

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini merupakan fase paling penting dalam kehidupan seorang manusia. Pada periode ini, berbagai aspek perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan menentukan arah pertumbuhannya di masa depan. Pendidikan anak usia dini tidak hanya dimaksudkan untuk mengenalkan anak pada dunia belajar, tetapi juga sebagai upaya pembinaan yang menyeluruh sejak anak lahir hingga usia enam tahun. Hal ini sejalan dengan Pasal 14 Ayat 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara jasmani dan rohani agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai *golden age* karena merupakan kesempatan emas untuk memberikan rangsangan yang tepat agar perkembangan anak berlangsung optimal.

Dalam perspektif Islam, perkembangan manusia dipahami sebagai proses yang berlangsung secara bertahap sejak seseorang dilahirkan. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an melalui firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberikan pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur."

Ayat tersebut menggambarkan bahwa setiap anak lahir dalam kondisi belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan, sehingga membutuhkan proses pembelajaran dan stimulasi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan motorik kasar, yang berkaitan dengan keterampilan gerak tubuh seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot.

Menurut Hurlock (2013) anak usia 0–6 tahun berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa cepat, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tahapan usianya. Anak di usia ini belajar dari

pengalaman langsung mereka mengeksplorasi lingkungan, bergerak aktif, dan terus bertanya tentang dunia di sekitarnya. Fisher *et al.* (1987) menggambarkan anak usia dini sebagai individu yang ingin tahu, aktif, dan suka mencoba hal-hal baru. Sementara itu, Suryana (2016) menekankan bahwa peran orang tua, guru, dan lingkungan sangat penting untuk memberikan stimulus yang sesuai agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Salah satu aspek perkembangan penting yang harus diperhatikan adalah kemampuan motorik kasar, yakni kemampuan yang melibatkan gerakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan melempar. Djohari & Hernawati (2011) menjelaskan bahwa motorik kasar menjadi dasar penting bagi anak untuk aktif secara fisik dan sosial. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik biasanya akan lebih percaya diri, lebih mandiri, dan lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya. Sebaliknya, kurangnya latihan atau rangsangan terhadap motorik kasar dapat menghambat perkembangan anak secara menyeluruh. Khairunisa *et al.* (2018) menambahkan bahwa perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kematangan sistem saraf, kebugaran fisik, dan kesempatan untuk berlatih melalui aktivitas fisik yang cukup.

Salah satu kegiatan yang dinilai mampu merangsang kemampuan fisik motorik kasar anak adalah *Obstacle Mini* menggunakan papan titian untuk Kemampuan Motorik Kasar Anak. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk rintangan ringan yang menantang anak untuk melakukan berbagai gerakan fisik, seperti melompat, merangkak, berjalan di atas garis, meniti, atau melewati halangan kecil. Selain melatih otot besar, kegiatan ini juga membangun koordinasi, keseimbangan, keberanian, dan konsentrasi anak. Pendekatan ini berbasis permainan, sehingga anak tetap merasa senang dan antusias saat mengikutinya (Santrock, 2011).

Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) menyebutkan bahwa peningkatan kualitas layanan pendidikan anak usia dini masih menjadi tantangan di berbagai daerah, terutama terkait kegiatan yang berfokus pada pengembangan fisik motorik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji kegiatan *Obstacle Mini* menggunakan papan titian dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini, khususnya di RA Ar-Rahmah Garut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

praktis bagi guru, orang tua, dan pengelola lembaga PAUD dalam menyusun program pembelajaran yang lebih menyenangkan, aplikatif, dan tepat sasaran bagi perkembangan anak.

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas gerak. Motorik kasar melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh. Kemampuan ini tidak hanya membantu anak dalam melakukan aktivitas fisik sehari-hari, tetapi juga berperan dalam membangun rasa percaya diri dan kesiapan anak mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Samsudin (2008) perkembangan motorik kasar berhubungan dengan kemampuan anak mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi otot besar yang berkembang seiring pertumbuhan dan pengalaman gerak yang diperoleh. Oleh karena itu, stimulasi motorik kasar perlu diberikan sejak usia dini agar kemampuan gerak anak berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangannya.

Pada masa usia dini, perkembangan motorik kasar berlangsung sangat cepat sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain yang aktif dan menyenangkan. Anak perlu diberikan kesempatan untuk bergerak secara beragam agar kemampuan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh dapat berkembang secara maksimal. Mulyasa (2012) menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dirancang melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman langsung kepada anak sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian. Kegiatan ini berupa permainan rintangan sederhana yang melatih keseimbangan, kontrol gerak, koordinasi tubuh, serta keberanian anak saat melewati lintasan, sehingga proses belajar berlangsung lebih menyenangkan melalui pengalaman gerak secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal pada anak-anak Kelompok A di RA Ar-Rahmah Garut, terlihat beberapa anak sudah mampu melakukan gerakan seperti berlari dan melompat dengan cukup baik, sementara anak lainnya masih tampak ragu atau belum optimal dalam menjaga keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan

gerak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kebutuhan stimulasi yang berbeda dan memerlukan lebih banyak kesempatan untuk bergerak aktif serta mengeksplorasi kemampuan tubuhnya. Kegiatan yang selama ini dilaksanakan, seperti senam rutin yang bersifat umum, belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan seluruh anak. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang lebih bervariasi dan menantang agar kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. (Khairunisa *et al.*, 2018).

Dalam praktiknya, tidak semua anak memiliki cukup pengalaman atau kesempatan untuk melatih motorik kasarnya. Beberapa anak menunjukkan keterlambatan atau kelemahan dalam melakukan gerakan dasar seperti melompat, menyeimbangkan tubuh, atau berlari. Ini bukan karena faktor kebutuhan khusus, melainkan karena mereka belum terbiasa dilibatkan dalam kegiatan fisik yang menantang dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode atau kegiatan yang dapat menstimulasi motorik kasar anak secara menyenangkan, terstruktur, dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Kegiatan *Obstacle* Mini Menggunakan Papan Titian Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini" (Kuasi Eksperimen Kelompok A di RA Ar-Rahmah Garut).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia dini pada kegiatan papan titian sederhana sebelum diberikan kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian?
2. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia dini setelah diberikan kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian?
3. Bagaimana pengaruh kegiatan *Obstacle* Mini terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulisan penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui:

1. Perkembangan motorik kasar anak usia dini pada kegiatan papan titian sederhana sebelum diberikan kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian
2. Perkembangan motorik kasar anak usia dini setelah kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian.
3. Pengaruh *Obstacle* Mini menggunakan papan titian terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh kegiatan fisik seperti *Obstacle* Mini terhadap kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan teori dalam stimulasi perkembangan fisik anak usia dini melalui aktivitas motorik yang terstruktur.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Lembaga Pendidikan (RA Ar-Rahmah)

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang memuat aktivitas fisik anak, khususnya untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik kasar secara terarah dan terukur.

b. Bagi Pendidik/ Guru RA

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif metode dalam pembelajaran motorik kasar yang kreatif, menyenangkan, dan mudah diterapkan, sekaligus sebagai sumber ide untuk menyusun kegiatan motorik fisik yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif melalui permainan *Obstacle* Mini yang dapat membantu mereka melatih keseimbangan, koordinasi, serta kelincahan, sehingga kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi dasar acuan dan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait dengan efektivitas aktivitas motorik terhadap perkembangan anak usia dini, baik dalam aspek fisik motorik kasar maupun aspek lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Goodway *et al.* (2019) perkembangan anak usia dini sepekat bahwa kemampuan motorik kasar merupakan bagian penting dari tumbuh kembang fisik anak. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan-gerakan besar seperti berlari, melompat, menendang, menyeimbangkan tubuh, serta melempar dan menangkap. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya membuat anak aktif secara fisik, tetapi juga membantu mereka menjalani aktivitas harian dengan lebih mandiri, percaya diri, dan lincah (Mulyanto *et al.* 2017). Ketika anak memiliki keterampilan motorik kasar yang baik, mereka lebih mudah menjelajah lingkungan, bermain dengan teman sebaya, dan terlibat aktif dalam pembelajaran di sekolah. Sebaliknya, jika kemampuan ini belum berkembang dengan baik, anak bisa mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar maupun bermain secara optimal.

Menurut Mahmud (2018) kemampuan motorik kasar tidak berkembang begitu saja, melainkan perlu distimulasi secara tepat dan konsisten melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Hurlock (2013) anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas fisik yang berulang. Oleh karena itu, permainan yang melibatkan gerakan tubuh seperti berlari, melompat, merangkak, dan menyeimbangkan diri sangat bermanfaat dalam membangun fondasi gerak dasar yang kuat. Aktivitas seperti ini juga mampu meningkatkan koordinasi otot besar, keseimbangan, serta kontrol tubuh, yang semuanya berperan penting dalam kesiapan belajar anak secara keseluruhan.

Selain mendukung aspek fisik, pengembangan motorik kasar juga memiliki kaitan erat dengan aspek sosial-emosional dan kognitif anak. Ketika anak berhasil melakukan suatu gerakan atau tantangan fisik, seperti melompati rintangan atau meniti balok, mereka tidak hanya melatih kekuatan dan kelincahan, tetapi juga membangun rasa percaya diri, keberanian, dan ketekunan. Aktivitas motorik kasar dalam konteks kelompok juga melatih anak untuk bekerja sama, menunggu giliran, serta mengikuti aturan permainan yang semuanya menjadi bekal penting dalam proses sosialisasi anak di lingkungan sekolah dan masyarakat (Goodway et al., 2019).

Menurut Hurlock (2013) masa usia 4 sampai 6 tahun merupakan periode emas bagi perkembangan fisik anak. Di fase ini, kemampuan seperti melompat, menendang, atau berlari berkembang dengan sangat cepat. Gerakan-gerakan tersebut bukan hanya soal kekuatan otot, tetapi juga menandakan kematangan sistem saraf, koordinasi gerak, dan kesiapan anak untuk berpikir serta bertindak secara terorganisir. Artinya, stimulasi dan pengalaman fisik yang cukup sangat diperlukan pada tahap ini. Ketika anak kurang mendapat kesempatan untuk bergerak aktif, dampaknya tidak hanya terasa pada aspek fisik, tetapi juga bisa memengaruhi perkembangan sosial dan emosionalnya.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, arah perkembangan anak usia dini saat ini mengacu pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Sesmen Pendidikan BSKAP Kemendikdasmen (2025) tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam capaian pembelajaran tersebut, perkembangan anak diarahkan secara holistik melalui kegiatan bermain yang bermakna, termasuk pengembangan aspek fisik motorik. Pada usia 4–6 tahun, anak diharapkan mampu menunjukkan perkembangan motorik kasar melalui beberapa kemampuan, antara lain: (1) Keseimbangan dan koordinasi tubuh anak, (2) Kekuatan dan ketepatan gerakan otot besar, (3) Keberanian dan kepercayaan diri dalam melakukan gerak fisik, (4) Kemandirian dan antusiasme anak saat beraktivitas.

Indikator-indikator tersebut menegaskan bahwa perkembangan motorik kasar bukan hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga mencerminkan bagaimana anak mengendalikan tubuhnya, memusatkan perhatian, serta merespons lingkungan dengan cara yang adaptif dan terkoordinasi. Menurut Goodway et al. (2019)

indikator perkembangan motorik kasar mencakup kemampuan keseimbangan dan koordinasi, kekuatan serta ketepatan gerakan otot besar, keberanian dan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas fisik, serta kemandirian dan antusiasme anak dalam bergerak.

Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di Indonesia, pemerintah memberikan arah yang jelas terkait perkembangan anak melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Melalui peraturan ini, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada jenjang PAUD tidak lagi berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Standar ini digunakan sebagai pedoman untuk menilai capaian perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional, yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak (Permendikbudristek, 2022).

Papan titian sederhana merupakan alat permainan edukatif yang digunakan untuk melatih keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh anak melalui aktivitas berjalan di atas papan memanjang dengan lebar tertentu. Dalam pembelajaran anak usia dini, papan titian sederhana berfungsi sebagai media stimulasi perkembangan motorik kasar karena melibatkan penggunaan otot-otot besar, kemampuan menjaga postur tubuh, koordinasi gerakan kaki dan tangan, serta konsentrasi anak saat mempertahankan keseimbangan. Penggunaan papan titian dalam kegiatan bermain dapat membantu meningkatkan keterampilan keseimbangan dinamis dan kontrol tubuh anak, sehingga mendukung perkembangan fisik motorik secara optimal pada usia dini (Ismail, 2009).

Menurut Listiawati *et al* (2025) *Obstacle* Mini merupakan kegiatan bermain yang disusun dalam bentuk lintasan rintangan sederhana yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini terdiri atas berbagai aktivitas gerak, seperti berjalan di atas papan titian, melompat, merangkak, berlari zig-zag, dan melewati rintangan lainnya yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, khususnya keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kontrol gerak tubuh. Konsep *Obstacle* Mini dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari konsep *obstacle course* (lintasan rintangan)

yang disederhanakan agar aman, menarik, dan sesuai dengan kemampuan anak usia dini. Pendapat tersebut didukung oleh Hurlock (2013) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, dan otak. Kemampuan motorik anak akan berkembang secara optimal apabila anak memperoleh kesempatan melakukan berbagai aktivitas gerak yang beragam dan dilakukan secara berulang.

Obstacle Mini Papan Titian merupakan kegiatan bermain halang rintang sederhana yang dirancang untuk anak usia dini dengan menggunakan papan titian yang disusun rendah dan aman sebagai media utama. Melalui kegiatan ini, anak diajak berjalan atau meniti papan dengan berbagai variasi gerak, seperti berjalan lurus atau dikombinasikan dengan rintangan sederhana lainnya, yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak. Menurut (Gallahue & Ozmun (2012) aktivitas meniti, berjalan, dan melompat pada lintasan sempit sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot besar. Selain itu, Sujiono (2013) menyatakan bahwa kegiatan bermain fisik yang dirancang secara terstruktur dapat membantu anak meningkatkan keberanian, konsentrasi, serta kepercayaan diri karena anak belajar mengendalikan gerak tubuhnya melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Motorik kasar merupakan kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, serta menjaga keseimbangan. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kekuatan fisik, tetapi juga dengan koordinasi dan kontrol tubuh saat anak bergerak. Seiring dengan pertumbuhan dan bertambahnya pengalaman gerak, kemampuan motorik kasar anak akan semakin berkembang. Menurut Samsudin (2008) motorik kasar adalah kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi otot-otot besar yang berperan penting dalam menunjang aktivitas fisik dan kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hurlock (1997) banyak anak kurang melakukan aktivitas yang melibatkan otot besar sehingga perkembangan motorik kasarnya tidak optimal. Karena itu, dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan, seperti kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian, untuk menstimulasi motorik

kasar anak. Menurut Goodway (2019), aktivitas berjalan di atas papan titian merupakan salah satu permainan rintangan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi anak. Melalui kegiatan ini, anak belajar menjaga keseimbangan tubuh, mengoordinasikan gerakan, menjadi lebih lincah, serta menguatkan otot-otot besar. Saat melangkah di atas papan, anak secara alami berlatih mengontrol postur tubuh dan mempertahankan kestabilan gerak, sehingga kegiatan ini berperan penting dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berbeda dengan senam biasa atau permainan bebas, kegiatan papan titian dirancang secara terstruktur agar dapat memberikan tantangan fisik yang merangsang seluruh sistem motorik anak (Harianja *et al.*, 2025). Kegiatan ini sangat fleksibel, bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak. Selain meningkatkan keterampilan motorik kasar, aktivitas ini juga membantu anak belajar mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan melatih keberanian saat menghadapi rintangan (Shalilihat & Ningsih, 2021). Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh anak menjadi lebih bermakna dan menyeluruh. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pembelajaran berbasis bermain. Bermain bukan hanya kegiatan rekreatif, tetapi merupakan sarana alami bagi anak untuk belajar dan berkembang (Zahriani & Mahrani, 2025).

Seperti yang dijelaskan oleh Fros *et al.* (2012), bermain mampu membentuk aspek fisik, sosial, emosional, dan intelektual anak secara bersamaan. Ketika anak bermain sambil melompat, meniti, atau melempar, mereka tidak hanya melatih otot-otot tubuhnya, tetapi juga belajar mengelola emosi, bekerja sama, dan memahami batas kemampuannya sendiri. Bermain yang dirancang secara sadar dan terarah seperti *Obstacle Mini* melalui papan titian, bisa menjadi jembatan antara kebutuhan perkembangan anak dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan begitu, kegiatan papan titian dapat menjadi alternatif yang sangat relevan dalam mendukung pengembangan motorik kasar anak usia dini. Kegiatan ini tidak hanya memenuhi standar perkembangan yang ditetapkan oleh pemerintah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan bagi anak-anak. Jika diterapkan secara konsisten, *Obstacle Mini* melalui papan titian berpotensi menjadi bagian dari strategi pembelajaran aktif di lembaga PAUD, sekaligus

membantu anak mencapai tahap perkembangan fisik secara optimal sesuai usianya.

Seperti yang dijelaskan oleh Frost *et al.* (2012) bermain merupakan aktivitas alami yang mampu menstimulasi perkembangan fisik, sosial, emosional, dan intelektual anak secara bersamaan. Saat anak melompat, meniti, atau melempar, mereka bukan hanya menggerakkan tubuhnya, tetapi juga belajar mengatur emosi, bekerja sama dengan teman, dan mengenali batas kemampuan dirinya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Shalilihat & Ningsih (2021) yang menunjukkan bahwa Permainan halang rintang terbukti dapat meningkatkan keberanian, motorik kasar, dan rasa percaya diri anak. Oleh karena itu, kegiatan terarah seperti *Obstacle Mini* melalui papan titian ini dapat menjadi sarana efektif untuk mendukung kebutuhan perkembangan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

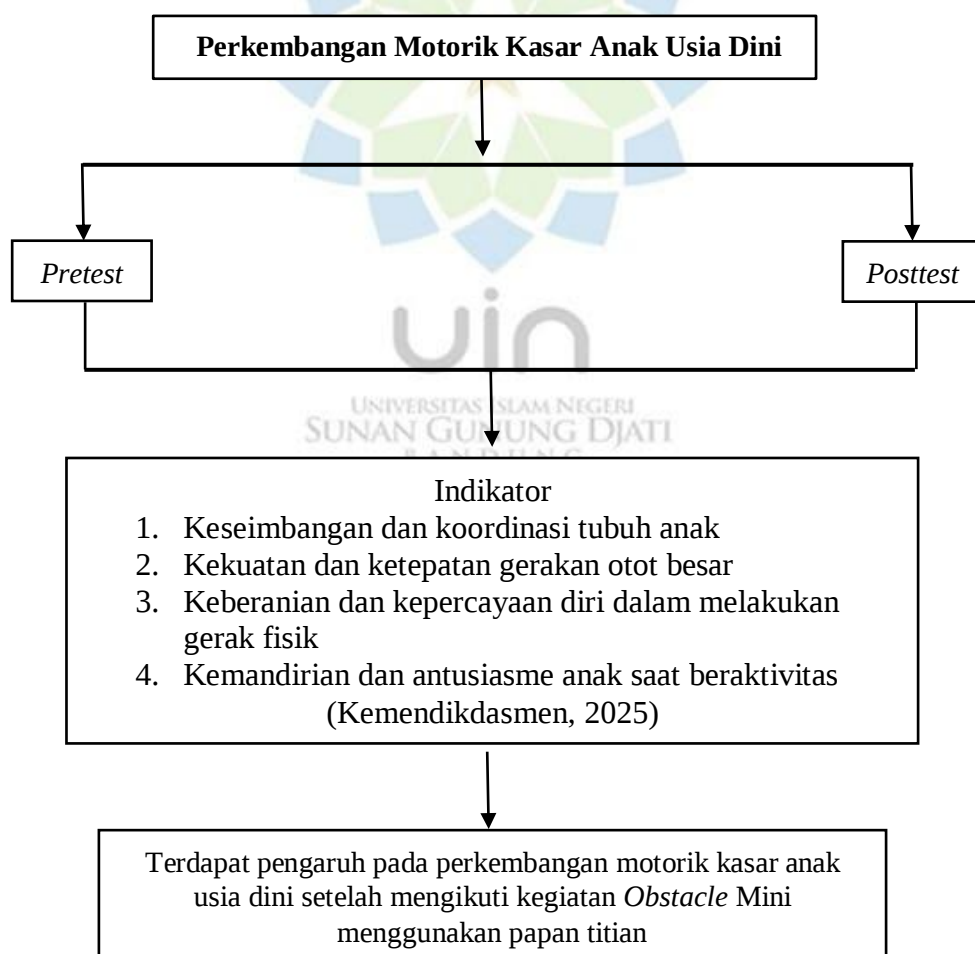
Menurut Goodway *et al.* (2019), pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak secara langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik melalui pengalaman yang bermakna. Dalam kegiatan *Obstacle Mini* menggunakan papan titian, anak tidak hanya melakukan gerakan berjalan dan menjaga keseimbangan, tetapi juga belajar mengatur langkah, mengontrol posisi tubuh, serta menyesuaikan gerakan dengan rintangan yang dihadapi. Aktivitas tersebut membantu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol gerak secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pemberian stimulasi melalui permainan yang dirancang secara terarah seperti *Obstacle Mini* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Menurut Samsudin (2008), perkembangan motorik kasar anak akan berkembang secara optimal apabila memperoleh stimulasi melalui aktivitas fisik yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu bentuk stimulasi tersebut adalah kegiatan *Obstacle Mini* menggunakan papan titian yang melibatkan gerakan berjalan, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan tubuh. Melalui aktivitas bermain ini, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar sekaligus menjadi lebih aktif, mandiri, dan percaya diri. Oleh karena itu, *Obstacle Mini* menggunakan papan titian dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Obstacle Mini* menggunakan papan titian merupakan kegiatan bermain yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Melalui aktivitas berjalan, meniti, dan melewati rintangan sederhana, anak dapat mengembangkan keseimbangan, koordinasi, kelincuhan, kekuatan otot, dan kontrol tubuh. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan keberanian, konsentrasi, kepercayaan diri, dan kemandirian anak. Oleh karena itu, *Obstacle Mini* menggunakan papan titian layak diterapkan sebagai salah satu strategi pembelajaran berbasis bermain untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan uraian kerangka di atas, maka dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian. Jawaban tersebut masih bersifat dugaan dan akan diuji kebenarannya melalui proses pengumpulan dan analisis data.

Dalam penelitian ini diterapkan kegiatan *Obstacle* Mini melalui papan titian untuk Kemampuan Motorik Kasar Anak sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan fisik yang menyenangkan dan menantang, sehingga anak dapat bergerak aktif sambil mengembangkan kekuatan, koordinasi, serta keseimbangan tubuhnya.

Berdasarkan kerangka pemikiran dan hubungan antar variabel di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Hipotesis Alternatif (H_a):** Terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak usia dini setelah mengikuti kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian.
2. **Hipotesis Nol (H_0):** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak usia dini setelah mengikuti kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t statistik dengan prosedur sebagai berikut:

1. Jika nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya kegiatan motorik kasar terstruktur berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak.
2. Jika nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya kegiatan tersebut tidak berpengaruh secara signifikan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Studi atau penelitian yang sejenis dengan pokok masalah dalam penelitian ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Untuk memperkuat dasar penelitian, berikut disajikan beberapa hasil penelitian yang berkaitan:

1. Larasati & Alsaudi, (2019) melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Gerak Lokomotor Melompat." Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Program

Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), STKIP Kusuma Negara Jakarta dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada anak usia 4–5 tahun di TK Islam Nurul Hikmah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 63,3% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan bermain gerak lokomotor melompat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Perbedaan penelitian ini terletak pada metode dan bentuk kegiatan yang digunakan. Larasati dan Alsaudi menggunakan metode PTK dengan kegiatan gerak lokomotor melompat, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan kegiatan *Obstacle Mini* melalui papan titian.

2. Kiranti & Sit, (2025) melakukan penelitian berjudul "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan HulaHoop." Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada anak Kelompok A TK Pelita Hati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat dari 62% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan hulaHoop efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik. Perbedaan penelitian ini menggunakan permainan hulaHoop dengan metode PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan kegiatan *Obstacle Mini* melalui papan titian.

3. Mulyani, *et al.* (2023) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Kegiatan Melempar Bola terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di

RA Al-Ikhlas." Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Tasikmalaya menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain dari 50,6% menjadi 92,5% setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan melempar bola.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan desain eksperimen *pretest–posttest* untuk mengetahui pengaruh suatu kegiatan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Perbedaan penelitian ini menggunakan kegiatan melempar bola sebagai perlakuan, sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan *Obstacle Mini* melalui papan titian.

4. Fatikha (2026) melakukan penelitian yang berjudul “Media Mini *Obstacle Track* dalam Mengintegrasikan Aktivitas Fisik dengan Pembelajaran untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia 4–6 Tahun.” Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang berasal dari Universitas Negeri Malang menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Mini *Obstacle Track* sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pembelajaran untuk meningkatkan fokus belajar anak usia 4–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Mini *Obstacle Track* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli maupun uji coba kepada peserta didik. Selain meningkatkan fokus belajar, media tersebut juga mampu menstimulasi perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan sensori anak usia dini.

Persamaan penelitian Dhea Putri Trisna Fatikha dan Pramono (2026) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan kegiatan Mini *Obstacle Track (Obstacle Mini)* sebagai media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik anak usia dini. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian Dhea Putri Trisna Fatikha dan Pramono berfokus pada pengembangan media pembelajaran

untuk meningkatkan fokus belajar menggunakan metode *Research and Development* (R&D), sedangkan penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh kegiatan *Obstacle* Mini menggunakan papan titian terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan metode kuasi eksperimen.

