

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Latar belakang yang mendorong seseorang peneliti untuk meneliti adalah sebagaimana mengacu pada sebuah adanya keterkaitan penelitian pada suatu *object* (sasaran), fakta atau fenomena nyata yang telah terjadi ditemukannya sebagian anak usia dini (AUD) atau peserta didik berada dilingkungan sekolah RA Al-Mustaqim. Lokasinya di Kabupaten Bekasi kaitan penyebabnya adalah sangat ketergantungan atau kecanduan bermain alat elektronik *gadget*, dikarenakan bermain *game online* dengan secara terus menerus hal ini masih kurangnya gerakan yang dapat melatih motorik kasar disebabkan karena kurangnya gerakan koordinasi antara tangan dan kaki secara seimbang sehingga telah terjadi disekolah RA Al-Mustaqim. Hal ini disebutkan dalam teori Permendikbud No 137 STTPA tahun 2014 pada anak usia 5-6 tahun. Tentu sangat penting dan perlu dikaji lebih mendalam proses penelitiannya. Anak usia dini (AUD) yang berada di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi tersebut telah mengalami suatu kejadian yang dimana seorang anak yang tidak memiliki waktu atau tidak dapat menyisakan waktu luangnya untuk bermain permainan yang dapat guna melatih kemampuan motorik kasarnya. Dengan cara menebak mana yang bergambar jejak tangan dan mana yang bergambar jejak kaki melalui dukungan stimulus media ”*foot print challenge* (tebak jejak)”. Tujuan pencapaian dalam penelitian tersebut, adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi melalui kegiatan bermain permainan tersebut sangatlah bermanfaat dan sangat penting untuk tumbuh kembang anak usia dini (AUD) salah satunya adalah mengenai perkembangan, pertumbuhan terkait kualitas meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD).

Oleh karena itu, timbul motivasi peneliti untuk meneliti ”**Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Foot Print Challenge* (Tebak Jejak) Anak Usia Dini Di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi**”. Adanya media ”*foot print challenge* (tebak jejak)” tersebut, anak-anak

mulai tertantang dan mulai aktif dalam bermain permainan ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' yang bisa melatih kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) dengan cara anak melompat. Seorang guru atau tenaga pendidik harus mahir dalam mengarahkan, memperlihatkan, melakukan, menyampaikan informasi secara jelas dan baik kepada anak dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar agar apa yang anak lihat dan apa yang telah guru sampaikan kepada anak dapat diterima dan mudah dicerna oleh anak dengan baik.

Kemudian dipraktikkan langsung dalam bermain permainan media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' . Akar permasalahan yang dihadapi tersebut pada intinya lebih mengarah pada kurangnya perkembangan motorik kasar anak usia dini (AUD), yaitu: ketidakaktifan seorang anak pada saat memulai gerakan dalam melakukan kegiatan bermain permainan yang dapat mengasah kemampuan perkembangan motorik kasar anak usia dini (AUD) serta anak usia dini (AUD) tersebut dapat dikatakan bermain *game online* terkait pada *gadgetnya* dilakukan secara terus menerus tanpa henti. Pembelajaran yang didapat dalam meningkatkan kemampuan aspek fisik motorik kasar yang diberikan untuk anak tersebut, yaitu: sebagai pembelajaran baik didalam (*indoor*) maupun diluar (*outdoor*) ruangan kelas.

Namun, pembelajaran yang diberikan adalah dengan cara bermain permainan media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' yang menyenangkan untuk anak. Penerapan bermain permainan ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' dapat dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD).

Berdasarkan hasil observasi (pengamatan) peneliti anak usia dini (AUD) di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi ditemukan adanya fenomena permasalahan, yaitu: sebagian besar anak masih kecanduan atau ketergantungan *gadget* dalam bermain permainan *game online* berlebihan tanpa mengenal batasan waktu dan untuk itu bermain permainan bisa melatih kemampuan motorik kasar ialah melalui media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' bagi anak usia dini (AUD).

Lokasi permasalahan yang terjadi di daerah RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi, Kecamatan Cikarang Barat pembelajaran yang ditemukan motoriknya masih kurang, karena pada kenyataannya (fakta) terjatuh ke lapangan untuk meneliti menemukan anak-anak yang terlalu asyik terus menerus berdiam diri ditempat dan selalu melakukan keinginan untuk bermain permainan *game online* secara terus-menerus tanpa mengenal batasan waktu dan tanpa untuk berhenti, kemudian anak-anak mulai kecanduan atau ketergantungan *gadget* oleh sebab itu anak sudah terlalu nyaman diam ditempat, tidak ingin untuk melakukan sesuatu aktivitas gerakan yang dapat mengasah motorik kasarnya. Hal ini anak-anak menjadi tidak terlatihnya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD). Maka dari itu kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) belum mampu berkembang dengan baik. Jadi, solusi terbaiknya adalah anak usia dini (AUD) dilatih untuk mencoba bermain permainan media "*foot print challenge* (tebak jejak)", supaya anak-anak terbiasa untuk terlatih serta terstimulasi motorik kasarnya dalam meningkatkan perkembangannya dengan baik dan berkualitas untuk kemampuan motorik kasarnya.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan *subject* penelitiannya adalah guru RA Al-Mustaqim di Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2022/2023. Pengambilan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tersebut dapat diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Tempat penelitian yang menjadi suatu *object* (sasaran) adalah anak usia dini (AUD) RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi. Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan kegiatan bermain permainan "*foot print challenge* (tebak jejak)", menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan yang terdiri dari dua siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Pada siklus ke-I melakukan kegiatan bermain permainan media "*foot print challenge* (tebak jejak)" tersebut dengan cara anak menebak gambar jejak tangan dan jejak kaki tanpa ada gerakan melompat dilakukan secara bergantian dan pada siklus ke-II melakukan kegiatan bermain permainan media

''*foot print challenge* (tebak jejak)'' tersebut dengan cara melompat secara bergantian, anak menjadi lebih mudah aktif dalam hal bergerak motoriknya, dibandingkan dengan anak bermain permainan media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' yang tanpa melompat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain permainan ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD).

Diadakannya kegiatan bermain permainan media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' tersebut agar anak-anak mendapatkan stimulus atau (rangsangan) pembelajaran yang baik dalam kemampuan tumbuh kembang motorik kasar anak sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Usia dini itu sangat unik dengan berbagai tingkah laku baru, seperti: anak-anak ingin mencoba sesuatu permainan hal yang baru yang sebelumnya anak-anak tersebut belum pernah sama sekali mencobanya, muncul rasa ingin tahu lebih terhadap sesuatu yang menurut anak usia dini (AUD) tersebut menjadi sangat menarik dan ingin selalu melakukan permainan tersebut berulang kali sampai anak merasa senang, bahagia serta nyaman. Terciptanya permainan media atau alat peraga edukasi (APE) ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' tersebut anak usia dini (AUD) dapat bebas berekspreasi dan bereksplorasi dalam bermain tentunya diselingi dengan belajar dan terciptanya media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' tersebut dapat memberikan pijakan-pijakan sebelum bermain serta sesudah bermain terhadap anak usia dini (AUD). Padilah dan Novianti, 2019 dalam (Indrawati & Rahmah, 2020) mengatakan bahwa berbagai stimulus dibutuhkan untuk tumbuh kembangnya anak usia dini (AUD).

Suryana, 2016 dalam (Indrawati & Rahmah, 2020) mengemukakan bahwa usia anak pada masa ini merupakan fase *fundamental* yang akan menentukan kehidupannya dimasa mendatang, sehingga kita harus memahami perkembangan anak usia dini (AUD) khususnya perkembangan fisik dan motoriknya.

Usia dini idealnya atau secara umum garis besar konsepnya berkisar dari usia 0-6 tahun yang sangat menentukan bagi anak usia dini (AUD) dalam mengembangkan potensinya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditunjukkan untuk TK (Taman Kanak-Kanak), Day Care, KB (Kelompok Bermain) dan TPA

(Taman Penitipan Anak). PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh atau semua potensinya sejak usia dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar dan semestinya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang baik. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Dengan prinsip bermain sambil belajar dan begitu pun alur sebaliknya belajar sambil bermain yang sangat menyenangkan. Perkembangan, anak usia dini (AUD) dengan seiring berjalannya waktu masyarakat sadar akan pengetahuan anak usia dini (AUD) itu sangatlah penting. Anak usia dini (AUD) sering disebut "masa keemasan" (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat terulang lagi dan akan menentukan perkembangan kualitas kearah transisi pra-sekolah ke jenjang selanjutnya (berikutnya).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai lembaga pendidikan yang mempunyai tanggung jawab berperan serta mengembangkan potensi anak didik supaya berkembang secara optimal baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, usia PAUD idealnya atau dasarnya adalah mempelajari dasar aspek perkembangan salah satu diantaranya adalah keterampilan motorik. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu lembaga pendidikan formal mulai berusia 4-6 tahun. Anak usia dini (AUD) bertumbuh serta berkembang menyeluruh secara alami (Hasanah, 2016).

Perkembangan adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh (badan) atau jasmani (fisik) seseorang (Khadijah, 2020).

Dalam pandangan agama (islam), anak merupakan amanah (titipan) Allah SWT yang harus dijaga, dirawat, dipelihara dengan sebaik-baiknya oleh setiap orang tua. Sejak lahir anak telah diberikan berbagai potensi yang dapat dikembangkan sebagai penunjangnya dimasa depan kelak (Hadisi, 2015).

Terdapat ayat yang menjelaskan bahwa seorang anak sebagai amanah (titipan) Allah swt yang harus dijaga, dirawat dan dipelihara dengan sebaiknya oleh orang tua tertera didalam QS. Al-Tahriim ayat ke 6 (66):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْجِبَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: ”Wahai orang-orang yang beriman!!! peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”

Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dinyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai oleh anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta seni.

Kita sebagai calon guru atau calon orang tua harus bisa memanfaatkan dan mendidik anak usia dini (AUD) masa pertumbuhan masa *golden age* (masa keemasan) tersebut sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan dan pembentukan karakter anak usia dini (AUD). Dalam perkembangan *golden age* (masa keemasan) dimana disebutkan masa kehidupan manusia sangatlah penting untuk merangsang (stimulasi) pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup dan pelayanan yang terpenuhi (Priyanto, 2014).

Dalam perkembangan anak usia dini (AUD), perkembangan karakter sangat penting dalam penanaman nilai-nilai kebaikan supaya dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada masa transisi ke jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut islam perkembangan terkandung dalam QS. Al-Muminun:

Ayat 14:

ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ۚ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

Artinya: ”Kemudian air mani itu kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu. Kami bungkus dengan daging. Kemudian kami jadikan dia makhluk yang (bertumbuh kembang dengan baik) dengan semestinya. Maka maha sucilah Allah swt, pencipta yang paling baik”.

Melanjutkan pendidikan jenjang berikutnya, anak-anak wajib dilatih sejak awal atau dengan sedini mungkin untuk terbiasa disiplin, harus siap mental dan fisik motoriknya dengan sehat jasmani dan rohani agar anak nantinya tidak kaget dalam menghadapi sesuatu pembelajaran yang baru anak lakukan. Dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) dibutuhkan rangsangan (stimulasi) agar anak dapat melakukan kegiatan yang telah direncanakan oleh gurunya dengan bermain permainan media *''foot print challenge (tebak jejak)''*.

Mengingat permasalahan yang terjadi terhadap motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) tersebut awalnya anak-anak menjadi pasif atau menjadi tidak aktif dalam artian tidak melakukan gerakan bebas untuk bereksplorasi serta berekspresi dalam bermain diruangan terbuka (*open room*) atau *outdoor*. Peneliti hanya dapat fokus dalam meneliti motorik kasar (*gross motor*), yaitu: aktivitas yang membutuhkan koordinasi gerakan sebagai besar tubuh anak. Motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti: anak bermain tebak-tebakan jejak dengan cara melompat. Salah satu faktor penyebabnya terdapat anak usia dini (AUD) terlalu kecanduan atau ketergantungan bermain *game online* didalam *gadgetnya*.

Maka dari itu, salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) adalah dengan menggunakan bantuan stimulus melalui media *''foot print challenge (tebak jejak)''*. Anak-anak senang dan langsung mempraktekannya serta memperagakannya dengan cara teknik bermain permainan melalui media *''foot print challenge (tebak jejak)''* tersebut tanpa ada unsur paksaan apapun dan dari pihak manapun. Dengan anak menggunakan bermain permainan media *''foot print challenge (tebak jejak)''* tersebut harapan untuk kedepannya tidak hanya bisa mengembangkan potensi motorik kasar (fisik) saja yang meningkat akan tetapi dapat melatih semua aspek perkembangan seperti: kognitif, NAM (Nilai Agama dan Moral), bahasa dan sosial-emosional juga terus meningkat. Dalam permasalahan yang hendak diteliti oleh seorang peneliti tersebut adalah bahwasanya media *''foot print challenge (tebak jejak)''* dapat meningkatkan dan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan kemampuan motorik kasar

bagi anak usia dini (AUD), karena pada dasarnya anak usia dini (AUD) aktif mengarah pada unsur bergerak melompat, ketika dalam menghadapi *challenge* (tantangan). Faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik untuk seseorang, salah satunya adalah keadaan fisik seseorang bertumbuh kembang sangat pesat karena adanya bantuan melalui media ''*foot print challenge* (tebak jejak)''.

Koordinasi dalam kemampuan motorik bagi anak usia dini (AUD), memuat beberapa faktor, diantaranya: faktor keseimbangan, ketahanan tubuh, kelenturan, ketangkasan, kecepatan, kekuatan dan koordinasi dari anak tersebut. Dalam mengkoordinasikan kemampuan anak, keterampilan koordinasi motorik kasar pada anak dibagi menjadi tiga (3), yaitu: keterampilan *lokomotor*, keterampilan menggerakkan tubuh seperti: gerakan melompat, berlari dan terakhir keterampilan *mensupport* kesadaran dalam persepsi motorik. Anak usia dini (AUD) pada saat melakukan bermain permainan yang membuat anak senang tetapi terkadang anak-anak suka diluar kendali atau batasan kemampuan fisik motorik kasarnya dikarenakan anak usia dini (AUD) mengeluarkan perasaan senangnya yang sangat berlebih, terlalu bersemangat dan jadi sulit untuk terkontrolkan atau terkendalikan.

Pola yang terkendali dan terorganisir tersebut membuat anak usia dini (AUD) lebih mudah merespon berbagai keadaan. Saat itulah, keterampilan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik. Salah satu contoh gerakan sederhana yang dapat dilakukan pada masa kini antara lain: bermain permainan yang melalui media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' dengan cara dipraktikkan dalam pembelajaran tindakan kelas.

Perkembangan fisik motorik pada anak berperan sangat penting, khususnya diruang lingkup pendidikan anak usia dini (PAUD). Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dengan cara bermain anak merasa tidak terbebani dalam artian bebas akan tetapi tetap untuk dibatasi waktunya, karena sudah diselingi dengan belajar sambil bermain begitu pun sebaliknya supaya anak tersebut senang, tidak bosan untuk belajar, belajar dan terus belajar. Upaya peningkatan harus dilakukan melalui

kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya, bermain merupakan suatu kegiatan hal yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan dapat mengekspresikan perasaannya (Komaini, 2018).

Kegiatan bermain permainan anak usia dini (AUD) melalui media *''foot print challenge (tebak jejak)''* yang dilakukan oleh guru dan peserta didik didalam kelas sudah berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar berarti anak sangat sekali menyukai permainannya. Guru harus mampu untuk professional dalam mencontohkan kepada peserta didiknya, pembelajaran tebak gambar jejak tangan dan jejak kaki disebut juga dengan *''foot print challenge (tebak jejak)''* sebagai latihan atau pondasi untuk mengasah kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini (AUD) yang hendak dicapai.

B. Fokus Permasalahan

Hal utama terkait dalam kefokuskan permasalahan yang ada setelah melihat latar belakang diatas tersebut adalah melalui sebuah penelitian yang diteliti oleh peneliti sendiri bahwa fenomena yang terjadi dilapangan adalah fokus permasalahannya adalah:

''Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media Foot Print Challenge (Tebak Jejak) Anak Usia Dini Di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi''.

C. Rumusan Masalah

Dalam identifikasi permasalahan tersebut diatas dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi dan dapat dirumuskan masalah penelitiannya terdapat tiga (3) persoalan yang ditemui, sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) sebelum diterapkannya media *''foot print challenge (tebak jejak)''* di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) sesudah diterapkannya media *''foot print challenge (tebak jejak)''* di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi?
3. Apakah media *''foot print challenge (tebak jejak)''* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini (AUD) di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah, sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) sebelum diterapkannya media *''foot print challenge (tebak jejak)''* di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi
2. Mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) sesudah diterapkannya media *''foot print challenge (tebak jejak)''* di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi
3. Mengetahui media *''foot print challenge (tebak jejak)''* dapat meningkatkan motorik kasar untuk anak usia dini (AUD) di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian yang penulis lakukan berdasarkan pemaparan diatas secara teoritis antara lain:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
 - b. Penelitian ini sebagai acuan dalam menambah pengetahuan mengenai tentang upaya guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) melalui media *''foot print challenge (tebak jejak)''*.

- c. Dapat dijadikan sebagai pembenahan dalam kegiatan bermain permainan ''*foot print challenge* (tebak jejak)''.

2. Manfaat praktis

Adapun kegunaan dari penelitian yang penulis lakukan berdasarkan pemaparan diatas secara praktis, yaitu:

- a. Bagi Guru: Dapat meningkatkan proses pembelajaran motorik kasar anak melalui bermain permainan media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' baik didalam ruangan (*indoor*) maupun diluar ruangan (*outdoor*).
- b. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat meningkatkan kemajuan lembaga RA Al-Mustaqim Kabupaten Bekasi, serta dapat meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan.
- c. Bagi Siswa: Diharapkan anak didik lebih termotivasi dalam bermain sambil belajar dan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD).
- d. Bagi Peneliti: Dapat mengetahui upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (AUD) melalui media ''*foot print challenge* (tebak jejak)'' di RA Al-Mustaqim, Kabupaten Bekasi.
- e. Bagi Jurusan: Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pendidik terutama di bidang PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) untuk mengenal menumbuhkan sikap simpatik dan empatik tersebut pada anak.