

## ANALISIS PERMAINAN SAPU TANGAN TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ima Nur Diana <sup>a,1</sup>, Siti Labiba Khusna <sup>b,2</sup>, Endang Puspitasari <sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

<sup>1</sup>[imanurdiana14@gmail.com](mailto:imanurdiana14@gmail.com); <sup>2</sup>[labiba@unugiri.ac.id](mailto:labiba@unugiri.ac.id); <sup>3</sup>[endangpuspitasari@unugiri.ac.id](mailto:endangpuspitasari@unugiri.ac.id)

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Received : 5 Maret 2024 Revised : 10 Maret 2024 Publish : 27 Maret 2024</p> <p>Kata kunci: Permainan Sapu Tangan; Motorik Kasar; Anak Usia 5-6 Tahun;</p>	<p>Aspek pembangunan yang sangat penting adalah perkembangan fisik motorik anak, karena pada masa ini perkembangan otot-otot anak berkembang sangat cepat. Permainan sapu tangan sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain dan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tentang tingkat perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik analisis data reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Data yang digunakan adalah data primer dan sekunder yang diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan mengenai bagaimana penerapan permainan sapu tangan terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu guru menyiapkan RPPH, membuat jadwal kegiatan permainan sapu tangan, menyiapkan media (sapu tangan), menyiapkan tempat untuk bermain dan menyiapkan alat pendukung lainnya. Dari hasil perkembangan motorik kasar dan kognitif pada anak yaitu: anak berkembang sesuai harapan (BSH) seperti berlari, berlari <i>zig zag</i>, dan menangkap dengan tepat, berkonsentrasi dengan baik saat mendapatkan giliran bermain.</p>
<p>Keywords: <i>Handkerchief Game</i>; <i>Gross motor</i>; <i>Children aged 5-6 years</i>;</p>	<p><b>ABSTRACT</b></p> <p>A very important aspect of development is the physical motor development of children, because at this time the development of children's muscles develops very quickly. Handkerchief games as a form of play activities and can provide benefits for the physical and mental development of children. The study aims to find out about the level of gross motor development of children aged 5-6 years. This research method is descriptive qualitative research with data analysis techniques of data reduction, data presentation, and data verification. The data used are primary and secondary data obtained through observation, interview, and documentation methods. Based on the results of the analysis and discussion, the author can conclude about how the application of handkerchief games to the gross motor and cognitive development of children aged 5-6 years, namely the teacher prepares lesson plans, makes a schedule of handkerchief game activities, prepares media (handkerchiefs), prepares a place to play and prepares other supporting tools. From the results of gross motor and cognitive development in children, namely: children develop as expected (BSH) such as running, zig zag running, and catching accurately, concentrate well when it is the turn to play.</p>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berdasarkan pernyataan Diana merupakan anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dan selama periode tersebut intensif pendidikan diberikan kepada anak untuk membantu anak tumbuh dan berkembang. Pada usia ini, orang dewasa, seperti, orang tua, guru dan orang-orang disekitarnya, berperan penting dalam menstimulasi anak (Izzah et al., 2020). Anak-anak yang menerima stimulus yang ditargetkan berkembang lebih cepat dari pada anak-anak yang menerima rangsangan yang kurang atau tidak sama sekali. Berbagai rangsangan seperti visual (penglihatan), lisan (ucapan), pendengaran (pendengaran), perabaan (*touch*), dll dapat mengoptimalkan perkembangan anak (Kania, Nia dan Handiarsa, 2016).

Proses pertumbuhan dan perkembangan motorik anak dikenal dengan nama pengembangan motorik. Secara umum, pengembangan motorik dibagi menjadi dua bagian yaitu: keterampilan motorik kasar meliputi merangkak, duduk, berdiri, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya, dan keterampilan motorik halus seperti memegang mainan, sendok dan pensil. Aspek pembangunan yang sangat penting adalah perkembangan fisik motorik anak, karena pada masa ini perkembangan otot-otot anak berkembang sangat cepat (Hasanah, 2016).

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, peradaban budaya turut berubah, seperti dalam lingkungan sosial, berbagai model permainan anak-anak dari prosedur dan cara bermain turut mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak saat ini cenderung bermain *game* yang dapat ditemukan di *handphone* (Veldman et al., 2018).

Bermain adalah cara anak belajar tentang lingkungan dan merupakan kebutuhan anak yang paling penting dan mendasar terutama pada anak usia dini. melalui permainan sapu tangan anak terstimulasi semua kebutuhan perkembangannya. Beberapa manfaat dari permainan di antaranya: anak menjadi kreatif, dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, dan juga bisa digunakan untuk terapi anak. Selain itu bermain sangat penting untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial anak (Wahyuni & Azizah, 2020).

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah lama dimainkan, permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Bagian dari dalam pendidikan, guru harus memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak didik kita. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya mengenai peran permainan tradisional mampu menstimulasi motorik kasar anak (Puspitasari et al., 2022) (Al Ningsih, 2021).

Eksistensi permainan tradisional mendapat dukungan dari masyarakat dan sekolah untuk eksis dimanapun dan kapanpun, dukungan dari semua pihak dibutuhkan agar permainan tradisional ini terus eksis di era alpha (Kuswanto et al., 2022). Oleh sebab itu, ada banyak jenis-jenis permainan tradisional yaitu menstimulasi anak untuk dapat berfikir, bernyanyi dan keahlian permainan tradisional terbukti bermakna dan banyak nilai positif bagi anak-anak termasuk bisa membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih awal dari pada motorik halus. Hal tersebut terlihat ketika anak sudah mengetahui cara menggunakan otot berjalan kakinya sebelum dia bisa mengendalikan tangan dan jari-jarinya untuk memotong dan meronce (Hasbin et al., 2018). Bentuk stimulasi untuk perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat pula dilakukan melalui pemberian kebebasan anak untuk bermain sepeda, senam, bulutangkis, berjalan di atas papan titian, berlari, bermain bola, dan sebagainya (Sartika et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Kartini, kemampuan belajar aspek motorik kasar anak di TK Karini tersebut masih terlihat kurang, hal ini dikarenakan belajar aspek perkembangan motorik anak sangat jarang dilakukan. Selain itu, di TK tersebut hanya ada beberapa permainan APE luar seperti ayunan, seluncuran, tangga majemuk, dan jompat-jumpit saja, dan tidak ada batasan penggunaan. Maka dari itu kegiatan anak-anak lebih banyak dilakukan di dalam kelas seperti kegiatan motorik halus saja.

Hal tersebut menyebabkan peningkatan keterampilan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan bergerak seperti melompat, berjalan tegak atau berlari, melompat dalam bentuk zigzag masih kecil atau minim. Meskipun beberapa anak melakukannya, tetapi jika dirancang dalam bentuk sebuah kegiatan belajar secara

keseluruhan masih ada yang belum bisa kombinasi berjalan lalu melompat atau berlari lalu melompat. Hal ini bisa terjadi jika dia terus dibiarkan seperti itu dan tidak diatasi maka akan memberikan pengaruh pada perkembangan keterampilan lainnya dalam diri anak.

Permainan ini permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar seperti: kemampuan berlari, berlari zigzag, dan menangkap benda secara tepat (Permendikbud 2022 No. 16 standar proses). Penelitian bertujuan untuk mengetahui tentang tingkat perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan permainan sapu tangan. Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian mengenai analisis permainan sapu tangan terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Kecamatan Bojonegoro.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa data primer yang diperoleh dari subjek penelitian dan data sekunder, yakni berita yang dipublikasi Lembaga atau institusi yang berwenang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan para guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dilukiskan dalam catatan lapangan, dokumentasi pribadi, dokumen resmi, dan sebagainya. Hasil dari penelitian disajikan dengan paparan data yang diperoleh dari hasil identifikasi (Fahmi et al., 2020). Penyajian data dilakukan untuk memudahkan dalam penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sementara, verifikasi data merupakan penarikan kesimpulan dari informasi yang diterima.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Berdasarkan observasi yang peneliti dapatkan di TK Kartini, maka di lembaga TK Kartini sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan mendapatkan dukungan lebih dari berbagai pihak seperti pendidik, dan semua

wali murid di lembaga. perkembangan anak didiknya dengan sesuai aspeknya.

Dalam kurikulum merdeka TK Kartini membuat sebuah modul ajar dengan merancang kegiatan-kegiatan yang akan di laksanakan nanti. Di dalam modul ajar sudah tercantum kegiatan dan juga elemen - elemen atau aspek-aspek yang dapat mencapai perkembangan anak seperti kegiatan senam, baris-berbaris dan juga permainan lainnya. Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dengan cara bermain anak dapat mengembangkan anak usia dini diantaranya perkembangan motorik kasar anak tidak lepas dengan cara bermain. Dengan cara ini anak bisa merasa senang dan dapat mengembangkan motorik kasar anak. Banyak permainan dan kegiatan yang dapat diberikan maupun diperkenalkan untuk anak usia dini, misalnya permainan sapu tangan. Permainan sapu tangan ini diharapkan nantinya bisa mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak seperti yang telah diungkapkan oleh Kepala sekolah TK Kartini bahwa:

“Permainan sapu tangan sudah diajarkan dan diperkenalkan oleh pendidik. Dengan permainan tradisional ini lembaga kami sangat terbantu atas perkembangan motorik kasarnya.”

Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh kepala TK Kartini, tentang permainan sapu tangan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh pendidik TK Kartini menyatakan bahwa:

*“selain permainan sapu tangan anak-anak juga pernah diajarkan dan diperkenalkan permainan tradisional lain setelah kegiatan senam pagi seperti permainan lompat tali agar anak lebih mengenal tentang permainan tradisional sehingga bisa bermain bersama teman-teman di rumah dan tidak hanya bermain gadget saja. Permainan ini juga dapat mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak sehingga anak bisa lebih berkembang dan sehat.”*

Berdasarkan dari observasi oleh peneliti di TK Kartini terkait permainan sapu tangan dalam mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kartini. Permainan sapu tangan ini sudah

diterapkan dan juga di jadwalkan dari awal tahun pembelajaran setiap tahunnya. Dalam permainan sapu tangan banyak sekali pengaruh yang baik untuk diri anak khususnya pada perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pendidik menggunakan permainan sapu tangan sebagai kegiatan dalam perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Dari permainan ini pendidik dapat mengetahui sejauh mana perkembangan anak.

a. Tahap persiapan

- 1) Hasil wawancara kepala TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan ke-1 (Bagaimana pendidik menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk permainan sapu tangan yang diajarkan kepada anak usia 5-6 tahun yang dapat mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak?)

Jawaban ke-1: *“Sebelum anak-anak bermain pendidik menyiapkan atau mengambil alat-alat yang digunakan untuk bermain sapu tangan seperti menyiapkan sapu tangan yang ada di lembaga.”*

Pertanyaan ke-2 (setelah menyiapkan alat dan bahannya, bagaimana pendidik menyiapkan atau mengumpulkan anak-anak agar berkumpul di halaman sekolah?)

Jawaban ke-2: *“pendidik menyanyikan lagu lingkaran besar dengan lantang maka nanti semua anak akan mengikuti alurnya seperti bernyanyi dan melingkar bersamaan.”*

- 2) Hasil wawancara pendidik TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan ke-1 (Bagaimana pendidik menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk permainan sapu tangan yang diajarkan kepada anak usia 5-6 tahun yang dapat mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak?)

Jawaban ke-1: *“sebelumnya pendidik menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain sapu tangan seperti sapu tangan yang ada di lembaga berjumlah 1.”*

Pertanyaan ke-2 (setelah menyiapkan alat dan bahannya, bagaimana pendidik mengumpulkan anak-anak agar berkumpul di halaman sekolah?)

Jawaban ke-2: *“kami menyanyikan lagu lingkaran besar dan nanti anak-anak langsung membuat lingkaran besar dan menyanyi bersama-sama.”*

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pendidik anak usia 5-6 tahun, pada hari itu diungkapkan oleh kepala TK Kartini dilembaga bahwa:

*“Sejak kami menerapkan permainan sapu tangan ini, kami sangat senang dan sesuai apa yang kami harapkan ketika anak-anak berkembang sesuai dengan usianya. Sebelum menerapkan permainan sapu tangan ini, kami sangat bingung dengan bagaimana kami bisa melihat perkembangan fisik motorik anak-anak berkembang sesuai usianya.”*

b. Tahap awal

1) Hasil wawancara kepala TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan (Bagaimana pengarahannya penerapan permainan sapu tangan yang akan dilakukan terkait untuk mengungkap kemampuan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak?)

Jawaban: *“Pendidik memberikan contoh terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan kemudian menilai saat proses kegiatan bermain.”*

2) Hasil wawancara pendidik TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan (Bagaimana pengarahannya penerapan permainan sapu tangan yang akan dilakukan terkait untuk mengungkap kemampuan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak?)

Jawaban: *“para pendidik memberikan contoh terlebih dahulu sebelum kegiatan permainan sapu tangan dimulai.”*

c. Tahap akhir

1) Hasil wawancara kepala TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan (Bagaimana hasil perkembangan motorik kasar dan kognitif pada anak setelah melakukan permainan sapu tangan ini?)

Jawaban: *“kami melihat anak-anak saat bermain permainan sapu tangan ini terlihat begitu menyenangkan dan juga anak-anak mampu berkembang sesuai harapan kami dan juga kami membuat sebuah catatan khusus guna untuk mencatat perkembangan anak-anak jika sudah sesuai harapan guna untuk laporan di akhir semester nanti.”*

2) Hasil wawancara pendidik TK Kartini Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

Pertanyaan (Bagaimana hasil perkembangan motorik kasar dan kognitif pada anak setelah melakukan permainan sapu tangan ini?)

Jawaban: *“permainan ini sangat membantu anak-anak dalam perkembangan motorik kasar seperti berlari, berlari zigzag, dan menangkap sesuai apa yang ditangkap saat bermain permainan sapu tangan ini dan kami mencatat anak-anak yang sudah berkembang sesuai harapan, dengan catatan penilaian ini dapat membantu kami untuk mengisi laporan akhir semester nanti.”*

Pada tahap persiapan pembelajaran pendidik sebelumnya merancang kegiatan yang akan digunakan dengan membuat Modul Ajar, dalam tahap awal saat proses kegiatan pendidik memberikan contoh terlebih dahulu agar anak bisa mengikutinya. Kemudian di tahap akhir pendidik

mengamati bagaimana hasil perkembangan anak saat bermain permainan sapu tangan ini.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan pendidik dan juga kepala sekolah TK Kartini dapat di tarik kesimpulan bahwa hasil perkembangan motorik kasar dan kognitif dengan menggunakan permainan sapu tangan di TK Kartini yaitu berkembang sesuai harapan yang diharapkan kepada pendidik dan juga kepala sekolah TK Kartini.

Jadi berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa permainan sapu tangan ini dapat membantu perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun yang diharapkan oleh pendidik dan kepala sekolah TK Kartini.

## **PEMBAHASAN**

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling efektif yang dapat digunakan guru dalam mengajar, selain sederhana juga tidak perlu membutuhkan peralatan mahal, bahkan alat bekas sudah tersedia di lingkungan sekitar anak (Handayani et al., 2021).

Usia 5-6 tahun adalah anak berada pada tahap praoperasional, pada tahapan ini anak menunjukkan sifat berfikir yang jelas dan paham akan adanya kegiatan. Saat usia ini perkembangan motorik anak sudah berkembang sesuai pertumbuhan, seperti halnya dengan perkembangan motorik kasar di mana anak mulai senang mengikuti kegiatan-kegiatan yang menantang seperti mengikuti perlombaan, bermain yang mengakibatkan otot-otot besar dan lain sebagainya (Farida Mayar, 2021). Permainan yang dapat dimainkan anak dapat berupa permainan tradisional. Permainan tradisional Nusantara dapat menstimulasi motorik, kognitif, emosi, sosial, bahasa, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai moral (Mulyana, Yusep; Lengkana, 2019).

Pada usia 5-6 tahun anak adalah termasuk kelompok usia tahun kedua proses dalam belajar di TK Kartini, di mana usia 5-6 tahun semua aspek perkembangan sudah mulai berkembang. Kelompok usia 5-6 tahun di TK Kartini salah satu kegiatan yang diterapkan adalah permainan sapu tangan. Permainan sapu tangan adalah permainan sapu tangan ini yang mudah diikuti anak usia dini dan juga dapat menyenangkan. Alat permainan yang digunakan mudah didapat, anak-anak aktif dan

dapat menstimulasi bagaimana agar dapat memperoleh sapu tangan tersebut dan diiringi oleh lagu sapu tangan yang sangat menarik.

Dalam permainan sapu tangan di TK Kartini sudah dijadwalkan setiap minggunya, dalam penjadwalan kegiatan tersebut kepala sekolah melibatkan semua guru wali kelas kelompok usia 5-6 tahun guna untuk mempermudah dan juga berjalan dengan baik saat melaksanakan permainan tersebut Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, semua pendidik diwajibkan membuat rancangan kegiatan atau sebuah perencanaan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kurikulum TK Kartini.

Perangkat pembelajaran yang sudah disusun di dalamnya terdapat aspek perkembangan, salah satunya adalah fisik motorik adalah aspek pertama yang harus dikembangkan. Fisik motorik adalah aspek penting dari perkembangan anak usia dini, pada anak usia dini fisik motorik menjadi acuan pertama untuk melihat pertumbuhan dan perkembangan yang baik pada anak. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik halus dan kasar dalam perkembangan yang diteliti oleh peneliti yaitu perkembangan motorik kasar yang ada di TK Kartini, perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang meningkatkan otot-otot tubuh yang ada dalam diri seseorang (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Selain perkembangan fisik motorik permainan sapu tangan ini juga dapat mengembangkan aspek kognitif anak yaitu anak dapat konsentrasi saat mendapatkan gilirannya dalam bermain.

Adanya kegiatan bermain dalam upaya pengembangan motorik kasar dan kognitif pada anak, kami terus menggunakan media apa yang tepat untuk pembelajaran, dan bagaimana strategi bermain yang menyenangkan serta teknik bermain supaya anak dapat melakukan kegiatan bermain sapu tangan dengan baik untuk usia 5-6 tahun di TK Kartini.(Wahyuni & Azizah, 2020) Hal ini dijelaskan oleh Hindah Setyaningsih, S.Pd, M.Pd, selaku guru kelas anak usia 5-6 tahun:

Dari hasil rapat guru tersebut akan disampaikan kepada wali murid terkait dengan tema, materi pembelajaran serta program sekolah selama satu semester. Hal ini guna mempermudah orang tua dalam memahami rencana pembelajaran yang dilakukan sekolah

Permainan sapu tangan sangat membantu ibu guru di TK Kartini guna mengembangkan perkembangan motorik kasar dan kognitif, dengan ini motorik kasar dan kognitif anak sangat berkembang sesuai harapan yang ibu guru harapkan. Perkembangan motorik kasar dan kognitif di TK Kartini pada usia 5-6 tahun ibu guru telah melaksanakan dan menerapkan permainan sapu tangan dengan berhasil dan memberi dampak positif pada perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Maka dari itu penerapan yang di terapkan oleh TK Kartini ini, setiap menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif guru wali kelas kelompok usia 5-6 tahun menggunakan permainan sapu tangan. Selain itu juga guru dan anak-anak dapat melestarikan budaya yang sudah hampir punah ini.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa awalnya lembaga ini belum sepenuhnya menerapkan secara penuh maupun terus-menerus. Namun seiring berjalanya waktu dewan guru beserta kepala sekolah mulai meningkatkan kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 5-6 tahun dengan menerapkan permainan sapu tangan kepada anak-anak. Sehingga dengan menstimulasi motorik kasar dan kognitif seperti, konsentrasi, berlari, berlari zigzag maupun menangkap dengan tepat saat menggunakan permainan sapu tangan ini, maka lembaga sangat terbantu dengan perkembangan yang sesuai usianya. Keberhasilan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak di lembaga TK Kartini Bojonegoro, bahwa motorik kasar dan kognitif anak sangat berkembang sesuai harapan yang di harapkan oleh kepala sekolah maupun guru kelas kelompok usia 5-6 tahun dengan permainan sapu tangan ini. Diharapkan bagi kepala sekolah dan tenaga pendidik agar terus menerapkan kegiatan pembelajaran dengan permainan untuk menstimulus perkembangan motorik dan kognitif pada anak usia dini.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada kepala TK, pendidik dan tenaga kependidikan TK serta anak-anak yang berkenan memberikan informasi dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Fahmi, F., Syabrina, M., Sulistyowati, S., & Saudah, S. (2020). Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 931–940. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>
- Farida Mayar, R. S. (2021). *Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini Farida*. 3(2), 6.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Handayani, V., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 811–816. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2096>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hasbin, H., Taib, B., & Arfa, U. (2018). Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.8856>
- Kania, Nia dan Handiarsa, A. (2016). Penatalaksanaan Demam Pada Anak. *Universitas Indonesia*, 1–7.
- Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Denata, G. Y. (2022). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak Usia Dini Pada Generasi Alfa. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.16525>
- Mulyana, Yusep; Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional* (A. S. Mulyana, Yusep; Lengkana (ed.)). Salam Insan Mulia. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yKAOF9YL77&sig=gfXftObBLFHERQWUB57tBb6EjC0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=permainan+tradisional&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yKAOF9YL77&sig=gfXftObBLFHERQWUB57tBb6EjC0&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan+tradisional&f=false)
- Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Da, U. (2022). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN*. *ABATA*. 2(1), 142. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.340>
- Sartika, I. D., Kusyairy, U., & Rapi, M. (2021). Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar di Masa Pandemi Covid-19 Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood*

- Education*, 4(1), 42.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21605>
- Veldman, S. L. C., Jones, R. A., Santos, R., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2018). Gross motor skills in toddlers: Prevalence and socio-demographic differences. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 21(12).
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.  
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>