Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v10i1.12906
Vol. 10, No. 1, 2027, hal. 77-89

Penerapan Squid Game untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Melati

Nurul Ain[1], Tri Ayu Lestari Natsir[2], Novita Ashari[3], Tadzkirah[4]
[1,2,3,4] Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

Abstrak

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama dalam mendukung keseimbangan dan koordinasi gerak. Observasi awal di TK Melati menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan berlari dan melompat secara terkoordinasi, sementara variasi media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A melalui penerapan *Squid Games* versi anak. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas empat pertemuan. Tindakan dilakukan melalui permainan engklek geometri pada Siklus I dan permainan lampu merah, lampu hijau pada Siklus II. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok A di TK Melati, Kota Parepare. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap lima indikator kemampuan motorik kasar dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berdasarkan frekuensi dan persentase kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada tahap Pra-Siklus, dari 75 hasil pengamatan, sebanyak 30,67% berada pada kategori BB, 42,67% pada MB, 26,67% pada BSH, dan 0% pada BSB. Pada Siklus I, kategori BB sebesar 29,33%, MB sebesar 49,33%, BSH sebesar 21,33%, dan BSB sebesar 0%. Pada Siklus II, kategori BB dan MB menjadi 0%, sedangkan BSH mencapai 32% dan BSB sebesar 68%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan capaian kemampuan motorik kasar anak dari Pra-Siklus hingga Siklus II setelah penerapan *Squid Games* versi anak. Penelitian ini memberikan alternatif kegiatan bermain bagi guru pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan motorik kasar.

Kata Kunci: motorik kasar; Squid Game; engklek; lampu merah lampu hijau; penelitian tindakan kelas

Abstract

Gross motor skills are a crucial aspect of early childhood development, particularly in supporting balance and coordination. Initial observations at TK Melati indicated that some children still struggled to perform running and jumping movements in a coordinated manner, and there was a need for a greater variety of learning media. This study aimed to enhance the gross motor skills of children in "Group A" (the younger cohort) through the implementation of a child-friendly version of "Squid Game." The study employed Kurt Lewin's classroom action research model, conducted over two cycles, with each cycle consisting of four sessions. The interventions involved a "geometric hopscotch" game in Cycle I and a "red light, green light" game in Cycle II. The subjects were 15 children from Group A at TK Melati, Parepare City. Data were collected through observations based on five gross motor skill indicators, supplemented by documentation, and analyzed using quantitative descriptive techniques—specifically, the frequency and percentage of children falling into the following categories: "Not Yet Developed" (BB), "Beginning to Develop" (MB), "Developing as Expected" (BSH), and "Developing Very Well" (BSB). In the pre-cycle stage, out of 75 observations, 30.67% were in the BB category, 42.67% in MB, 26.67% in BSH, and 0% in BSB. In Cycle I, the distribution was 29.33% for BB, 49.33% for MB, 21.33% for BSH, and 0% for BSB. By Cycle II, the BB and MB categories dropped to 0%, while 32% of the children reached the BSH category and 68% reached the BSB category. These results demonstrate an improvement in the children's gross motor skills from the pre-cycle stage through Cycle II following the implementation of the child-friendly "Squid Game." This research offers early childhood educators an alternative play-based activity to support the development of gross motor skills.

Keywords: *gross motor skills; Squid Game; hopscotch; red light green light; classroom action research*

Corresponding Author
Nurul Ain, Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia
Email: nurulainsyam26@gmail.com

Article Information
Received: 15 October 2026
Accepted: 3 November 2026
Published: 5 November 2026

© 2027 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons. Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Masa usia dini merupakan periode penting dalam pembentukan dasar kepribadian dan keterampilan yang memengaruhi perjalanan hidup anak, dengan pengalaman dan pendidikan sebagai faktor utama dalam proses perkembangannya (Talango, 2020) Perkembangan anak mencakup aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, bahasa, emosional, moral, dan spiritual yang saling berkaitan

(Nasution et al., 2023). Aspek motorik tampak melalui gerakan tubuh yang berkembang secara bertahap, dari gerakan sederhana dan belum terarah menjadi gerakan yang terkoordinasi. Usia 2–7 tahun dipandang sebagai periode yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik karena anak mulai menguasai gerak dasar seperti berlari dan melompat (Purwanto et al., 2023). Perkembangan tersebut dipengaruhi faktor internal dan eksternal, antara lain stimulasi orang tua, keturunan, kondisi ekonomi keluarga, pemenuhan gizi, dan lingkungan (Mustikhatul et al., 2025), sehingga anak memerlukan rangsangan agar (Damayanti & Nasrul, 2020).

Motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar (Rohayanti et al., 2023), kematangan fisik, dan perkembangan pusat motorik di otak (Natsir, 2022; Rahman et al., 2020). Di taman kanak-kanak, pengembangan motorik kasar bertujuan melatih gerak dasar, koordinasi, dan pengendalian tubuh, serta menjadi dasar bagi keseimbangan, kelenturan, kesiapan menulis, dan keberanian anak (Kaoci et al., 2021). Tujuan pengembangan motorik kasar mencakup peningkatan keterampilan gerak, pemeliharaan kebugaran fisik, penumbuhan rasa percaya diri, pelatihan kerja sama, serta pembentukan perilaku disiplin, jujur, dan sportif (Delia & Yeni, 2020). Indikatornya meliputi berlari secara terkoordinasi, berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul, melompat secara terkoordinasi, berjalan secara terkoordinasi, dan melempar secara terarah (Royani et al., 2021).

Stimulasi motorik kasar idealnya berlangsung dalam suasana menyenangkan dan tidak menonjolkan menang-kalah, karena anak yang sering kalah dapat kehilangan kepercayaan diri dan enggan terlibat kembali (Kurnia et al., 2024). Guru juga perlu menggunakan pendekatan yang kreatif dan bervariasi karena pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat anak (Putri et al., 2024). Sejumlah penelitian melaporkan bahwa aktivitas gerak yang terstruktur dan permainan dapat menstimulasi motorik kasar anak usia dini (Masruroh & Aulina, 2024). Kegiatan senam irama dilaporkan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak (Dewi et al., 2024), permainan estafet berpengaruh signifikan pada anak usia 5–6 tahun (Tangse & Dimyati, 2022), dan permainan tradisional kucing dan tikus dalam penelitian tindakan kelas di TK B Cifor Ceria Kota Depok meningkatkan nilai rata-rata keterampilan motorik kasar (Yulianty, 2023). Permainan tradisional bakiak juga telah diterapkan untuk meningkatkan motorik kasar anak di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong (Purwanto et al., 2023).

Di sisi lain, serial Squid Game yang dirilis mulai Netflix pada tahun 2021 memperoleh perhatian global dan memperkenalkan permainan tradisional Korea (Ramli & Rahman, 2025). Kajian atas serial ini umumnya membahas aspek budaya, seperti pengaruh globalnya dan kuasa lembut Korea Selatan, serta konstruksi budaya permainan tradisional (Aissanti et al., 2023). Popularitasnya membuat masyarakat Indonesia menyadari bahwa sejumlah permainan di dalamnya mirip dengan permainan tradisional Indonesia, (Wahyuningtyas & Noer, 2024) mengkaji relevansi permainan tradisional dalam *Squid Game* terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Permasalahan serupa ditemukan di TK Melati. Observasi awal menunjukkan bahwa sejumlah anak belum melakukan gerakan motorik kasar secara optimal; tubuh anak masih kaku saat melompat, berlari, dan berpindah tempat. Guru memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, seperti bola, perosotan, ayunan, jungkat-jungkit, dan panjatan, tetapi penggunaan media yang sama secara berulang tanpa variasi kegiatan membuat sebagian anak kehilangan minat dan antusiasme. Apabila tidak berkembang optimal, kemampuan motorik kasar dapat menyulitkan anak melakukan aktivitas fisik, berpartisipasi dalam permainan, dan mengembangkan koordinasi gerak yang diperlukan pada tahap perkembangan berikutnya. Kondisi ini menuntut inovasi kegiatan bermain yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi, sehingga anak lebih termotivasi untuk aktif bergerak.

Berdasarkan telaah tersebut, kajian dalam literatur yang dirujuk penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dan senam telah banyak dipakai untuk menstimulasi motorik kasar (Halifah & Palintan, 2020) sedangkan kajian tentang *Squid Game* sebagian besar menyoroti (Hernanda et al., 2023). Penelitian ini berkontribusi dengan mengadaptasi dua permainan, yaitu engklek yang

diperkaya bentuk geometri pada Siklus I dan lampu merah, lampu hijau pada Siklus II, dengan gerakan yang ditingkatkan secara bertahap dari berjalan, berjinjit, melompat, hingga berlari dan melempar. Penerapannya dirancang dalam penelitian tindakan kelas dua siklus dan diamati menggunakan lima indikator motorik kasar. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A di TK Melati melalui penerapan *Squid Game* versi anak.

2. Metodologi

2.1 Desain

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dipilih karena memberi kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan tindakan langsung di kelas, kemudian mengamati, mengevaluasi, dan merefleksikan hasilnya secara bertahap hingga kemampuan motorik kasar anak meningkat (Payadnya et al., 2022). Model yang digunakan adalah model Kurt Lewin, dengan empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Payadnya et al., 2022). Model ini dipilih karena tahapannya sistematis dan mudah diterapkan di pendidikan anak usia dini, meskipun tahapannya berurutan sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dan refleksi baru dilakukan setelah tindakan dan pengamatan selesai. Penelitian dilaksanakan di TK Melati Kota Parepare selama kurang lebih satu bulan dengan menyesuaikan kalender akademik sekolah pada bulan September tahun 2026. Penelitian terdiri atas prasiklus dan dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat pertemuan.

2.2 Subjek Penelitian

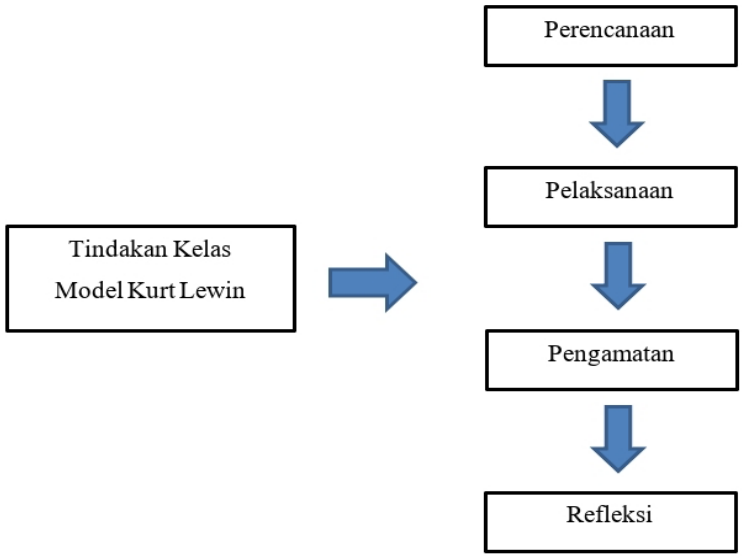
Penelitian dilaksanakan di TK Melati Kota Parepare pada tanggal 15 September sampai 12 Oktober 2026. Subjek dipilih dengan teknik purposive sampling dari populasi anak kelompok A, yaitu kelompok A yang berjumlah 15 anak (8 laki-laki dan 7 perempuan) berusia 4–5 tahun. Kriteria subjek adalah anak yang (a) terdaftar aktif sebagai peserta didik kelompok A di TK Melati pada tahun ajaran berjalan, (b) hadir dan mengikuti kegiatan pembelajaran selama masa penelitian, serta (c) memperoleh izin dari orang tua atau wali untuk berpartisipasi dalam penelitian.

2.3 Prosedur Tindakan

Pada tahap prasiklus, peneliti mengamati kondisi awal kemampuan motorik kasar anak. Gerakan anak tampak kaku saat berlari, melompat, dan melakukan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi otot besar. Pada Siklus I, tindakan berupa permainan engklek yang diadaptasi dari *Squid Game* versi anak dan dilaksanakan dalam empat pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan media engklek geometri, bentuk geometri, dan aturan permainan. Pertemuan kedua melatih gerakan melompat sambil melempar batu sebagai penanda kemudian melewati kotak-kotak engklek sambil menjaga keseimbangan. Pada pertemuan ketiga, anak berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul lalu anak melewati setiap kotak lintasan diberi gambar bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, segienam, dan belah ketupat. Pertemuan keempat anak berlari lalu berjalan mengikuti lintasan sambil menjaga keseimbangan dan diiringi musik dan penyebutan bentuk geometri yang dilewati anak.

Pada Siklus II, tindakan berupa permainan lampu merah, lampu hijau yang juga dilaksanakan dalam empat pertemuan, dengan aturan anak bergerak ketika mendengar aba-aba “lampu hijau” dan berhenti ketika mendengar “lampu merah”. Tingkat tantangan disesuaikan dengan hasil refleksi sebelumnya: pertemuan pertama melatih berjalan dan berhenti sesuai aba-aba, pertemuan kedua berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul, pertemuan ketiga melompat, dan pertemuan keempat berlari sambil melempar bentuk lingkaran dengan iringan musik. Pada Siklus II, peneliti memberikan aba-aba yang lebih cepat serta *reward* berupa pujian dan penguatan positif. Setiap pertemuan terdiri atas

kegiatan pembuka (salam, doa, dan penyampaian tujuan), kegiatan inti (peragaan dan permainan secara bergiliran), dan kegiatan penutup (berbagi pengalaman, apresiasi, dan doa).



Gambar 1
Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin (Zubair, 2020)

2.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi kemampuan motorik kasar anak dan dokumentasi sebagai data pendukung. Observasi dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti bersama guru kelas selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Instrumen observasi telah melalui validasi ahli sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Observasi difokuskan pada lima indikator kemampuan motorik kasar, yaitu berlari secara terkoordinasi, berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul, melompat secara terkoordinasi, berjalan secara terkoordinasi, dan melempar sesuatu secara terarah.

Penilaian setiap indikator menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setiap kategori ditetapkan berdasarkan kriteria perilaku yang dapat diamati selama anak mengikuti kegiatan permainan *Squid Game* versi anak. Peneliti dan guru kelas melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung pencatatan pelaksanaan tindakan dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama penelitian. Meskipun observasi melibatkan peneliti dan guru kelas, penelitian ini tidak menggunakan penilai independen kedua yang melakukan penilaian secara terpisah. Oleh karena itu, reliabilitas antarpenilai tidak diklaim dalam penelitian ini. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase pada setiap kategori perkembangan untuk membandingkan capaian anak pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Tabel 1
Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Berlari secara terkoordinasi	Belum mampu melakukan gerakan sesuai instruksi.	Mulai berlari, tetapi koordinasi gerakan belum konsisten.	Mampu berlari sesuai instruksi dengan koordinasi yang baik.	Mampu berlari secara terkoordinasi, stabil, dan mandiri.

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	Belum mampu melakukan gerakan berjinjit sesuai instruksi.	Mulai berjalan berjinjit, tetapi posisi tangan atau keseimbangan belum konsisten.	Mampu berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul dan menjaga keseimbangan.	Mampu berjalan berjinjit dengan posisi tangan dan keseimbangan yang stabil serta mandiri.
Melompat secara terkoordinasi	Belum mampu melakukan gerakan melompat sesuai instruksi.	Mulai melompat, tetapi koordinasi atau pendaratan belum konsisten.	Mampu melompat dengan koordinasi gerakan dan pendaratan yang baik.	Mampu melompat secara terkoordinasi, menjaga keseimbangan saat mendarat, dan melakukannya secara mandiri.
Berjalan secara terkoordinasi	Belum mampu berjalan sesuai instruksi atau jalur yang ditentukan.	Mulai berjalan sesuai instruksi, tetapi koordinasi atau arah gerakan belum konsisten.	Mampu berjalan sesuai instruksi atau jalur dengan koordinasi yang baik.	Mampu berjalan secara terkoordinasi, stabil, dan mandiri.
Melempar sesuatu secara terarah	Belum mampu mengarahkan lemparan ke sasaran.	Mulai melempar ke arah sasaran, tetapi arah dan ketepatan belum konsisten.	Mampu melempar ke arah sasaran dengan koordinasi yang baik.	Mampu melempar secara terkoordinasi, mandiri, dan konsisten ke arah sasaran.

2.5 Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data lembar observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif (Payadnya et al., 2022). Data dikelompokkan sesuai klasifikasi kategori, direkap per indikator, dan dihitung frekuensi serta persentasenya terhadap 75 hasil pengamatan pada setiap siklus (15 anak × 5 indikator). Hasil Siklus I dan Siklus II kemudian dibandingkan untuk melihat perubahan kemampuan motorik kasar anak. Keberhasilan tindakan dinilai berdasarkan indikator keberhasilan penelitian perkembangan motorik kasar anak, (a) Berlari secara terkoordinasi, (b) Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul, (c) Melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi, (d) Berjalan secara terkoordinasi, dan (e) Melempar sesuatu secara terarah.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 90% anak Kelompok A mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada kemampuan motorik kasar melalui penerapan *Squid Game* versi anak. Dengan jumlah 15 anak, batas 90% berarti:

90% × 15 = 13,5 anak

Karena jumlah anak harus berupa bilangan bulat, maka minimal 14 anak harus mencapai kategori BSH-BSB.

Tabel 2
Kriteria Ketuntasan Klasikal

Kriteria	Persentase	Jumlah Anak dari 15 Anak	Keterangan
Belum mencapai ketuntasan	< 90%	≤ 13 anak	Ketuntasan klasikal belum tercapai
Mencapai ketuntasan klasikal	≥ 90%	≥ 14 anak	Indikator keberhasilan tercapai

Rumus:

$$P = \frac{f}{15} \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase ketuntasan klasikal
f = jumlah anak yang mencapai kategori BSH + BSB
15 = jumlah seluruh anak

3. Hasil

Hasil observasi diperoleh dari 15 anak pada lima indikator motorik kasar sehingga setiap siklus menghasilkan 75 hasil pengamatan. Tabel 3-5 menyajikan rekapitulasi per indikator, sedangkan tabel 6 membandingkan prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

3.1 Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar (Prasiklus)

Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A belum berkembang secara optimal, terutama dalam aspek koordinasi gerak, keseimbangan, melompat, berjinjit, dan melempar benda ke arah sasaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Tabel 3
Pra-Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A

Aspek Motorik	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
Motorik Kasar	Berlari secara terkoordinasi	4	8	3	0	15
	Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	6	7	2	0	15
	Melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi	5	6	4	0	15
	Berjalan secara terkoordinasi	3	5	7	0	15
	Melempar sesuatu secara terarah	5	6	4	0	15
	Jumlah	23	32	20	0	75

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengamatan pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak Kelompok A masih perlu ditingkatkan. Dari total 75 hasil pengamatan pada lima indikator, sebanyak 23 (30,67%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 32 (42,67%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 20 (26,67%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum menunjukkan hasil (0%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori BB dan MB, terutama dalam melakukan gerakan berlari, berjalan berjinjit, melompat secara terkoordinasi, berjalan secara terkoordinasi, dan melempar sesuatu secara terarah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui penerapan permainan *Squid Game* versi anak.

3.2 Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, kemampuan motorik kasar anak Kelompok A masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari 22 hasil pengamatan (29,33%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 37 (49,33%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 16 (21,33%) pada

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ditemukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan *Squid Game* versi anak melalui permainan engklek geometri pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, refleksi dilakukan sebagai dasar perbaikan tindakan pada Siklus II, dengan memperhatikan pelaksanaan instruksi permainan, pemberian contoh gerakan kepada anak, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung. Perbaikan tersebut diharapkan dapat membantu anak melakukan gerakan berlari, berjalan berjinjit, melompat, berjalan secara terkoordinasi, dan melempar benda secara terarah dengan lebih baik.



Gambar 2
Aktivitas Permainan Engklek Geometri di Kelompok A



Gambar 3
Media Permainan dan Aktivitas Permainan Engklek Geometri di Kelompok A

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I

Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
Berlari secara terkoordinasi	2	9	4	0	15
Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	4	6	5	0	15
Melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi	1	8	6	0	15
Berjalan secara terkoordinasi	2	7	6	0	15
Melempar sesuatu secara terarah	4	6	5	0	15
Jumlah	22	37	16	0	75

Catatan. BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik. Angka menunjukkan jumlah anak (n = 15); jumlah keseluruhan merupakan 75 hasil pengamatan (15 anak × 5 indikator).

3.3 Hasil Observasi Siklus II

Pada Siklus II, hasil observasi menunjukkan bahwa tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada seluruh indikator. Sebanyak 24 hasil pengamatan (32%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 51 hasil pengamatan (68%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) (Tabel 5). Capaian kategori BSB terbanyak terdapat pada indikator melompat dan berjalan secara terkoordinasi, masing-masing sebanyak 12 anak, diikuti indikator melempar sesuatu secara terarah sebanyak 10 anak, berlari secara terkoordinasi sebanyak 9 anak, dan berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul sebanyak 8 anak. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada Siklus II telah mencapai kategori minimal BSH pada seluruh indikator yang diamati.

Berdasarkan hasil pengamatan, peningkatan tersebut perlu ditinjau melalui catatan lapangan selama pelaksanaan permainan *Squid Game* versi anak, khususnya permainan lampu merah, lampu hijau, dapat mencakup kemampuan anak mengikuti instruksi, mengoordinasikan gerakan tubuh, menjaga keseimbangan, serta mengendalikan gerakan ketika permainan berlangsung, sepanjang perilaku tersebut benar-benar tercatat selama penelitian. Anak yang berada pada kategori BSH telah menunjukkan kemampuan sesuai indikator yang diharapkan, sedangkan anak pada kategori BSB memperlihatkan penguasaan gerakan yang lebih optimal berdasarkan rubrik penilaian yang digunakan. Dengan demikian, hasil Siklus II menunjukkan peningkatan capaian kemampuan motorik kasar anak dibandingkan Siklus I. Meskipun demikian, perubahan tersebut perlu dijelaskan dengan dukungan catatan lapangan dan kriteria penilaian yang digunakan agar interpretasi hasil penelitian kuat.



Gambar 4
Aktivitas Permainan Lampu Merah Lampu Hijau di Kelompok A



Gambar 5
Aktivitas Permainan Lampu Merah Lampu Hijau di Kelompok A

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II

Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
Berlari secara terkoordinasi	0	0	6	9	15
Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	0	0	7	8	15
Melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi	0	0	3	12	15
Berjalan secara terkoordinasi	0	0	3	12	15
Melempar sesuatu secara terarah	0	0	5	10	15
Jumlah	0	0	24	51	75

Catatan. BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik. Angka menunjukkan jumlah anak (n = 15); jumlah keseluruhan merupakan 75 hasil pengamatan (15 anak × 5 indikator).

3.4 Perbandingan PraSiklus, Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 6, dengan persentase yang dihitung berdasarkan 75 hasil pengamatan pada setiap tahap. Pada Pra-Siklus, kategori BB sebesar 30,67%, MB sebesar 42,67%, BSH sebesar 26,67%, dan BSB sebesar 0%. Pada Siklus I, kategori BB menurun menjadi 29,33%, sedangkan kategori MB meningkat menjadi 49,33%. Sementara itu, kategori BSH menurun menjadi 21,33% dan kategori BSB tetap 0%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa capaian kemampuan motorik kasar anak pada Siklus I belum mengalami peningkatan secara merata. Selanjutnya, pada Siklus II, kategori BB dan MB menurun menjadi 0%, sedangkan kategori BSH meningkat menjadi 32% dan BSB mencapai 68%. Dengan demikian, terjadi pergeseran capaian dari kategori BB dan MB menuju kategori BSH dan BSB setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan berdasarkan hasil observasi pada setiap tahap penelitian. Pada Pra-Siklus, sebagian besar hasil pengamatan berada pada kategori MB, sedangkan pada Siklus I kategori MB masih mendominasi. Setelah perbaikan tindakan melalui penerapan permainan *Squid Game* versi anak pada Siklus II, seluruh hasil pengamatan berada pada kategori BSH dan BSB. Artinya, seluruh anak telah mencapai setidaknya kategori Berkembang Sesuai Harapan pada kelima indikator yang diamati, yaitu berlari secara terkoordinasi, berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul, melompat secara terkoordinasi, berjalan secara terkoordinasi, dan melempar sesuatu secara terarah. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan capaian kemampuan motorik kasar anak dari PraSiklus hingga Siklus II.

Tabel 6
Perbandingan Frekuensi dan Persentase Hasil Observasi Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kategori	PraSiklus (f)	PraSiklus (%)	Siklus I (f)	Siklus I (%)	Siklus II (f)	Siklus II (%)
BB	23	30,67	22	29,33	0	0,00
MB	32	42,67	37	49,33	0	0,00
BSH	20	26,67	16	21,33	24	32,00
BSB	0	0,00	0	0,00	51	68,00
Jumlah	75	100,00	75	100,00	75	100,00

Penelitian dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 90% capaian kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), telah tercapai. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 32% hasil pengamatan berada pada kategori BSH dan 68% pada kategori BSB, sehingga total capaian pada kedua kategori tersebut mencapai 100%. Sementara itu, tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian, capaian pada

Siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 90%, sehingga tindakan melalui penerapan permainan *Squid Game* versi anak dihentikan pada siklus tersebut.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Squid Game* versi anak diikuti oleh peningkatan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A di TK Melati. Pada Siklus I, 59 dari 75 hasil pengamatan masih berada pada kategori BB dan MB, sedangkan pada Siklus II seluruh pengamatan berada pada kategori BSH dan BSB. Perubahan paling nyata tampak pada indikator melompat dan berlari, yang pada Siklus I belum menghasilkan pengamatan BSH tetapi pada Siklus II masing-masing menghasilkan 12 dan 9 pengamatan BSB. Pergeseran dari dominasi kategori MB ke dominasi kategori BSB (51 dari 75 pengamatan) menunjukkan bahwa anak tidak hanya meninggalkan kategori BB, tetapi juga mencapai kategori tertinggi pada sebagian besar pengamatan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa adaptasi permainan engklek dan lampu merah, lampu hijau dapat menjadi sarana stimulasi motorik kasar yang sesuai bagi anak Kelompok A.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui beberapa hal. Pertama, perkembangan motorik berlangsung bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman serta stimulasi (Damayanti & Nasrul, 2020; Rohayanti et al., 2023). Rancangan tindakan menyediakan kesempatan latihan berulang dengan tantangan yang meningkat: (Purwanto et al., 2023). Karena kegiatan dilaksanakan secara bergiliran dan setiap anak memperoleh apresiasi, suasana bermain tampak sejalan dengan anjuran agar stimulasi motorik berlangsung menyenangkan dan tidak menonjolkan menang-kalah (Kurnia et al., 2024). Ketiga, permainan baru memberi variasi atas media yang selama ini digunakan berulang oleh guru, sehingga dapat membantu mengatasi kejenuhan yang menurunkan minat anak (Putri et al., 2024). Keempat, pada Siklus II guru memberikan aba-aba yang lebih cepat serta *reward* dan penguatan positif, yang mungkin turut mendorong anak mengendalikan gerak dan berhenti sesuai instruksi. Penjelasan ini bersifat interpretatif karena penelitian ini tidak mengukur minat atau motivasi anak secara langsung.

Arah temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu tentang senam irama (Dewi et al., 2024), permainan estafet, (Tangse & Dimyati, 2022) dan permainan tradisional kucing dan tikus (Natsir et al., 2025; Yulianty, 2023). Penelitian ini juga (Hernanda et al., 2023) yang menerapkan *Squid Game* untuk pengembangan motorik kasar anak. Dibandingkan dengan kajian budaya atas *Squid Game* (Aissanti et al., 2023; Ramli & Rahman, 2025), penelitian ini menunjukkan pemanfaatan permainan yang diadaptasi dari serial tersebut sebagai kegiatan pembelajaran, sejalan dengan perhatian (Wahyuningtyas & Noer, 2024), terhadap relevansi permainan tradisional bagi anak usia dini. Permainan engklek pada penelitian ini juga diperkaya bentuk geometri, tetapi kemampuan mengenal bentuk tidak diukur sehingga kontribusi yang dapat dinyatakan terbatas pada motorik kasar.

Implikasi teoretis penelitian ini adalah penguatan pandangan bahwa motorik kasar berkembang bertahap melalui pengalaman gerak yang terstruktur, yaitu gerak dasar dilatih terlebih dahulu sebelum dirangkai menjadi aktivitas yang lebih kompleks. Secara praktis, guru pendidikan anak usia dini dapat menggunakan engklek dan lampu merah, lampu hijau dengan peralatan sederhana, aba-aba yang jelas, dan giliran bermain bagi seluruh anak sebagai variasi kegiatan motorik kasar. Tahapan pertemuan yang dimulai dari pengenalan aturan dan gerak sederhana juga dapat menjadi rujukan dalam menyusun rencana pembelajaran harian.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Subjek hanya 15 anak pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding, sehingga peningkatan tidak dapat dipastikan semata-mata berasal dari tindakan; kematangan anak dan akumulasi latihan dari Siklus I ke Siklus II mungkin ikut berperan. Dua permainan berbeda digunakan pada kedua siklus sehingga pengaruh masing-masing permainan tidak dapat dipisahkan. Data disajikan per indikator, bukan per anak.

5. Simpulan

Penerapan *Squid Game* versi anak berupa permainan engklek geometri pada Siklus I dan lampu merah, lampu hijau pada Siklus II diikuti oleh peningkatan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A di TK Melati. Pada Siklus I, dari hasil pengamatan, 29,33% berada pada kategori BB, 49,33% pada MB, 21,33% pada BSH, dan tidak ada pada BSB. Pada Siklus II tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori BB dan MB, sedangkan 32% berada pada BSH dan 68% pada BSB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian, yaitu melihat apakah kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan ini, terjawab secara terbatas: peningkatan memang tampak pada kelompok yang diteliti, tetapi data yang ada belum cukup untuk menyatakan bahwa peningkatan tersebut semata-mata disebabkan oleh permainan. Temuan utama yang mendukung kesimpulan tersebut adalah menurunnya hasil pengamatan pada kategori BB dari 22 menjadi 0 dan MB dari 37 menjadi 0, serta meningkatnya BSH dari 16 menjadi 24 dan BSB dari 0 menjadi 51 hasil pengamatan.

Bagi guru, hasil ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain yang menyenangkan, bervariasi, dan ditingkatkan secara bertahap dapat dipertimbangkan sebagai alternatif stimulasi motorik kasar di kelas. Penelitian ini berkontribusi sebagai contoh penerapan permainan yang diadaptasi dari *Squid Game* dengan tantangan gerak yang ditingkatkan secara bertahap dalam penelitian tindakan kelas dua siklus. Temuan ini hanya berlaku untuk satu kelompok kecil tanpa kelompok pembanding sehingga belum dapat digeneralisasi. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok pembanding, data perkembangan individual anak, dan pengujian reliabilitas instrumen observasi.

6. Daftar Pustaka

Aissanti, M., Marsya, U., & Faladhin, J. (2023). Konstruksi realitas budaya permainan tradisional dalam series "Squid Game". *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi, 5*(2), 165–178. https://doi.org/10.24014/jrmdk.v5i2.24744

Damayanti, E., & Nasrul, M. A. (2020). Capaian perkembangan fisik motorik dan stimulasinya pada anak usia 3–4 tahun. *Aṣ-ṣibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 67–80.

Delia, A. S., & Yeni, I. (2020). Rancangan tari kreasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 4*(2), 1071–1079. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.570

Dewi, D. S., Nurjaman, I., & Fitria, E. (2024). Peningkatan motorik kasar anak usia dini usia 4–5 tahun melalui kegiatan senam irama. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 13*(2), 289–302. https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.776

Halifah, S., & Palintan, A. T. A. (2020). *Bermain dan permainan untuk anak usia dini*. Dirah.

Hernanda, A. S., Shaumi, N. F., Sawalianti, A., & Noviyani, L. (2023). Pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan Squid Game di TK Sejahtera Cigugur. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, 2*(2), 162–170. https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.208

Kaoci, W., Taib, B., & Ummah, D. M. (2021). Perkembangan fisik motorik kasar anak melalui permainan tradisional "jalan tempurung". *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD, 3*(1), 11–22. https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2129

Kurnia, A. T., Riffiana, T., Tabrani, K. A., Aulia, S., Amanda, D. D., & Wahyuni, D. (2024). Peran perkembangan motorik pada anak usia dini. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3*(4), 1633–1640. https://doi.org/10.56799/jceki.v3i4.3857

Masruroh, S., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui fun games di KB Permata Sunnah Sidoarjo. *Journal of Education Research, 5*(4), 4790–4798. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1677

Mustikhatul, A., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2025).

Perkembangan pada anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal, 3*(2), 88–101. https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856

Nasution, F., Ningsih, K. P., Nasution, T. M. S., & Dewi, D. K. (2023). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2*(1), 117–126.

Natsir, T. A. L., Ashari, N., Saifuddin, H., Amiruddin, Dilla, S. H., & Nurzhafirah. (2025). Traditional game-based independent curriculum learning tools in early childhood education institutions. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 13*(2), 364–374. https://doi.org/10.23887/paud.v13i2.85991

Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini: Sebuah kajian teori dan praktik*. IAIN Parepare Nusantara Press. https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4789/

Payadnya, I. P. A. A., Hermawan, I. M. S., Wedasuwari, I. A. M., Rulianto, & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (PTK)*. Deepublish.

Purwanto, D., Agusniatih, A., Fitriana, & Fahrizal. (2023). Penerapan permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini: Studi kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(4), 5045–5051. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4922

Putri, E. N., Farida, N. A., & Ridwan, D. (2024). Pengaruh penerapan modifikasi permainan Roblox Mosar terhadap perkembangan motorik kasar anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Special Edition: Araksa I, 506–520. https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12765

Rahman, T., Sumardi, & Cahyani, D. D. (2020). Profil kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2*(2), 143–151.

Ramli, A., & Rahman, Z. S. A. (2025). The soft power of South Korea: Analysing the global impact of Squid Game (2021). *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT), 13*(2), 57–70. https://doi.org/10.47252/teniat.v13i2.1410

Rohayanti, R., Astuti, F. P., & Madyawati, L. (2023). Motorik kasar, motorik halus, dan IMT pada anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood, 6*(3), 322–328. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.516

Royani, I., Anggraini, H., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan video senam ritmik untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran, 1*(2), 42–48. https://doi.org/10.56393/lucerna.v1i2.560

Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1*(1), 93–107.

Tangse, U. H. M., & Dimyati. (2022). Permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 9–16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166

Wahyuningtyas, D. P., & Noer, R. K. P. (2024). Relevansi permainan tradisional dalam film Squid Game terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7*(1), 291–304. https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2620

Yulianty, P. (2023). Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing dan tikus: Penelitian tindakan di kelompok B TK Cifor Ceria Depok. *Jurnal Anak Bangsa, 2*(1). https://doi.org/10.46306/jas.v2i1.26

Zubair, M. K. (2020). *Penulisan karya tulis ilmiah berbasis teknologi informasi*.