



Penerapan Permainan *Stepping Stone* untuk Melatih Keseimbangan Anak Usia 3-4 Tahun

Puji Astuti¹, Siti Muntomimah², Farida Nur Kumala³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: puputdpuji1703@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-16	<p>Motor development is a fundamental ability that enables children to control their body movements and serves as the foundation for various activities that support subsequent developmental stages. One important aspect of gross motor development is the ability to maintain balance, which is required in nearly all of children's physical activities. Difficulties in maintaining balance can hinder motor development and reduce the effectiveness of daily functional activities. This study aims to describe the implementation of the Stepping Stone game in improving the balance ability of children aged 3-4 years at KB Al-Hidayah. The research employed Classroom Action Research (CAR) with a descriptive qualitative approach, carried out in two cycles, each consisting of two meetings. The research stages included preparation, implementation, and reporting through processes of data reduction, presentation, verification, and validity testing using source and technique triangulation. The results indicate a significant improvement between cycle 1 and cycle 2. In cycle 1 with Cycle 1 reaching 38% in meeting 1 and 44% in meeting 2, and then increasing significantly in Cycle 2 to 63% in meeting 1 and 87% in meeting 2. Based on these findings, it can be concluded that the Stepping Stone game is effective in creating an enjoyable learning experience while enhancing children's balance ability through structured and engaging motor activities</p>
Keywords: <i>Children;</i> <i>Balance;</i> <i>Stepping Stone.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-16	<p>Perkembangan motorik merupakan kemampuan dasar yang memungkinkan anak mengontrol gerakan tubuh dan menjadi fondasi bagi berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek penting dalam perkembangan motorik kasar adalah kemampuan menjaga keseimbangan, yang diperlukan dalam hampir seluruh aktivitas fisik anak. Ketidakmampuan menjaga keseimbangan dapat menghambat perkembangan motorik dan menurunkan efektivitas aktivitas fungsional sehari-hari. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan <i>Stepping Stone</i> dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan anak usia 3-4 tahun di KB Al-Hidayah. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Tahapan penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan, serta pelaporan melalui proses reduksi, penyajian, verifikasi data, dan pengujian keabsahan dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara siklus 1 dan siklus 2, yaitu pada Siklus 1 sebesar 38% pada pertemuan 1 dan 44% pada pertemuan 2, kemudian meningkat signifikan pada Siklus 2 menjadi 63% pada pertemuan 1 dan 87% pada pertemuan 2. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan <i>Stepping Stone</i> efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan keseimbangan anak.</p>
Kata kunci: <i>Anak;</i> <i>Keseimbangan;</i> <i>Stepping Stone.</i>	

I. PENDAHULUAN

Usia 3-4 tahun merupakan usia dimana anak akan sangat aktif bergerak sehingga mereka membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik melalui aktivitas fisik yang teratur. Aktivitas fisik yang teratur dan bervariasi tidak hanya membantu memperkuat otot dan koordinasi tubuh, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional mereka melalui eksplorasi

lingkungan dan interaksi dengan teman sebaya. Dukungan orang tua maupun guru sangat diperlukan untuk menyediakan ruang yang aman, menyenangkan, dan menstimulasi, sehingga anak dapat menyalurkan energinya dengan tepat, mengasah kemampuan motoriknya secara optimal, serta membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam setiap aktivitas yang dilakukan.

Perkembangan Motorik merupakan keterampilan untuk mengontrol gerakan berbagai gerakan tubuh. Perkembangan motorik mempunyai fungsi yang sangat penting sebab berkaitan dengan kemampuan gerak manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Karenanya, aspek motorik menjadi bekal utama bagi anak yang dapat memengaruhi perkembangan pada aspek-aspek lainnya.

Menurut Sujiono & Nurani, (2012), perkembangan motorik ialah tahapan di mana anak belajar menguasai keterampilan saat menggerakkan anggota tubuhnya. Hal ini terjadi karena kemampuan bergerak pada anak berkaitan erat dan saling terhubung dengan berbagai fungsi sensorik lainnya. Selaras dengan Hurlock, (2012) perkembangan motorik mengacu pada proses meningkatnya kemampuan mengendalikan gerak fisik melalui koordinasi antara sistem saraf pusat, jaringan saraf, dan otot. Kemampuan kontrol gerak ini berawal dari refleks serta aktivitas dasar yang sudah dimiliki sejak lahir. Perkembangan motorik terdiri atas dua jenis, yakni motorik halus serta motorik kasar. Motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggerakkan berbagai otot kecil yang membutuhkan koordinasi antara mata juga tangan. Sementara itu, motorik kasar merujuk pada perkembangan keterampilan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar sehingga memungkinkan seseorang mengoordinasikan berbagai bagian tubuh untuk melakukan gerakan yang lebih luas dan bertenaga. Sedangkan perkembangan motorik kasar yaitu perkembangan keterampilan yang melibatkan gerakan otot besar untuk mengoordinasikan berbagai organ tubuh dalam melakukan gerakan besar.

Sejalan dengan itu, Dianti & Nursafitri, (2024) menjelaskan bahwa motorik kasar merupakan aspek perilaku dan kontrol gerak yang berubah sepanjang kehidupan. Pada anak, pengembangan motorik kasar bertujuan melatih kekuatan dan koordinasi tubuh, membantu anak dalam mengatur serta mengontrol gerakan tubuh, sekaligus meningkatkan kemampuan fisik dan membiasakan perilaku hidup sehat.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kegiatan motorik kasar menurut Azizah & Adhe, (2019) adalah penguasaan keseimbangan badan yang akan diperlukan disetiap kegiatan anak. Schwam et al., (2019) juga mengatakan bahwa Hambatan dalam perkembangan motorik muncul ketika kemampuan keseimbangan anak kurang baik, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menjalankan berbagai aktivitas fungsional sehari-hari, Didukung oleh Samsudin, (2008) jika

gerakan motorik kasar termasuk aktivitas yang melibatkan keterampilan penggunaan otot-otot besar, dengan fokus pada aspek fisik dan keseimbangan.

Sedangkan keseimbangan menurut O'Sullivan (dalam Arisandy, 2016) merupakan kemampuan untuk mempertahankan pusat gravitasi pada titik tumpu, khususnya saat berdiri. Singkatnya, keseimbangan tubuh merupakan usaha anak guna belajar menstabilkan serta menahan tubuh agar tetap tegak dalam posisi berdiri.

Pada usia 3-4 tahun, anak seharusnya sudah dapat menunjukkan keseimbangan yang baik seperti berdiri diatas salah satu kaki selama 5-10 detik, berjalan diatas garis lurus dan melakukan gerakan keseimbangan sederhana dengan kontrol yang baik. Berdasarkan hasil observasi di KB Al - Hidayah Sumpersuko peneliti melakukan identifikasi dalam kegiatan fisik motorik. Diantara 7 dari 10 anak merasa kesulitan ketika melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki selama 3-5 detik dan anak-anak terlihat kesulitan ketika melakukan beberapa gerakan keseimbangan. Dengan demikian untuk meningkatkan keseimbangan perlu dilakukan latihan keseimbangan yang berkelanjutan.

Menurut Anjelina, (2022) Latihan keseimbangan membantu memperkuat otot-otot bagian bawah tubuh yang terus menerus menahan dan menopang beban berat tubuh. Latihan keseimbangan tubuh pada anak usia 3-4 tahun dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media, salah satunya yaitu *Stepping Stone* atau Batu Loncatan. Batu loncatan (*Stepping Stone*) dapat menjadi media yang efektif dan menyenangkan untuk melatih keseimbangan anak. Dengan berjalan atau berdiri diatas batu loncatan, anak dapat meningkatkan kemampuan keseimbangannya dan mengembangkan kontrol tubuh yang lebih baik.

Melalui permainan *Stepping Stone* yang terbuat dari bahan kayu ini diharapkan anak dapat menyelesaikan masalah dalam menjaga keseimbangan tubuh pada usia 3-4 tahun KB Al-Hidayah Sumpersuko. Dan dapat menjadi salah satu kontribusi pada pengembangan latihan keseimbangan yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak melalui permainan *Stepping Stone*. Menurut Machali, (2022) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah jenis

penelitian yang bersifat reflektif dengan melaksanakan berbagai tindakan tertentu guna memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Pelaksanaannya dilakukan melalui kerja sama antara peneliti dan guru kelas di KB Al-Hidayah yang beralamat di Jl. Hamid Rusdi No.02 RT 006 RW 002 Dusun Sukomulyo Desa Sumpersuko, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang. Lembaga ini dipilih karena memenuhi dengan data yang ingin peneliti teliti yakni penerapan permainan *Stepping Stone* untuk melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun. Sumber data penelitian yaitu data primer seperti hasil observasi, wawancara, dan penilaian anak, serta data sekunder melalui dokumen pendukung.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, menggunakan instrumen lembar ceklis dan rubrik penilaian perkembangan motorik kasar. Analisis data mengikuti model Miles & Huberman, (2014) melalui tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara berulang hingga data jenuh. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Proses penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan (penyusunan konsep, penentuan lokasi, dan konsultasi), pelaksanaan (pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi), serta pelaporan (pengolahan data, analisis, verifikasi, dan penyusunan laporan).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun dengan permainan *Stepping Stone* diberikan pada 10 anak, laki-laki 5 anak dan 5 anak perempuan pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Hidayah Sumpersuko. Dengan 4 indikator diantaranya: (1) berdiri diatas salah satu kaki selama 5-10 detik; (2) berjalan pada garis lurus; (3) berjalan berjinjit sejauh 3 meter serta (4) berjalan mundur. Kegiatan melatih keseimbangan dengan permainan *Stepping Stone* yang dilaksanakan pada Semester I dengan 4 kali pertemuan dalam 2 siklus. Adapun hasil penelitian pada siklus 1 ialah :

Tabel 1 . Hasil Penelitian Siklus 1

No	Nama	Hasil Penelitian	
		Siklus 1	
		1	2
1	Sna	5	7
2	Sya	8	9
3	Aln	5	6
4	Amr	5	5

5	Azk	5	5
6	Ath	9	9
7	Fbr	5	9
8	Nvl	8	8
9	Rb	5	6
10	Df	6	7
Jumlah		61	71
Rerata		38%	44%

Hasil siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan keseimbangan anak melalui permainan *Stepping Stone* belum mencapai perkembangan yang diharapkan. Persentase capaian perkembangan anak berada pada kategori belum berkembang pada pertemuan 1 sebesar 38%, mulai berkembang pada pertemuan 2 dengan angka 44%, walaupun sudah meningkat namun kondisi ini menandakan perlunya perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Berikut adalah gambar penelitian Siklus 1:



Gambar 1. Pertemuan 1



Gambar 2. Pertemuan 2

Refleksi siklus 1 saat pelaksanaan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias

sehingga masih kesulitan antre, dan beberapa anak belum mampu fokus melangkah hingga batu loncatan terakhir. Oleh karena itu, pada siklus 2 direncanakan sejumlah perbaikan, yaitu menetapkan kesepakatan bermain, memberikan motivasi agar anak lebih fokus, membimbing anak agar lebih tertib saat kegiatan berlangsung, serta menambah jumlah batu loncatan dari 5 batu menjadi 7 batu untuk meningkatkan stimulasi dan efektivitas latihan keseimbangan.

Selanjutnya dilaksanakan penelitian Siklus 2 dengan hasil penelitian seperti dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus 2

No	Nama	Hasil Penelitian Siklus 2	
		1	2
1	Sna	11	15
2	Sya	12	16
3	Aln	9	13
4	Amr	9	13
5	Azk	8	12
6	Ath	11	15
7	Fbr	11	15
8	Nvl	11	14
9	Rb	9	13
10	Df	9	13
Jumlah		100	139
Rerata		63%	87%

Hasil siklus 2 menunjukkan bahwa kemampuan keseimbangan anak melalui permainan *Stepping Stone* belum mencapai perkembangan yang diharapkan. Persentase capaian perkembangan anak mulai meningkat. Hal ini terlihat pada siklus 2 pertemuan 1 memiliki rerata 63% kemudian meningkat menjadi 87%. Pencapaian ini menandakan bahwa tujuan pembelajaran pada siklus 2 telah terpenuhi. Berikut adalah gambar penelitian Siklus 2:



Gambar 3. Pertemuan 1



Gambar 4. Pertemuan 2

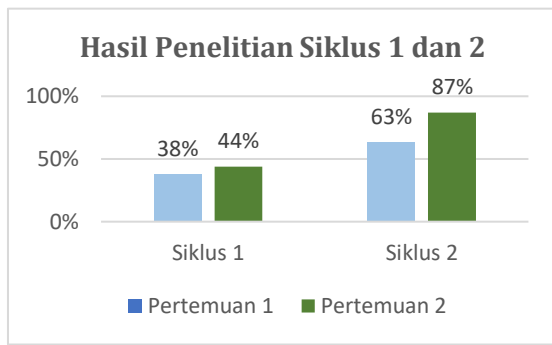
Refleksi pelaksanaan penelitian pada siklus 2 memperlihatkan jika kegiatan berjalan lebih baik dibanding siklus 1 karena adanya kesepakatan bermain yang membuat anak lebih tertib, fokus, dan konsentrasi, serta pemberian penghargaan yang berhasil meningkatkan motivasi dan antusiasme anak selama mengikuti aktivitas.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut adalah tabel penelitian Siklus 1 dan 2:

Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus 1 dan 2

No	Nama	Hasil Penelitian			
		Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
1	Sna	5	7	11	15
2	Sya	8	9	12	16
3	Aln	5	6	9	13
4	Amr	5	5	9	13
5	Azk	5	5	8	12
6	Ath	9	9	11	15
7	Fbr	5	9	11	15
8	Nvl	8	8	11	14
9	Rb	5	6	9	13
10	Df	6	7	9	13
Jumlah		61	71	100	139
Rerata		38%	44%	63%	87%

Tabel tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan keseimbangan anak dari Siklus 1 ke Siklus 2. Pada Siklus 1, angka total yang diperoleh peserta didik adalah 61 pada pertemuan 1 dan 71 pada pertemuan 2. Pada Siklus 2, terjadi peningkatan yang signifikan dengan total nilai 100 pada pertemuan 1 serta 139 pada pertemuan 2. Adapun grafik peningkatan dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 5. Grafik peningkatan hasil penelitian

Grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keseimbangan anak dari Siklus 1 ke Siklus 2. Pada Siklus 1, persentase ketercapaian kemampuan keseimbangan anak masih rendah, yaitu 38% pada pertemuan 1 dan meningkat sedikit menjadi 44% pada pertemuan 2. Pada Siklus 2, peningkatan terlihat jauh lebih signifikan, yakni 63% pada pertemuan 1 dan mencapai 87% pada pertemuan 2. Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan bahwa penerapan permainan *Stepping Stone* mampu meningkatkan keseimbangan anak.

B. Pembahasan

Motorik mencakup sejumlah unsur utama, seperti kekuatan, kecepatan, daya ledak (power), ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, serta koordinasi. Keterampilan motorik yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran aktivitas fisik di sekolah dapat berbeda-beda, bergantung pada banyaknya pengalaman gerak yang mereka peroleh serta penguasaan terhadap unsur-unsur dasar tersebut (Decaprio, 2017).

Pada masa anak usia dini, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh masih belum sepenuhnya berkembang, padahal aspek ini sangat dibutuhkan untuk mendukung berbagai aktivitas mereka yang umumnya berupa permainan dan melibatkan keterampilan fisik maupun motorik (Rahmawati & Sulistyawan, 2020). Keseimbangan tubuh yang baik dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk latihan yang idealnya diberikan sejak usia 0-6 tahun, yaitu masa emas ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat serta anak lebih responsif terhadap stimulasi, sehingga potensi perkembangannya perlu dimaksimalkan (Sukanti, 2007).

Latihan keseimbangan bisa memperkuat otot-otot bagian bawah pada anak, sehingga

mereka mampu menopang berat tubuh secara stabil pada titik tumpu. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan fungsi kerja otak (Anggraeny et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemberian stimulasi yang tepat sejak dini, sehingga ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan, anak telah memiliki kesiapan dasar yang memadai. Namun, kenyataannya di lapangan tidak selalu demikian.

Hal ini terlihat pada kondisi awal pelaksanaan kegiatan bermain *Stepping Stone* untuk anak usia 3-4 tahun di KB Al-Hidayah Sumpersuko menunjukkan pembelajaran yang belum berhasil dengan baik, hal ini disebabkan oleh beberapa anak masih belum bisa fokus dan konsentrasi saat melangkahkahi kaki hingga loncatan terakhir karena suasana saat bermain kurang kondusif. Dari tindakan kelas yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang untuk memperbaiki proses pelaksanaan kegiatan bermain *Stepping Stone*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan *Stepping Stone* atau batu loncatan untuk melatih keseimbangan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *Stepping Stone* bisa meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak usia 3-4 tahun. Selaras dengan temuan Arifiyanti et al., (2019) Untuk meningkatkan kemampuan motorik anak secara menyeluruh, berbagai aktivitas dapat dilakukan. Salah satu upaya yang efektif ialah mengajak anak berolahraga, seperti melakukan gerakan melompat yang dapat membantu mengembangkan koordinasi tubuh. Aktivitas tersebut juga mendukung peningkatan motorik kasar melalui gerakan yang menuntut keseimbangan dan koordinasi. Memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif, bermain di luar ruangan, serta menjalani gaya hidup yang lebih bergerak akan sangat membantu dalam menunjang perkembangan motoriknya secara keseluruhan. Sehingga, penelitian mereka menunjukkan bahwa melalui kegiatan meloncat dengan papan loncat terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak.

Skala keberhasilan yang diperoleh peneliti berdasarkan data pada siklus 1 dan siklus 2 yang disesuaikan dengan indikator kemampuan keseimbangan menunjukkan adanya perkembangan yang nyata. Peningkatan kemampuan keseimbangan mulai tampak setelah dilakukan perbaikan pelaksanaan

pada siklus 2, seperti menyusun kesepakatan bermain agar anak lebih tertib, memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat, menambah jumlah batu loncatan agar tantangan lebih bervariasi, serta membuat variasi pola lompatan sehingga anak lebih terlatih dalam mengontrol tubuh. Serangkaian perbaikan ini menghasilkan peningkatan yang signifikan, terlihat dari ketercapaian siklus 1 yang hanya mencapai 38% pada pertemuan pertama dan 44% pada pertemuan kedua, kemudian melonjak menjadi 63% pada pertemuan pertama dan 87% pada pertemuan kedua pada siklus 2.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa penerapan permainan *Stepping Stone* atau batu loncatan telah membantu anak memperoleh hasil yang memuaskan yaitu dengan standart keberhasilan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) dengan meningkatnya kemampuan keseimbangan pada anak. Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa permainan *Stepping Stone* tidak hanya bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik anak, khususnya dalam aspek keseimbangan tetapi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan menumbuhkan kedisiplinan pada anak usia dini.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil studi Ajhar, (2024) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan gerakan melompat memiliki hubungan positif dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Aktivitas tersebut terbukti memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan kemampuan koordinasi, kekuatan otot, serta kontrol keseimbangan anak, meskipun perkembangan motorik tetap dipengaruhi pula oleh berbagai faktor lain di luar kegiatan bermain itu sendiri. Keselarasan temuan tersebut dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Stepping Stone* merupakan bentuk stimulasi motorik yang efektif dalam mendukung perkembangan aspek keseimbangan anak. Selain berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan fisik-motorik, permainan ini juga memberikan dampak tambahan berupa peningkatan rasa percaya diri serta pembentukan kedisiplinan pada anak usia dini melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil ini sejalan dengan temuan R. Fitri & Imansari, (2021) yang melaporkan bahwa

permainan karpet engkle yang memiliki karakteristik gerakan serupa dengan *Stepping Stone* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keseimbangan dinamis anak usia dini karena menuntut penguasaan perpindahan pusat gravitasi secara berkelanjutan. Konsistensi hasil juga terlihat pada penelitian D. Rahman & Hakim, (2022) yang menegaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik motorik yang berbeda-beda, sehingga kemampuan mereka dalam melakukan gerakan keseimbangan tidak selalu sama. Dalam temuannya, terdapat peningkatan keterampilan motorik keseimbangan dinamis dan statis sebesar 30% setelah diberikan modifikasi aktivitas fisik sebagai intervensi. Temuan tersebut memberikan bukti bahwa pemberian stimulus gerak yang terstruktur dan menarik dapat menjadi alternatif efektif untuk terus mendukung pertumbuhan serta perkembangan motorik anak.

R. Fitri et al., (2022) memberikan penjelasan teoretis bahwa pengulangan aktivitas kinestetik seperti melangkah, melompat, dan mempertahankan posisi tubuh berperan penting dalam menguatkan kesiapan motorik dan fungsi vestibular anak, sehingga mendukung temuan penelitian ini. Selain aspek fisik-motorik, temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya implikasi positif terhadap perkembangan karakter anak. Pelaksanaan permainan *Stepping Stone* secara konsisten mendorong munculnya perilaku percaya diri, keberanian mengambil risiko motorik, serta kedisiplinan dalam mengikuti instruksi dan urutan gerakan. Boan et al., (2024) juga menegaskan bahwa aktivitas fisik terstruktur pada variasi latihan keseimbangan, tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik anak, tetapi juga membentuk regulasi diri, kontrol perilaku, dan rasa percaya diri melalui tantangan gerak yang terarah dan progresif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan *Stepping Stone* merupakan stimulasi yang efektif dalam meningkatkan keseimbangan anak usia dini di KB Al-Hidayah Summersuko. Peningkatan keterampilan keseimbangan yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas berbasis lompatan dan pijakan mampu memperkuat koordinasi, kontrol postural, serta kesiapan motorik anak. Konsistensi temuan ini dengan berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa latihan keseimbangan yang terstruktur dan menyenangkan tidak hanya mendukung

perkembangan motorik kasar, tetapi juga mendorong munculnya rasa percaya diri dan kedisiplinan. Dengan demikian, permainan *Stepping Stone* layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak usia dini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Selaras dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di KB Al-Hidayah Sumbersuko terhadap 10 anak usia 3-4 tahun, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Stepping Stone* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif anak. Peningkatan kemampuan keseimbangan terlihat setelah adanya perbaikan pelaksanaan pada siklus 2, khususnya melalui penyusunan kesepakatan bermain, pemberian motivasi, penambahan jumlah batu loncatan, serta variasi pola lompatan. Perbaikan tersebut berdampak pada peningkatan hasil yang signifikan, di mana ketercapaian pada Siklus 1 sebesar 38% pada pertemuan 1 dan 44% pada pertemuan 2, kemudian meningkat menjadi 63% pada pertemuan 1 dan 87% pada pertemuan 2 pada Siklus 2. Dengan demikian, permainan *Stepping Stone* terbukti layak dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran untuk melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun.

B. Saran

Menurut hasil penelitian, berbagai saran bisa disampaikan mendukung penerapan permainan *Stepping Stone* dalam melatih keseimbangan anak. Bagi guru, permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan pembelajaran motorik kasar, dengan memperhatikan tata letak alat, kesepakatan bermain, serta pemberian motivasi agar anak lebih bersemangat. Bagi kepala sekolah, diperlukan dukungan berupa penyediaan fasilitas permainan edukatif dan pemberian ruang bagi guru untuk berinovasi dalam stimulasi motorik anak. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan meneliti keterkaitan permainan *Stepping Stone* dengan aspek motorik kasar lainnya, serta melakukan studi pada kelompok usia berbeda untuk memperoleh gambaran perkembangan yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajhar, H. S. (2024). HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS BERMAIN LOMPAT CERIA DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Anggraeny, D., Sartinah, E. P., Surabaya, U. N., & Motorik, H. (2023). Pelatihan Keseimbangan Tubuh Pada Anak Dengan Hambatan Motorik Bagi Guru Di Slb Bangun Bangsa Surabaya. *Journal Of Community Engagement In Education*, 2(1), 13-19.
- Anjelina, S. (2022). PENGARUH LATIHAN KESEIMBANGAN UNTUK MENGURANGI RISIKO JATUH PADA LANSIA (LITERATURE REVIEW). Universitas Binawan Jakarta.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, 2(2), 36-44.
- Arisandy, M. Y. (2016). Pengaruh Pelatihan Senam Otak Terhadap Keseimbangan Tubuh Remaja Kelas XI di SMA N 8 Samarinda. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Azizah, F. N., & Adhe, K. R. (2019). Pengaruh Papan Titian Modifikasi Terhadap Keseimbangan Gerak Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(03), 1-6.
- Boan, M. F., Awanis, A., & Ariyanti, L. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN ANAK PRASEKOLAH DENGAN SENAM IRAMA. *PHYSIO JOURNAL*, 4(2), 53-59.
- Decaprio, R. (2017). Panduan mengembangkan kecerdasan motorik siswa. pertama. Yogyakarta: DIVA press.
- Dianti, E., & Nursafitri, L. (2024). MENGENAL MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI (PAUD) MELALUI GERAK DAN LAGU. *PERNIK Jurnal PAUD*, 7(1), 52-61. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i1.15897>
- Fitri, R., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2022). Neurokinestetik: Model Aktivitas Gerak pada Anak Usia Dini untuk Kesiapan Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini, 6(6), 7186–7203.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2106>
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198.
- Hurlock. (2012). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Rahman, D., & Hakim, A. A. (2022). Pengaruh Modifikasi Aktifitas Fisik Keseimbangan Terhadap Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(1), 197–204.
- Rahmawati, W., & Sulistyawan, A. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini. *JURNAL PIKES Penelitian Ilmu Kesehatan*, 1(1), 22–27.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Schwam, G. Z., & Wanna, G. (2019). Pediatric Vestibular Disorders. In *Diagnosis and Treatment of Vestibular Disorders*, 35361.
- Sujiono, & Nurani, Y. (2012). *Metode Pengembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukanti. (2007). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : UNY.