

Strategi Pembelajaran Fun Learning dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Farida Rahmawati^{*1}, Mila Oviani²

Universitas KH. Abdul Chalim

e-mail: ^{*1}netb5728@gmail.com, ²milaoviani@gmail.com

Abstrak

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Proses pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu kunci penting dalam mendukung hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi fun learning, faktor pendukung dan penghambat, serta dampaknya terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di KB Tunas Harapan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari empat anak usia dini, satu kepala sekolah, dan satu guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi fun learning diterapkan melalui berbagai kegiatan seperti permainan gerak, senam sederhana, dan aktivitas luar ruangan. Faktor pendukung meliputi ketersediaan fasilitas dan antusiasme anak, sedangkan kendala berupa keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan antar anak. Secara umum, fun learning memberikan dampak positif dan efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, dan kelincahan.

Kata kunci: fun learning, motorik kasar, anak usia dini

Abstract

Gross motor skills in early childhood require appropriate stimulation to develop optimally. A joyful learning process is key in supporting this development. This study aims to describe the implementation of fun learning strategies, supporting and inhibiting factors, and their impact on early childhood gross motor development at KB Tunas Harapan. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. Subjects included four early childhood learners, one principal, and one teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The findings reveal that fun learning is implemented through movement games, simple exercises, and outdoor activities. Supporting factors include adequate facilities and children's enthusiasm, while challenges include limited time and differences in children's abilities. Overall, fun learning has a positive impact and is effective in stimulating children's gross motor development, particularly in balance, movement coordination, and agility.

Keywords: Fun learning, gross motor skills, early childhood

1. PENDAHULUAN (BACKGROUND OF STUDY)

Anak usia dini adalah individu dalam rentang usia 0–6 tahun yang berada pada periode masa keemasan dan berperan penting dalam pertumbuhan serta perkembangannya. Jangka waktu ini ditandai dengan percepatan pertumbuhan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan pengalaman moral-spiritual yang memerlukan rangsangan optimal (Undang-Undang RI No. 20, 2003). Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin adalah kemampuan motorik kasar, yaitu kemampuan anak untuk menggerakkan otot-otot besar tubuhnya seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan (Hurlock, 1978). Kemampuan motorik kasar mendukung kesiapan membaca, bersosialisasi, kemandirian, dan koordinasi tubuh anak (Fadlillah, 2012).

Perkembangan motorik kasar berhubungan langsung dengan kemampuan anak bergerak, beraktivitas, dan berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan tersebut secara optimal. Pendekatan yang dinilai efektif adalah yang memberikan kesempatan anak untuk aktif bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung (Suyadi, 2016). Melalui kegiatan yang dirancang kreatif dan menyenangkan, anak tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga sosial, emosional, dan kognitifnya.

Fun learning merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga anak terlibat aktif secara fisik maupun emosional (Suyadi, 2013). Suasana yang positif memungkinkan anak berani mencoba, bergerak, dan bereksperimen tanpa tekanan. Kegiatan seperti lompat hewan, halang rintang sederhana, gerak dan lagu, lempar tangkap bola, senam ceria, serta permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam menstimulasi motorik kasar anak sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama.

Berdasarkan observasi awal di KB Tunas Harapan, ditemukan bahwa sebagian anak masih belum berkembang motorik kasarnya secara optimal. Beberapa anak terlihat kesulitan melakukan gerakan dasar seperti melompat, berlari dengan seimbang, serta melempar dan menangkap. Minat anak terhadap aktivitas fisik juga masih rendah, terlihat dari perilaku yang pasif dan cepat bosan. Guru telah berupaya memberikan kegiatan bermain, namun pendekatan yang digunakan masih sederhana dan belum sepenuhnya menerapkan prinsip fun learning. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi fun learning dalam menstimulasi motorik kasar anak usia dini, serta mengidentifikasi faktor pendukung, penghambat, dan dampaknya di KB Tunas Harapan.

2. KAJIAN PUSTAKA (REVIEW OF LITERATURE)

2.1 Konsep Fun Learning

2.1.1 Pengertian Fun Learning

Fun learning atau pembelajaran menyenangkan adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, interaktif, kreatif, dan bermakna sehingga anak terlibat secara penuh baik fisik, emosional, maupun kognitif dalam proses pembelajaran tanpa merasa terbebani atau tertekan (Suyadi, 2018). Darmansyah (2010) menyatakan bahwa fun learning adalah pembelajaran yang menyenangkan di mana terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Suyadi (2013) menambahkan bahwa fun learning dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan suasana yang penuh kegembiraan dan tanpa tekanan, sehingga anak dapat belajar dengan senang hati dan penuh antusias.

Dalam konteks PAUD, fun learning tidak hanya berfungsi meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, tetapi juga memberi ruang eksplorasi melalui permainan edukatif yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, termasuk motorik kasar (Fitriani & Kurniawan, 2021). Anak yang belajar dalam

suasana menyenangkan cenderung lebih antusias, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta berani mencoba berbagai aktivitas motorik tanpa rasa takut gagal (Marlina, 2024).

2.1.2 Prinsip-Prinsip Fun Learning

Menurut Deporter, Reardon, dan Singer-Nourie (2000), prinsip-prinsip pembelajaran menyenangkan meliputi:

- a. Lingkungan yang mendukung: Lingkungan belajar dirancang sehingga anak merasa nyaman, aman, dan termotivasi untuk belajar.
- b. Suasana yang positif: Guru menciptakan suasana positif dengan memberikan pujian, dukungan, dan penghargaan terhadap usaha anak.
- c. Keterlibatan aktif: Anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar pasif.
- d. Relevansi dengan kehidupan nyata: Materi pembelajaran sesuai dengan pengalaman dan kehidupan anak sehari-hari.
- e. Variasi metode dan media: Penggunaan metode dan media yang bervariasi membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Suyadi (2016) menambahkan prinsip khusus fun learning dalam PAUD, yaitu berpusat pada anak, bermakna, mengaktifkan anak, memfasilitasi perbedaan individu, mengembangkan kecakapan hidup, menggunakan berbagai media, dan mengembangkan keterampilan berpikir.

2.1.3 Karakteristik Fun Learning

Anwar (2017) menjelaskan karakteristik pembelajaran menyenangkan meliputi:

- a. Menciptakan lingkungan yang bebas stres dan aman untuk bereksplorasi.
- b. Menyajikan materi yang relevan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.
- c. Melibatkan aspek emosional sehingga pembelajaran lebih berkesan.
- d. Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak.
- e. Melibatkan berbagai indra (pendekatan multi-sensori) sehingga anak memiliki pengalaman belajar yang kaya.

2.1.4 Metode dan Strategi Fun Learning untuk Mengembangkan Motorik Kasar

Fadlillah (2017) mengemukakan berbagai metode fun learning yang efektif untuk menstimulasi motorik kasar, antara lain:

- a. Metode Bermain
Cara alami anak untuk belajar sambil mengembangkan kemampuan fisik.
- b. Metode Demonstrasi dan Imitasi
Guru mencontohkan gerakan, anak menirukan sangat efektif karena anak belajar paling baik melalui peniruan.
- c. Permainan Tradisional
- d. Engklek, gobak sodor, lompat tali terbukti efektif melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot besar.
- e. Gerak dan Lagu
Menggabungkan gerakan dengan nyanyian meningkatkan antusiasme anak.
- f. Permainan Bertema
Menirukan gerakan hewan melatih imajinasi sekaligus kemampuan motorik.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Fun Learning

Hidayah dan Bakhtiar (2018) menyatakan bahwa kelebihan fun learning antara lain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan membuka akses terhadap beragam sumber belajar. Namun, kelemahannya adalah sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang kegiatan yang menyenangkan sekaligus bermakna, serta memerlukan dukungan media dan fasilitas yang memadai.

2.2 Konsep Motorik Kasar

2.2.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh dan melibatkan otot-otot besar, sehingga biasanya memerlukan tenaga yang cukup besar (Sumantri, 2005). Samsudin (2008) mendefinisikannya sebagai kemampuan yang dapat dilatih melalui aktivitas seperti melempar, menangkap, menendang bola, berlari, dan melompat. Decaprio (2013) menambahkan bahwa motorik kasar dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf dan otot anak.

2.2.2 Fungsi dan Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock (2013), fungsi perkembangan motorik kasar bagi anak meliputi: meningkatkan kesehatan fisik, membentuk kemandirian, sarana hiburan, sarana sosialisasi, dan membentuk konsep diri yang positif. Sementara itu, Wiyani (2014) menyatakan tujuannya adalah melatih gerakan motorik, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memanfaatkan alat permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik.

2.2.3 Karakteristik dan Tahapan Perkembangan Motorik Kasar

Gallahue dan Ozmun (2010) membagi perkembangan motorik menjadi empat fase: fase gerakan refleks (0–1 tahun), fase gerakan rudimenter (1–2 tahun), fase gerakan fundamental (2–7 tahun), dan fase gerakan khusus (7 tahun ke atas). Anak usia dini berada pada fase gerakan fundamental, di mana keterampilan dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap mulai berkembang.

Suyadi dan Dahlia (2013) menjelaskan karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia dini mencakup kemampuan berjalan dengan seimbang, berlari, melompat, melempar dan menangkap, menendang, naik turun tangga, memanjat, serta menjaga keseimbangan. Indikator perkembangan motorik kasar juga telah ditetapkan dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014, mencakup meniru gerakan, bergelayut, gerak dasar, melempar benda, respons gerak cepat, perkembangan bertahap, melakukan gerakan mandiri, dan konsistensi gerakan.

2.2.4 Aspek dan Unsur-Unsur Motorik Kasar

Gallahue dan Ozmun (2010) membagi kemampuan motorik kasar menjadi tiga aspek utama:

- a. Lokomotor: Gerakan yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (berjalan, berlari, melompat).
- b. Non-lokomotor: Gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat (membungkuk, memutar tubuh, menyeimbangkan).
- c. Manipulatif: Gerakan yang melibatkan pengendalian benda (melempar, menangkap, menendang).

Mutohir dan Gusril (2004) menguraikan unsur-unsur kemampuan motorik kasar meliputi kekuatan, daya tahan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan fleksibilitas.

2.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Hurlock (2013) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar, yaitu faktor genetik, kesehatan dan gizi, kematangan sistem saraf dan otot, lingkungan yang mendukung, stimulasi yang diberikan, kesempatan berlatih, motivasi anak, serta pengalaman motorik yang beragam. Rantina dkk. (2020) menekankan bahwa stimulasi harus dilakukan secara terencana, sistematis, berulang, dan terintegrasi antara lingkungan sekolah dan rumah.

2.3 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat masa keemasan (golden age) di mana seluruh potensi perlu didorong agar berkembang secara

optimal (Sujiono, 2012). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 mendefinisikannya sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani.

Karakteristik anak usia dini antara lain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi, berada pada masa paling potensial untuk belajar, cenderung egosentris, memiliki rentang konsentrasi yang pendek, dan mulai belajar bersosialisasi (Suyadi & Ulfah, 2013). Prinsip perkembangannya menekankan bahwa aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif saling berkaitan, berlangsung dalam urutan yang dapat diramalkan, bergerak dari umum ke spesifik, setiap anak memiliki tempo sendiri, dan pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif (Sujiono, 2009).

2.4 Hubungan Fun Learning dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Teori konstruktivistik menekankan bahwa anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya (Piaget, 1951; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, bermain merupakan media belajar yang paling alami dan efektif bagi anak. Fun learning sebagai pendekatan yang berpusat pada bermain memungkinkan anak bergerak bebas tanpa tekanan psikologis, sehingga sistem saraf dan otot dapat berkembang secara optimal.

Penelitian menunjukkan bahwa ketika anak merasa senang, hormon stres menurun dan motivasi intrinsik meningkat, yang berdampak positif pada kesiapan anak untuk mencoba gerakan-gerakan baru (Marlina, 2024). Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan membuat anak lebih lama bertahan dalam aktivitas fisik dibandingkan jika disampaikan dalam bentuk latihan yang kaku. Hal ini sejalan dengan prinsip stimulasi motorik yang menekankan pengulangan yang konsisten namun tetap menyenangkan (Rantina dkk., 2020).

2.5 Penelitian Terdahulu

- a. Okilanda, Utama, & Putra (2021) Pengaruh Fun Games terhadap Keseimbangan dan Koordinasi Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Fokus pada motorik kasar melalui kegiatan menyenangkan Usia subjek lebih tua dan hanya mengukur keseimbangan & koordinasi Fun games meningkatkan keseimbangan dan koordinasi secara signifikan
- b. Purwanto, Rejeki, & Mentara (2022) Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motorik Kasar AUD Menggunakan pendekatan berbasis permainan Fokus pada model pembelajaran spesifik dan usia berbeda Permainan meningkatkan kekuatan, kelincahan, dan daya tahan
- c. Septiani & Puspita (2023) Animal Fun sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Menggunakan permainan bertema dalam suasana menyenangkan Fokus pada satu jenis media spesifik Animal Fun efektif meningkatkan kemampuan melompat, keseimbangan, dan kontrol tubuh
- d. Wulandari & Suryana (2020) Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak 4–5 Tahun Penggunaan permainan dalam pembelajaran motorik Fokus pada permainan tradisional saja Permainan tradisional meningkatkan motorik kasar dan nilai sosial anak
- e. Hidayat (2019) Implementasi Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok A Menggunakan gerak dan lagu sebagai metode fun learning Satu metode spesifik dan desain penelitian berbeda Gerak dan lagu efektif meningkatkan motorik kasar serta aspek lain
- f. Marlina (2024) Pendekatan Pembelajaran Menyenangkan dalam PAUD: Telaah Literatur Fokus pada fun learning dalam PAUD Studi kepustakaan, bukan penelitian lapangan Fun learning meningkatkan motivasi, antusiasme, dan partisipasi anak
- g. Andriani (2023) Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini Mengintegrasikan media dalam pembelajaran motorik Fokus pada media

interaktif atau teknologi Media variatif memperkuat efektivitas stimulasi motorik kasar

Penelitian-penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa pendekatan fun learning dan berbagai bentuk permainan terbukti efektif menstimulasi motorik kasar. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena mengeksplorasi penerapan fun learning secara menyeluruh mencakup perencanaan, pelaksanaan, faktor pendukung-penghambat, serta dampak menyeluruh pada konteks KB Tunas Harapan dengan subjek anak usia 2–4 tahun.

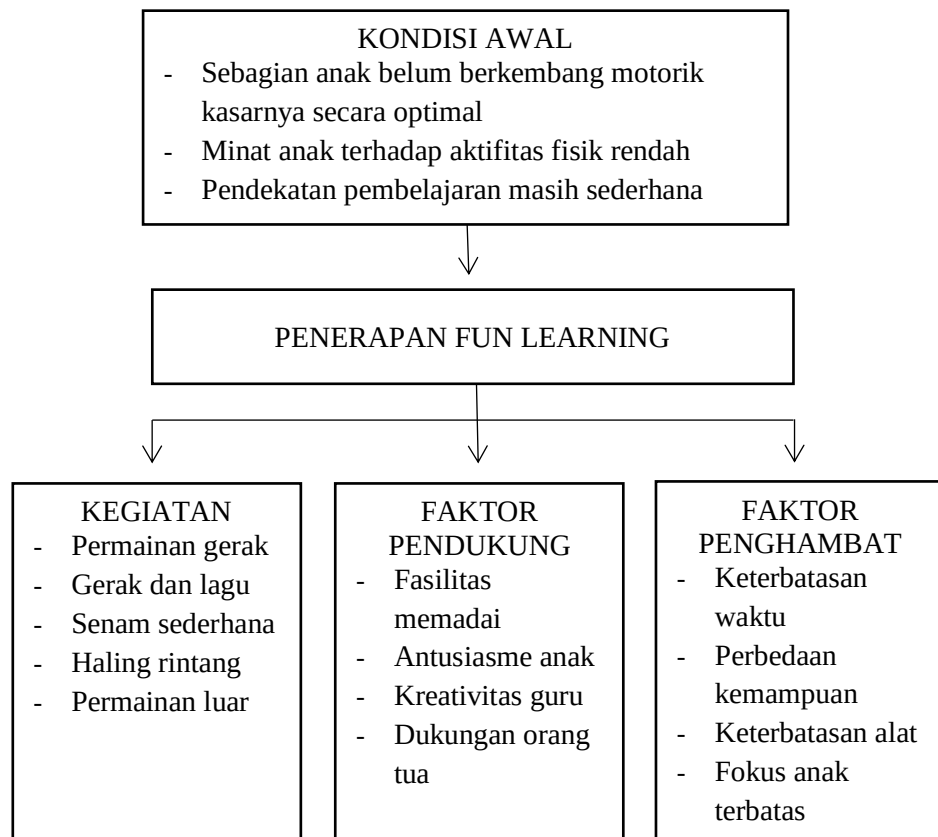
2.6 Kerangka Berpikir

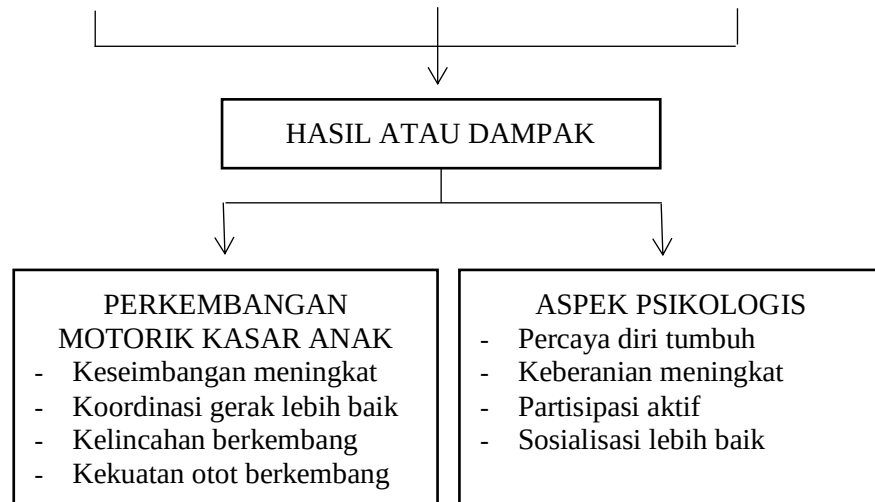
2.6.1 Penjelasan Kerangka Berpikir

Anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui bermain dan pengalaman langsung. Motorik kasar sebagai aspek penting perkembangan fisik memerlukan stimulasi yang tepat agar berkembang optimal. Fun learning sebagai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk menstimulasi motorik kasar anak, karena pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang positif, bebas tekanan, dan mengaktifkan anak secara langsung.

Dalam proses penerapannya, keberhasilan dipengaruhi oleh dua kelompok faktor: pendukung (fasilitas, kreativitas guru, dukungan orang tua) dan penghambat (keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan anak, keterbatasan sarana). Identifikasi kedua kelompok faktor ini penting untuk memaksimalkan keberhasilan strategi fun learning. Pada akhirnya, penerapan strategi yang tepat diharapkan berdampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak, terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kelincahan, kekuatan otot, dan kepercayaan diri anak.

2.6.2 Bagan Kerangka Berpikir





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan fenomena yang diselidiki (Nazir, 2014).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di KB Tunas Harapan, Desa Tanjungkenongo, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto. Waktu penelitian berlangsung dari Desember 2025 hingga Maret 2026.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari:

- a. Kepala Sekolah KB Tunas Harapan
- b. Satu guru pendidik
- c. Empat orang peserta didik berusia 2–4 tahun.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengamatan langsung terhadap penerapan fun learning dan perkembangan motorik kasar anak menggunakan lembar observasi yang mengacu pada Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014.

b. Wawancara

Wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru untuk menggali informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, faktor pendukung-penghambat, serta dampak fun learning.

c. Dokumentasi

Foto kegiatan, data peserta didik, RPPH, dan dokumen lain yang relevan.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap:

a. Kondensasi Data

Pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data yang diperoleh dari lapangan.

- b. Penyajian Data
Penyusunan data secara terorganisir dalam bentuk narasi deskriptif.
- c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi
Penarikan makna dari temuan serta pengujian kebenarannya melalui perbandingan data dari berbagai sumber.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Strategi Fun Learning dalam Menstimulasi Motorik Kasar

Berdasarkan hasil penelitian, fun learning di KB Tunas Harapan tidak berdiri sendiri sebagai kegiatan tambahan, melainkan telah terintegrasi ke dalam perencanaan pembelajaran harian. Saat pembelajaran berhitung, anak diajak melompat sesuai angka; saat pembelajaran bahasa, anak menirukan gerak hewan. Setiap modul dirancang memuat unsur gerak, lagu, atau permainan fisik yang sesuai materi.

Langkah-langkah penerapan fun learning meliputi:

- a. Pembukaan
Membangun suasana hati anak melalui warming up seperti bernyanyi atau tebak-tebakan agar anak merasa nyaman dan antusias.
- b. Kegiatan Inti
Materi disampaikan dalam bentuk permainan atau simulasi. Kegiatan yang dilakukan antara lain: permainan halang rintang, gerak dan lagu, senam ceria, permainan bertema hewan, lempar tangkap bola, serta permainan tradisional yang dimodifikasi.
- c. Penutup
Mengakhiri kegiatan dengan refleksi, tepuk tangan, dan pujian atas usaha anak.
Pengamatan terhadap sepuluh indikator motorik kasar menunjukkan hasil yang beragam namun cenderung positif:

Tabel 3.2 Indikator motorik kasar

No	Indikator	Capaian utama	Keterangan
1.	Meniru gerakan	Sebagian Mulai Berkembang MB, satu anak BSH	Metode demonstrasi dan imitasi efektif
2.	Bergelayut	Satu BSH, dua MB, satu BB	Keterbatasan latihan terlihat jelas
3.	Berjalan dan berlari seimbang	Semua BSH	Peningkatan paling konsisten
4.	Melompat	Semua MB	Perlu variasi kegiatan berbasis lompat
5.	Melempar benda	Tiga BSH, satu MB	Koordinasi mata-tangan berkembang
6.	Bergerak cepat sesuai aba-aba	Satu BSH, tiga MB	Tingkat respons bervariasi
7.	Mengubah atau menghentikan gerak	Semua MB	Konsentrasi anak masih terbatas
8.	Peningkatan kemampuan gerak	Tiga BSH, satu MB	Perkembangan bertahap terlihat
9.	Gerakan tanpa bantuan	Dua BSH, satu BB, satu MB	Kemandirian beragam antar anak
10.	Mengulangi gerakan konsisten	Tiga BSH, satu MB	Anak yang menikmati kegiatan lebih konsisten

Secara umum, kemampuan berjalan dan berlari dengan seimbang menunjukkan capaian terbaik keempat anak sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan motorik kasar di mana kemampuan lokomotor dasar berkembang lebih awal dan konsisten melalui aktivitas harian yang rutin (Suyadi & Dahlia, 2013).

Sementara itu, aspek yang masih memerlukan perhatian khusus meliputi kemampuan melompat, mengubah/menghentikan gerakan, dan bergelayut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kesempatan berlatih dan kurangnya variasi kegiatan yang secara khusus menargetkan aspek-aspek tersebut. Temuan ini menguatkan pandangan Hurlock (2013) bahwa kesempatan berlatih dan stimulasi yang terarah sangat menentukan optimalisasi perkembangan motorik kasar.

4.2 Faktor Pendukung dan Penghambat

4.2.1. Faktor pendukung:

- a. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan variatif.
- b. Fasilitas yang memadai seperti ruang kelas yang luas, alat peraga, dan area bermain luar ruangan.
- c. Antusiasme anak yang tinggi anak merasa senang sehingga terlibat aktif dalam setiap kegiatan.
- d. Dukungan orang tua yang mendukung kegiatan pembelajaran di rumah.

4.2.2. Faktor penghambat:

- a. Pengelolaan waktu dan kelas ketika anak terlalu antusias, guru perlu usaha lebih untuk menjaga ketertiban.
- b. Perbedaan kemampuan fisik antar anak yang menuntut pendampingan individual.
- c. Keterbatasan sarana khusus untuk latihan keseimbangan dan kekuatan otot.
- d. Rentang konsentrasi anak yang pendek, sehingga instruksi perlu diulang-ulang.

4.3 Dampak Penerapan Fun Learning

Penerapan fun learning memberikan dampak yang nyata, tidak hanya pada aspek fisik tetapi juga psikologis dan sosial:

a. Motorik kasar

Anak lebih stabil saat berlari, lebih percaya diri saat melompat, keseimbangan tubuh meningkat, dan keberanian mencoba tantangan baru bertambah.

b. Psikologis

Rasa percaya diri tumbuh, anak lebih berani berekspresi, dan motivasi belajar meningkat.

c. Sosial

Anak belajar bekerja sama, berbagi, dan menunggu giliran melalui permainan kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Okilanda dkk. (2021) yang menemukan bahwa kegiatan berbasis fun games mampu meningkatkan keseimbangan dan koordinasi motorik kasar secara signifikan, serta penelitian Purwanto dkk. (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kekuatan otot, kelincahan, dan daya tahan anak sambil menumbuhkan minat bergerak yang positif.

5. KESIMPULAN

Strategi fun learning telah diterapkan di KB Tunas Harapan melalui integrasi kegiatan bermain ke dalam pembelajaran harian, mencakup permainan gerak, gerak dan lagu, senam sederhana, halang rintang, serta aktivitas luar ruangan. Penerapan ini didukung oleh kreativitas guru, antusiasme anak, ketersediaan fasilitas, dan dukungan orang tua, sekaligus menghadapi kendala berupa pengelolaan kelas, perbedaan kemampuan antar anak, keterbatasan waktu, serta keterbatasan sarana khusus.

Secara keseluruhan, fun learning terbukti efektif menstimulasi motorik kasar anak usia dini, terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kelincahan, dan keberanian bergerak. Dampaknya juga terlihat pada tumbuhnya rasa percaya diri, antusiasme, dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Fun learning bukan sekadar metode pembelajaran yang menyenangkan, melainkan pendekatan holistik yang mendukung perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak secara bersamaan.

Saran yang dapat disampaikan: (1) Memperluas variasi kegiatan fun learning yang secara khusus menargetkan aspek motorik yang masih tertinggal seperti melompat dan kekuatan otot lengan; (2) Melengkapi alat permainan edukatif yang mendukung latihan keseimbangan dan koordinasi; (3) Memperkuat kolaborasi sekolah dan orang tua agar stimulasi motorik berjalan konsisten di sekolah maupun di rumah; dan (4) Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta desain penelitian yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana.
- Andriani, F. (2023). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motorik anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 4(1), 14–22.
- Darmansyah. (2010). Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor. Bumi Aksara.
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah. Diva Press.
- Deporter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2000). Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas. Allyn & Bacon.
- Fadlillah, M. (2012). Edutainment pendidikan anak usia dini. Kencana.
- Fadlillah, M. (2017). Desain pembelajaran PAUD. Kencana.
- Fitriani, S., & Kurniawan, N. (2021). Fun learning metode pembelajaran baru yang menyenangkan dalam dunia pendidikan. *PERMAI: Jurnal Pendidikan dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, 1(2), 45–56.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2010). Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults. McGraw-Hill.
- Hidayah, & Bakhtiar. (2018). Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran fun learning. *Jurnal Pendidikan Modern*, 15(3), 234–248.
- Hidayat, R. (2019). Implementasi gerak dan lagu dalam meningkatkan motorik kasar anak kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(2), 45–54.
- Hurlock, E. B. (1978). Child development. McGraw-Hill.
- Hurlock, E. B. (2013). Perkembangan anak (Jilid 1). Erlangga.
- Marlina, L. (2024). Pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam PAUD: Telaah literatur 2024. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 55–63.
- Mutohir, T. C., & Gusril. (2004). Perkembangan motorik anak. Depdiknas.
- Nazir, M. (2014). Metode penelitian. Ghalia Indonesia.
- Okilanda, A., Utama, A. S., & Putra, Y. A. (2021). Peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui fun games. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 12–20.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Piaget, J. (1951). The child's conception of the world. Harcourt.
- Purwanto, A., Rejeki, D., & Mentara, E. (2022). Game-based physical learning untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan*, 8(2), 33–41.
- Rantina, M., dkk. (2020). Stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Kencana.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak. Litera.
- Santrock, J. W. (2007). Perkembangan anak (Edisi ke-11). Erlangga.
- Septiani, R., & Puspita, D. (2023). Animal fun sebagai media stimulasi motorik kasar. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(2), 88–96.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2012). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.
- Sumantri. (2005). Pengembangan keterampilan motorik anak usia dini. Depdiknas.
- Suyadi. (2013). Konsep dasar PAUD. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2016). Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2018). Teori pembelajaran anak usia dini. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Dahlia. (2013). Implementasi pemikiran konstruktivistik dalam pembelajaran anak usia dini. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wiyani, N. B. (2014). *Bina karakter anak usia dini*. Ar-Ruzz Media.
- Wulandari, D., & Suryana, A. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 78–89.