.

Hasil penggunaan alat permainan edukatif ternyata hasilnya memuaskan dibandingkan dengan sebelum menggunakan alat permainan edukatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Ummi Asmah Urung Kompas dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan alat permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) efektif dan layak untuk digunakan pada kegiatan inti pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada jenjang taman kanak-kanak, hal ini dikarenakan alat permainan edukatif yang digunakan mengandung unsur aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Pada saat anak melakukan kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif, antusias anak-anak menjadi lebih tinggi karena anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika anak bermain . Alat Permainan Edukatif tak hanya meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak tetapi juga mampu meningkatkan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Hamat Anung, 2016, *Tarbiyah Jihadiyah Imam Bukhari*, Penerbit Ummul Qura, Jakarta.

Al-Quranul karim dan terjemahannya, Kementerian Agama Republik Indonesia.

Astini, Baik Nilawati et al, 2017, Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9.

Hasanah, Uswatun, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20 <<https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>>

Is Bukhari, 2018, Manajemen Konseling Islam di Madrasah Ibtidaiyah, *Tarbiyah bil Qalam, Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, Vol.II Edisi 1, ISSN 2599-2945, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu, Rantauprapat. _____, 2018, Layanan Bimbingan Konseling Dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah, *Tarbiyah bil Qalam, Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*,

Vol.II Edisi 2, ISSN 2599-2945, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu, Rantauprapat.

Layla maghfiroh, 2016, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak DI TK Terpadu Tarviyahtul Athfal Jepara*.

Rahma, Dian, Muhamad Ali, and Desni Yuniarni, 2017, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al Fikri, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6.10, 212143.

Ritonga, Soybatul Aslamiah, 2022, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Diponegoro Asam Jawa, *Tarbiyah Bil Qalam*, VI.1.

Syamsuardi, 2012, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II.1.

Zawi, Khairi, Denise Koh Choon Lian, and Rozlina Tan Abdullah, 2014, Gross Motor Development of Malaysian Hearing Impaired Male Preand Early School Children', *International Education Studies*, 7.13, <<https://doi.org/10.5539/ies.v7n13p242>>