



Efektivitas *Interactive Rhythm Game* Berbasis Video Animasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun



Nurul Asisa¹, Atiqah¹, Nur Fitra Ramadani¹, Arabia¹, Indri Reskiah Harid¹, Fitriani Nur¹ 

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia
corresponding author: *nurulasansi@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15-Sep-2025

Revised: 20-Okt-2025

Accepted: 12-Nov-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;

Interactive rhythm game

Motorik kasar

Video animasi;

Keywords

Early Childhood;

Interactive rhythm game

Gross motor skills

Animated video

ABSTRACT

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini yang sangat penting untuk dikembangkan karena merupakan fondasi dasar dalam perkembangan tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek berjumlah 10 anak pada salah satu lembaga PAUD di Kota Makassar. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan indikator motorik kasar sesuai STTPA. Perlakuan diberikan dalam empat sesi pembelajaran dengan durasi ± 30 menit. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 2,04 pada pretest menjadi 2,96 pada posttest. Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi 0,005 (<0.05), yang berarti penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gerak berirama dan visual interaktif mampu memberikan stimulasi multisensori yang efektif untuk memperkuat koordinasi gerak, keseimbangan, serta respons motorik anak usia dini.

Gross motor skills are one aspect of early childhood development that is very important to develop because they form the foundation for a child's growth and development. This study aims to determine the effectiveness of using interactive rhythm games based on animated videos in improving the gross motor skills of children aged 5-6 years. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. There were 10 children participating in the study at an early childhood education center in Makassar. Data were collected through observation using instruments developed based on gross motor skills indicators in accordance with STTPA. The treatment was given in four learning sessions with a duration of ± 30 minutes. The results showed an increase in the average score from 2.04 in the pretest to 2.96 in the posttest. The Wilcoxon test showed a significance value of 0.005 (<0.05), which means that the use of interactive rhythm games based on animated videos had a significant effect on children's gross motor development. These findings confirm that learning media based on rhythmic movement and interactive visuals can provide effective multisensory stimulation to strengthen movement coordination, balance, and motor responses in early childhood.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar untuk melakukan berbagai gerakan dasar, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, serta melempar (Rambe et al., 2025). Kemampuan ini menjadi fondasi awal bagi anak untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan fisik maupun sosialnya.

Motorik kasar yang berkembang dengan baik berperan penting dalam mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional. Anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang optimal cenderung lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran, mampu berpartisipasi dalam permainan kelompok, serta menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi (Zannah & Malik, 2024). Dengan demikian, motorik kasar tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan fisik semata, tetapi juga sebagai penunjang kesiapan anak dalam berbagai aktivitas belajar.

Sebaliknya, anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan motorik kasar sering menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan aktivitas fisik dan sosial. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya rasa percaya diri, keterbatasan dalam berpartisipasi aktif, serta keterlambatan kesiapan sekolah (Hardiyanti, 2025). Oleh karena itu, stimulasi motorik kasar sejak usia dini menjadi sangat penting, mengingat masa anak usia dini merupakan periode emas (*golden age*) yang menentukan keberhasilan perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Setiowati, 2021).

Menurut Khadijah & Amelia (2020), motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggerakkan otot-otot besar secara terkoordinasi yang melibatkan unsur keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Definisi ini sejalan dengan pandangan Herdini & Darmayanti (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan fondasi utama dalam penguasaan keterampilan gerak dasar, seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, yang kelak berkembang menjadi keterampilan fisik yang lebih kompleks.

Hasibuan (2025) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar berlangsung seiring dengan meningkatnya kematangan sistem saraf, koordinasi gerak, serta kekuatan otot anak. Melalui aktivitas fisik, anak tidak hanya melatih kemampuan tubuhnya, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, seperti memahami konsep ruang, arah, dan hubungan sebab-akibat. Anak dengan motorik kasar yang baik umumnya lebih aktif, mandiri, serta mampu mengontrol gerak tubuhnya dalam berinteraksi dengan lingkungan (Andini et al., 2024).

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang kurang memperoleh stimulasi motorik kasar secara optimal. Kementerian Kesehatan RI (2021) melaporkan bahwa sekitar 13–18% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan motorik kasar. Angka ini menunjukkan bahwa permasalahan perkembangan motorik masih menjadi isu serius dalam pendidikan anak usia dini.

Perubahan gaya hidup di era digital turut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya aktivitas fisik anak. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu dengan gawai, menonton televisi, atau bermain gim pasif, sehingga kesempatan untuk bergerak menjadi sangat terbatas (Mauluddia & Yulindrasari, 2024). Selain itu, pembelajaran di lembaga

PAUD masih banyak berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, sementara aktivitas fisik kurang mendapat perhatian yang seimbang.

Hasil pengamatan awal peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Minasa Upa, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik masih bersifat monoton dan kurang bervariasi. Kondisi ini menyebabkan sebagian anak terlihat kurang antusias dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk bergerak secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *interactive rhythm game* berbasis video animasi. Media ini mengombinasikan unsur visual, audio, dan gerak, sehingga anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas fisik. Instruksi gerak yang ditampilkan melalui video animasi, seperti melompat, memukul, atau melempar, mendorong anak untuk menirukan gerakan secara aktif, disertai umpan balik visual yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran anak usia dini. [Putri \(2022\)](#) membuktikan bahwa video animasi mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. [Ummah et al. \(2024\)](#) juga menemukan bahwa pendekatan multisensori dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta retensi belajar anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan orang tua serta memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya pemanfaatan teknologi interaktif dalam mendukung perkembangan fisik anak.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test* ([Creswell, 2012](#)). Dalam penelitian eksperimen, peneliti secara sengaja mengatur dan mengontrol kondisi penelitian agar dapat mengamati perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Metode ini bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat secara objektif, sehingga hasil penelitian dapat menunjukkan sejauh mana suatu perlakuan berpengaruh terhadap variabel yang diteliti ([Abraham & Supriyati, 2022](#)). Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada desain ini, satu kelompok anak diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *interactive rhythm game* berbasis video animasi, dan setelah itu dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan kemampuan motorik kasar anak setelah perlakuan diberikan. Pemilihan desain ini dianggap sesuai karena penelitian dilakukan pada satu kelas yang dimana lembaga PAUD tersebut hanya memiliki satu kelas saja.

Sample penelitian ini adalah anak kelompok B di salah satu lembaga PAUD di Kota Makassar yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal Minasa Upa Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan yang berjumlah 10 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Sample dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa anak tersebut aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, memperoleh izin dari orang tua, serta memiliki

kemampuan motorik kasar yang relatif homogen berdasarkan hasil pengamatan awal. Adapun video animasi *interactive rhythm game* dapat diakses melalui link berikut:

1. <https://youtu.be/Xq-fUnzAu0Q?feature=shared>
2. <https://youtu.be/THp0qb1hwH0?feature=shared>

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi perkembangan motorik kasar anak. Instrumen observasi disusun oleh peneliti berdasarkan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, yang mencakup:

1. Melakukan koordinasi gerakan tubuh secara terkontrol (berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, dll).
2. Menjaga keseimbangan tubuh dalam berbagai posisi gerak.
3. Mengikuti irama atau gerakan yang diinstruksikan secara berurutan.
4. Menunjukkan kelincahan dan kekuatan tubuh melalui permainan fisik.
5. Menirukan gerakan senam atau tarian sederhana dengan koordinasi yang baik.

Lembar observasi menggunakan skala penilaian 1-4, untuk menilai tingkat kemampuan anak pada setiap indikator. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli PAUD untuk memastikan kesesuaian isi dan kejelasan indikator.

Tabel 1. Instrumen Untuk Mengukur Perkembangan Motorik Kasar Anak

Variabel	Subvariabel	Indikator
Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	Koordinasi Gerakan Tubuh	Anak mampu menirukan instruksi gerakan dalam video (berlari, melompat, memukul, dll) secara tepat dan terkontrol.
	Keseimbangan Tubuh	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh selama mengikuti rangkaian gerakan, baik dalam posisi diam maupun saat berpindah gerak.
	Kemampuan Mengikuti Irama	Anak dapat menyesuaikan gerakannya dengan irama atau tempo musik dalam video secara berurutan dan konsisten.
	Kelincahan dan Kekuatan Tubuh	Anak segera merespons instruksi gerakan dan mampu mempertahankan aktivitas hingga akhir video tanpa menunjukkan kelelahan berlebih.
	Koordinasi Gerakan Senam atau Tarian	Anak menampilkan koordinasi mata-tangan-kaki yang baik serta menunjukkan ekspresi antusias selama menirukan gerakan senam atau tarian sederhana dalam video.

a. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan: Menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media *interactive rhythm game* berbasis video animasi, serta melakukan validasi instrumen observasi.
2. Tahap pelaksanaan: Anak diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan motorik kasar awal. Selanjutnya, anak mengikuti pembelajaran menggunakan *interactive rhythm game* selama 4 kali pertemuan dengan durasi ± 30 menit setiap pertemuan. Kegiatan dilakukan secara konsisten dengan pendampingan guru kelas agar anak merasa nyaman dan antusias selama proses perlakuan berlangsung

3. Tahap akhir: Setelah perlakuan selesai, anak diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar setelah menggunakan media pembelajaran.

b. Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, untuk menguji efektivitas media *interactive rhythm game berbasis video animasi*, digunakan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*, karena data berskala ordinal dan jumlah sampel relatif kecil (<30). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest kemampuan motorik kasar anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Minasa Upa, Makassar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar penilaian motorik kasar yang berisi lima indikator gerakan, yaitu kemampuan menirukan gerak, menjaga keseimbangan, mengikuti irama, menunjukkan kelincahan dan daya tahan tubuh, serta koordinasi antara gerakan tangan, kaki, dan mata. Observasi dilakukan dua kali, yakni sebelum dan sesudah anak mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran melalui media *interactive rhythm game* selama empat kali pertemuan.

Secara umum, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan yang tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dengan skor rata-rata sebesar 2,04. Anak cenderung kurang responsif terhadap instruksi gerak dan masih kesulitan menjaga keseimbangan saat melakukan aktivitas fisik seperti melompat, menendang, atau mengikuti irama musik. Selain itu, fokus anak dalam mengikuti rangkaian gerakan masih mudah teralihkan, sehingga gerakan yang dilakukan belum terkoordinasi dengan baik.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan *interactive rhythm game* berbasis video animasi, terlihat perubahan yang cukup signifikan. Anak lebih cepat merespons instruksi dari video, lebih berani menirukan gerakan, dan mampu menjaga keseimbangan tubuh dalam posisi dinamis. Rata-rata skor meningkat menjadi 2,96 yang hampir berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak terlihat antusias selama proses kegiatan berlangsung, bahkan beberapa anak menunjukkan peningkatan yang menonjol dalam mengikuti irama dan menyelesaikan rangkaian gerakan hingga akhir video. Hal ini menandakan bahwa media berbasis video animasi ritmis memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif untuk menstimulasi gerakan tubuh anak secara aktif.

Tabel 2. Rata-Rata Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Nama Anak	Pre-test	Pos-test
1	DM	2,4	3,6
2	AAA	1,6	2,4
3	ZIB	1,6	2,6
4	SF	1,6	2,8
5	AAA	2,4	3,0
6	MNRM	2,6	3,4
7	JA	1,8	2,6

No	Nama Anak	Pre-test	Pos-test
8	AAP	1,4	2,8
9	ZMAF	2,6	3,4
10	F	2,4	3,0
	Rata-rata	2,04	2,96

Tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *interactive rhythm game*. Peningkatan skor sebesar 0,92 poin menunjukkan perubahan yang cukup berarti dalam keterampilan motorik kasar anak. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek kelincahan dan kemampuan mengikuti irama musik, di mana anak lebih cepat merespons instruksi gerak dan mampu mempertahankan gerakannya hingga akhir video.

Untuk menguji apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menggunakan program SPSS.

Test Statistics Wilcoxon

post-test - pre-test	
Z	-2.825 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

- a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
b. *Based on negative ranks*.

Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar -2,825 dengan nilai signifikansi 0,005 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan *interactive rhythm game berbasis video animasi* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *interactive rhythm game berbasis video animasi* berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun secara signifikan. Rata-rata skor meningkat dari 2,04 ke 2,96, dan hasil uji Wilcoxon menunjukkan $p = 0,005 (< 0,05)$, sehingga perubahan tersebut bukan kebetulan. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas gerak yang dipandu irama dan animasi dapat merangsang peningkatan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan ketahanan gerak anak secara nyata.

Pertama, dari aspek koordinasi gerakan tubuh dan keseimbangan, penelitian ini konsisten dengan temuan [Meikahani \(2023\)](#) yang mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis gerak berirama dan menemukan bahwa intervensi berirama mempengaruhi kesadaran ritmik dan keseimbangan siswa. Dengan irama yang terstruktur, anak dapat lebih mudah menyesuaikan gerakan tubuhnya sesuai ketukan dan tempo, sehingga koordinasi tangan-kaki serta stabilitas tubuh meningkat. Selanjutnya, aspek kemampuan mengikuti irama dan kelincahan yang diamati ternyata meningkat cukup tajam. Hal ini mendukung penelitian [Dewi et al. \(2021\)](#) tentang video pembelajaran gerak dan lagu yang menemukan media video dan lagu sangat layak dan dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan lokomotor anak usia 5-6 tahun. Peningkatan respons anak terhadap instruksi gerak cepat menunjukkan bahwa unsur audio-visual yang ritmis dalam game benar-benar bekerja efektif. Penelitian oleh [Yulika et al. \(2021\)](#) memperlihatkan bahwa video senam irama interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian Yulika ini memperkuat bukti bahwa media video animasi senam irama bukan hanya layak sebagai media, tetapi juga efisien dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang konkret.

Dari sisi motivasi dan keterlibatan anak, penelitian ini menunjukkan anak-anak menjadi lebih antusias, melakukan gerakan hingga akhir sesi, dan memperlihatkan ekspresi yang positif. Temuan ini sejalan dengan kajian [Mayar et al. \(2022\)](#) yang menemukan bahwa kombinasi video pembelajaran gerak dan lagu pada anak usia dini secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik dan partisipasi aktif anak. Dengan demikian, media *game ritmis* animasi ini tidak hanya memfasilitasi gerak tubuh tetapi juga membangkitkan motivasi dan keterlibatan emosional yang penting untuk keberhasilan pembelajaran gerak.

Secara teori perkembangan anak, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui pandangan Jean Piaget pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), di mana anak belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang menyenangkan ([Marinda, 2020](#)). Ketika *interactive rhythm game* berbasis video animasi memberikan instruksi visual dan audio yang menarik, anak tidak hanya menonton, tetapi aktif meniru dan bergerak sesuai arahan. Proses ini menggambarkan prinsip *learning by doing*, yaitu belajar dengan melakukan secara langsung ([Panjaitan & Fakultas, 2023](#)).

Teori ini juga sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya media dan interaksi sosial dalam membangun kemampuan kognitif ([Azis et al., 2025](#)). Dalam konteks ini, video animasi ritmik berperan sebagai *scaffolding* yang membantu anak memahami urutan gerak dan ritme secara bertahap. Aktivitas ritmik terbukti meningkatkan koordinasi dan keseimbangan, sebagaimana dikemukakan oleh [Iriani & Salman \(2024\)](#) bahwa kegiatan fisik berirama mampu memperkuat integrasi sensorimotor anak. Menurut [Husaen \(2024\)](#), stimulasi fisik yang menyenangkan membantu anak mendorong anak eksplorasi dan koordinasi tubuh yang lebih baik secara alami. Hal serupa diungkapkan oleh [Dewi et al. \(2024\)](#) bahwa kombinasi antara musik dan gerak ritmik efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. [Khomaeny et al. \(2020\)](#) juga menambahkan bahwa aktivitas bermain fisik tidak hanya menguatkan tubuh, tetapi juga meningkatkan fokus dan regulasi diri anak.

Selain itu, [Mahardika et al. \(2025\)](#) menegaskan bahwa multimedia interaktif seperti video animasi digital mampu mengintegrasikan gambar, suara, dan gerakan untuk menciptakan pengalaman belajar multisensorik. Pendapat ini diperkuat oleh [Puspita \(2024\)](#) yang menemukan bahwa media interaktif meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan emosional anak selama pembelajaran berlangsung. Pandangan tersebut sejalan dengan teori *Embodied Cognition* yang menyebutkan bahwa belajar terjadi melalui keterlibatan tubuh secara aktif, bukan hanya proses berpikir ([Iryanto, 2025](#)).

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini mampu memberikan implikasi praktis yang langsung dapat diterapkan oleh praktisi PAUD: *interactive rhythm game* berbasis video animasi layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran gerak. Guru dapat memanfaatkan video ritmis untuk memfasilitasi latihan berulang, meningkatkan keterlibatan, dan menata aktivitas gerak yang terstruktur. Untuk pengembangan berikutnya, disarankan dilakukan studi dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan sampel lebih besar, serta menambah pengukuran pasca-intervensi jangka menengah untuk menilai ketahanan hasil.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *interactive rhythm game* berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Peningkatan terlihat jelas dari kenaikan rata-rata skor *pretest* ke *posttest* serta hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan pengaruh signifikan setelah perlakuan diberikan. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong anak untuk bergerak aktif mengikuti instruksi visual dan ritme yang ditampilkan. Dengan demikian, *interactive rhythm game* layak dijadikan

alternatif media pembelajaran fisik yang mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar di lingkungan PAUD.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Literasi Digital yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama proses penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Agustina, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Ar Roja. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif%0AEfektivitas>
- Andini, S. J., Farica, M. C., & Asmawulan, T. (2024). Belajar Sambil Bermain: Cara Sekolah Mendukung Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 178–186. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i2.8794>
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygostky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7.
- Creswell, J. W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting and evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th ed). Pearson education, Inc. (4 ed.). Pearson education, Inc.
- Dewi, D. S., Nurjama, 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>
- Dewi, P. Y. P., Asril, N. M., & Handayani, D. A. P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 32–42.
- Hardiyanti, R. F. (2025). Hubungan Antara Motorik Kasar dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Batanghari Nuban. Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Hasibuan, A. R. (2025). *Buku Ajar Pendidikan Jasmani: Tingkat Sekolah Dasar*. Umsu Press.
- Herdini, H., & Darmayanti, N. (2023). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Menangkap dan Melempar Bola pada Anak Usia 5-6 Tahun. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 112–122. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.4253>
- Husaen, R. R. (2024). Peran Stimulasi Dini terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1128–1137. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1205>
- Iriani, S. Z. A., & Salman, S. (2024). Menggali Potensi Senam dan Ritmik dalam Pengembangan Keterampilan Motorik. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(4),

- 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jpo.v2i1.465>
- Iryanto, I. (2025). Integrasi Augmented Reality dan Teori Embodied Cognition dalam Permainan Manipulatif Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Matematika Dasar di Indonesia. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 60–69. <https://ejurnal.gemacendekia.org/index.php/fondasi%0AIntegrasi>
- Istifadah, Sholichah, N. I., Mukaromah, L., Kusna, S. L., & Fitriyanti, N. (2024). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Kencana.
- Khomaeny, E. F. F., Ulfa, M., & Hamzah, N. (2020). Pengaruh Aktivitas Fisik dan Lingkungan Alamiah bagi Daya Tahan Tubuh Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 234–252.
- Mahardika, K., Syaodih, E., & Djoehaeni, H. (2025). Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(2), 998–1006. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1202>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Problematika pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., & Erlina, B. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Obsesi Jurnal Pendidikan Anak usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Meikahani, R. (2023). Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Gerak Berirama untuk Meningkatkan Kesadaran Ritmik dan Keseimbangan bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panjaitan, Y. A., & Fakultas. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Learning by Doing dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Daerah AEK Songsongan Asahan. *Tsaqila Jurnal Pendidikan dan Teknologi [TJPT]*, 3(1), 25–36.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Pub. L. No. Nomor 137 Tahun 2014.
- Profil Kesehatan Indonesia 2020. (2021). In B. Hardhana, F. Sibuea, & W. Widiantini (Ed.), *Science as Culture* (Vol. 1, Nomor 4). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://doi.org/10.1080/09505438809526230>
- Puspita, N. G. A. P. W. R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Kelas IV SD Inspres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.
- Putri, E. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Satu Atap Pondok Kubang Bengkulu Tengah

No Title. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

- Rambe, A., Nasution, I. R., Ismi, N., & Nadila, T. (2025). Pengetahuan dan Pemahaman Tentang Perkembangan Motorik, Serta Mampu Menerapkannya Kedalam Pelaksanaan Olahraga (Berjalan dan Berlari, Melempar dan Menangkap, Menendang dan Memberhentikan). *Jurnal Embun Fitrah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–3. <https://ejournal.stitaw-binjai.ac.id/index.php/embun>
- Setiowati, S. (2021). Golden Age Parenting: Periode Emas Tumbuh Kembang Anak. *Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.
- Ummah, R., Rahman, M. E., Lumajang, M. M., & Jember, U. K. (2024). Pendekatan Multisensori dalam Model Pembelajaran Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus. *Joedu : Journal of Basic Education*, 03(01). <https://ejournal.stitmiftahulmidad.ac.id/index.php/joedu> PENDEKATAN
- Yulika, W., Parwoto, & Asti, A. S. Wa. (2021). Pengembangan Video Senam Irama Interaktif terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5–6. <https://doi.org/2685-6409>
- Zannah, R., & Malik, L. R. (2024). Peran Permainan Fisik Motorik Kasar dalam Mendukung Iklim Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan di PAUD. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(2), 125–134. <https://doi.org/10.21462/educasia.v9i2.274>