

PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK ANAK DI TK ABA WARUNGBOTO

**Fauzan Akbar, Arini Purnama Wulandari, Diah Risqiana Wisnu Wardani, Ahmad
Diponegoro**

Universitas Ahmad Dahlan

Email: 2208044056@webmail.uad.ac.id

Abstract

Playing is an activity that is carried out to create fun that is built without considering the end result. Playing is done freely without any coercion or external pressure carried out by the child with the aim that the child feels happy in the playing activity itself and provides benefits to the child, especially in the process of growth and development, one of which is the physical benefit because playing is considered an activity that can move the child's body. Playing is useful for developing the potential of intelligence, motor skills, social abilities, emotions and personality of children. The purpose of this PRODAMAT (Community Empowerment Program) activity is to provide educational games to develop gross and fine motor skills in children at TK ABA Warungboto and to set an example for teachers in making educational games for children or students of TK ABA Warungboto. The results of the PRODAMAT (Community Empowerment Program) activity entitled Educational Games to Develop Children's Motoric in TK ABA Warungboto stated that by providing several educational games it was able to improve gross and fine motor skills which were very significant in TK ABA Warungboto children and teachers could develop ideas in making educational games for TK ABA Warungboto children.

Keywords: *Educational Games, Fine Motor Skill, Gross Motor Skill*

Abstrak

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk membuat kesenangan yang dibangun tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara bebas tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar yang dilakukan oleh anak dengan tujuan anak merasa gembira dalam kegiatan bermain itu sendiri serta memberikan manfaat kepada anak, terutama pada proses tumbuh kembangnya salah satunya adalah manfaat secara fisik karena bermain dianggap sebagai aktivitas yang dapat menggerakkan badan anak. Bermain berguna untuk mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadian anak. Tujuan dari kegiatan PRODAMAT (Program Pemberdayaan Umat) ini, yaitu memberikan permainan edukatif untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada anak di TK ABA Warungboto serta memberikan contoh kepada guru dalam membuat permainan-permainan edukatif bagi anak atau siswa TK ABA Warungboto. Hasil dari kegiatan PRODAMAT (Program Pemberdayaan Umat) yang berjudul Permainan Edukasi Untuk Mengembangkan Motorik Anak di TK ABA Warungboto menyatakan bahwa dengan memberikan beberapa permainan edukatif mampu meningkatkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat signifikan pada anak TK ABA Warungboto dan guru-guru dapat mengembangkan ide dalam membuat permainan edukatif untuk anak TK ABA Warungboto.

Kata kunci: Motorik Halus, Motorik Kasar, Permainan Edukasi

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu wadah dalam membantu dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak sesuai sifat-sifat alami anak, sehingga pendidikan taman kanak-kanak harus memberi peluang agar anak-anak dapat berkembang di seluruh aspek pertumbuhannya melalui proses bermain, sehingga bermain merupakan prinsip yang melekat pada kodrat anak (Halimah, 2016). Hurlock (2012) mendefinisikan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk membuat kesenangan yang dibangun tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara bebas tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar yang dilakukan oleh anak dengan tujuan anak merasa gembira dalam kegiatan bermain itu sendiri serta memberikan manfaat kepada anak, terutama pada proses tumbuh kembangnya salah satunya adalah manfaat secara fisik karena bermain dianggap sebagai aktivitas yang dapat menggerakkan badan anak (Hikmah, 2019).

Bermain adalah kebutuhan esensial bagi anak dengan melalui bermain yang sesungguhnya dalam mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadian anak (Nurfadilah et al., 2021). Bermain dapat mengembangkan pengetahuan anak mengenai sesuatu hal (learning to know), bermain membuat anak dapat melakukan sesuatu sesuai dengan konteksnya (learning to do), anak juga belajar untuk dapat menjadi dirinya sekaligus empati terhadap orang lain (learning to be) dan anak juga belajar untuk dapat hidup bersama orang lain (learning to live together) (UNESCO, 2000). Bermain juga dianggap sebagai kegiatan yang menyalurkan kegemaran atau kesukaan yang dimiliki sehingga bermanfaat dalam menjadi sebuah proses relaksasi yang akan membantu perkembangan sosial emosional anak dan bermain memiliki urgensi bagi perkembangannya yaitu : urgensi bermain bagi perkembangan kognitif, urgensi bermain bagi perkembangan bahasa, urgensi bermain bagi perkembangan fisik motorik, dan urgensi bermain bagi perkembangan sosial emosional (Hikmah, 2019). Gerakan motorik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia, dalam pengendalian motorik biasanya digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi maupun olahraga (Hasanah, 2016).

Perkembangan motorik ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak, sehingga setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks secara disengaja, otomatis, cepat dan akurat dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Lismadiana, 2018). Desmita (2013) membagi keterampilan motorik menjadi dua bagian, yaitu: 1) keterampilan motorik

kasar (gross motor skill) meliputi keterampilan otot-otot besar yang berada di lengan, kaki, dan batang tubuh contohnya seperti berjalan dan melompat. Sedangkan, 2) keterampilan motorik halus (fine motor skill) meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh 2 dan memegang. Kognitif dan motorik ini dapat dikembangkan dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif atau disebut dengan APE adalah salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak dengan kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, alat main untuk musik dan gerak, serta peralatan bermain seni rupa. (Nurfadilah et al., 2021).

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan enam aspek perkembangannya. Anak usia dini tidak dapat bermain hanya dengan membayangkan bagaimana bentuk dari mainan tersebut, maka dibentuklah sebuah permainan yang dapat membantu proses berpikir anak. Enam aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada alat permainan edukatif antara lain: 1) kognitif, 2) sosial emosional, 3) fisik motorik, 4) moral agama, 5) seni, 6) agama (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Febrianty & Widayati (2014) menyatakan bahwa salah satu permainan edukatif atau APE yaitu permainan ciptaan dari montessori sebagai media yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Montessori yang dimana anak adalah sensorial explorer, yang secara alami akan belajar tentang lingkungannya melalui apa yang dia rasakan dengan panca indra (Permana & Djatmiko, 2021). Dasar pembelajaran montessori menekankan pada 3 perihal menurut Masyrofa (2017), yaitu (1) pembelajaran sendiri (Pedosentris) yaitu anak-anak memiliki kekuatan dalam dirinya untuk berkembang sendiri dengan untuk belajar serta bekerja, bertepatan dengan kemauan yang kokoh untuk memperoleh kesenangan. (2) masa peka adalah masa yang paling penting dalam perkembangan anak yang harus difasilitasi dengan alat-alat permainan yang mendukung aktivitas dan potensi yang muncul pada anak dan guru berperan sebagai observer yang siap untuk membimbing dan mengarahkan jika diperlukan anak. (3) kebebasan adalah anak memiliki kebebasan untuk berpikir, berkarya, dan berbuat sesuatu dalam pembelajaran.

Tujuan dari Montessori adalah 1) Pengembangan kemandirian yaitu anak diajarkan untuk menjadi mandiri dalam mengambil keputusan, mengatur waktu, dan menyelesaikan tugas-tugas dengan sedikit bantuan dari orang dewasa dan diajarkan

untuk mengembangkan kepercayaan diri serta keterampilan yang diperlukan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. 2) pembangunan keterampilan motorik yaitu membantu perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar anak dengan gerakan tangan, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan motorik halus mereka. 3) Pengembangan kognitif yaitu menekankan dengan pengenalan konsep matematika, bahasa, sains, dan budaya dan yang berpusat pada pengamatan, eksplorasi, dan penemuan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperluas pengetahuan mereka tentang dunia 3 (Fitriani, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas permainan menggunakan APE atau alat permainan edukatif adalah salah satu permainan yang diciptakan oleh Montessori yang dalam hal ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan melatih motorik anak di TK ABA Warungboto.

IDENTIFIKASI MASALAH

Tk ABA Warungboto terletak di Jalan Veteran No. 102, Warungboto Kecamatan Umbulharjo , Kota Yogyakarta, Provinsi DIY 55164. Hasil wawancara dan survei yang dilakukan di TK ABA Warungboto adalah terbatasnya gerak siswa untuk melatih dan mengembangkan motorik kasarnya dikarenakan guru lebih fokus kepada motorik halus dan kognitifnya serta terbatasnya jumlah guru dalam mengawasi siswanya untuk bermain di lapangan dikarena letak TK berada di jalan besar dan siswa TK yang masih sering berlari kesana kemari dan terkadang masih susah untuk mendengarkan gurunya, serta adanya penurunnya minat dan fokus siswa dalam pembelajaran karena kurangnya perhatian guru terhadap siswanya dalam mengeksplorasi kegiatan bermain yang menyenangkan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk merangsang aspek pertumbuhan dan berkembangnya secara optimal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Pre Experimental Design. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pre-test – Post-Test. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan One Group Pre-Test yaitu desain yang observasinya dilakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut Pre Test, dan observasi sesudah eksperimen disebut Post Test. Sampel dalam penelitian ini diambil dari seluruh populasi sebanyak 20 siswa TK ABA Warungboto. Teknik analisis data

terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukannya uji prasyarat kemudian dilaksanakan uji t atau uji beda rata-rata sebagai acuan menguji hipotesis. Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan dari hasil penelitian. Data yang terkumpul dari hasil tes pada kelompok eksperimen dilakukan pengujian perbedaan rata-rata. Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan memakai uji-t yang dilakukan dengan bantuan SPSS 16,0. Pengujian perbedaan rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian permainan dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada siswa TK ABA Warungboto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK ABA Warungboto memiliki 24 siswa dengan masing-masing 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, pada di hari dimana melakukan pengesanan ada 4 anak yang tidak hadir yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Semua siswa diberikan beberapa permainan edukatif dan dua diantaranya digunakan menjadi pre-test dan Post-test dalam mengukur kemampuan motoriknya. Berdasarkan data analisis diatas, dapat ditemukan:

Table 1

Pretest & Post Tes Motorik Kasar

	Mean	N	t	Sig.
PRE-MOTORIK KASAR	53.8500	20	-20.882	.000
POST-MOTORIK KASAR	68.1500	20		

Gallahue (1989) menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulative (Monicha, 2020). Hurlock (2012) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmani dengan melalui kegiatan

pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Santrock (2011), menyatakan motorik kasar (gross motor skill) yang merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan.

Sukanti (2017) menyampaikan bahwa motorik kasar yang dilakukan dengan aktivitas gerak fisik dan pengalaman yang diperoleh di dalamnya tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, tetapi mencakup perkembangan fungsi organ-organ tubuh, perkembangan kemampuan gerak, dan bermanfaat untuk perkembangan intelektualnya. Pada Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) seluruh siswa diberikan beberapa permainan secara berulang untuk meningkatkan motorik kasarnya, yaitu dengan permainan seperti perosotan, panjat besi, bola dunia, melewati jembatan, melewati terowongan dan estafet bola. Permainan-permainan tersebut berkaitan dengan pengendalian, keseimbangan, dan otot tubuh sebagaimana dijelaskan oleh Fikriyati (2013) bahwa kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Permainan jejak kaki tangan digunakan dalam mengukur pre-test dan post-test di hari pertama dan hari terakhir pertemuan, kemudian setelah melakukan pre-test dilanjutkan dengan anak bermain yang dirancang dengan konsep seperti "ninja warrior" untuk melewati halang rintang dengan permainan-permainan yang ada di sekolah seperti perosotan, panjat besi, bola dunia, melewati jembatan, melewati terowongan dan estafet bola yang dilakukan secara berulang.

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa hasil dari pemberian permainan yang dilakukan secara berulang dinyatakan sangat signifikan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak TK ABA Warungboto dengan hasil sebesar 68,15% dengan skor sebelumnya adalah 53,85% dalam hal ini membuktikan bahwa permainan-permainan tersebut dapat melatih motorik kasar anak menjadi terlatih. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif (2016) bahwa perkembangan Pesat motorik kasar setelah diberikan permainan edukatif outdoor sebanyak 4 sekolah atau 40% dari Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Wonosari dan Perkembangan Lumayan Pesat sebanyak 6 sekolah atau 60% dari Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Wonosari. Waskita, dkk. (2022) juga melakukan penelitian tentang pengaruh lari estafet terhadap motorik kasar anak dengan hasil penerapan permainan lari estafet sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Penelitian dari Masyithoh (2014) mengatakan bahwa adanya peningkatan motorik kasar pada kelompok A Paud It Zaid Bin Tsabit Ambartawang, Mungkid, Magelang sebesar 95,24% pada factor keseimbangan, kelincahan= 90,48%, dan kekuatan= 86,71% setelah diberikan tindakan

permainan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) outdoor yaitu perosotan, komedi putar, jungkat-jungkit, bola dunia, jembatan goyang, dan lain sebagainya.

Table 2

Pretest & Post Tes Motorik Halus

	Mean	N	t	Sig.
PRE-MOTORIK HALUS	48.0500	20	-11.352	.000
POST-MOTORIK HALUS	71.7500	20		

Hurlock (2012) perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Santrock (2011) Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan. Manfaat dari motorik halus adalah meningkatkan kemampuan mengelolah, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi dan meningkatkan keterampilan tubuh serta meningkatkan kemandirian anak (Suryani, 2019). Menurut Decaprio (2013) Motorik halus adalah pembelajaran bagi anak prasekolah yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dengan tangan yang dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan melipat kertas. Seluruh siswa diberikan dua permainan edukatif yang berkaitan dengan motorik halus, yaitu maze dan Puzzle stick. Maze digunakan sebagai pre test dan post test pada hari pertama dan hari keempat kegiatan, kemudian pada hari ketiga kegiatan diberikan permainan Puzzle stick dengan masing-masing anak membentuk tiga pola secara berulang seperti pola angka, huruf dan bentuk hal ini diharapkan agar anak dapat merangsang motorik halus dan melatih anak untuk menulis dan mengenal angka, huruf dan bentuk. Berdasarkan tabel diatas ditemukan bahwa hasil dari pemberian permainan yang dilakukan dinyatakan sangat signifikan untuk meningkatkan motorik halus pada anak TK ABA Warungboto dengan hasil sebesar 71,75% dengan skor sebelumnya sebesar 48,05%, dalam hal ini membuktikan bahwa permainan stick puzzle dengan menyusun berbagai pola tersebut dapat melatih motorik halus anak sebesar 71,75%. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang

dilakukan oleh Haque dan Rohita (2014) bahwa alat Permainan Edukatif berpengaruh terhadap motorik halus anak. Andrani dan Daryati (2021) melakukan penelitian tentang pemberian puzzle terhadap motorik halus dengan hasil APE puzzle saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan Paired Samples Test Paired Differences t df Sig. (2- tailed) Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper Pair 1 PRE-MOTORIK HALUS - POST MOTORIK HALUS - 2.37 000E 1 9.33640 2.08768 - 28.0695 7 - 19.3304 3 - 11.352 19 .000 11 menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan potongan puzzle.

KESIMPULAN

Kegiatan Program Pemberdayaan Umat (Prodamat) yang diberikan kepada siswa Tk ABA Warungboto berupa permainan dengan beberapa jenis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan motorik dan meningkatkan minat serta fokus siswa dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan bermain karena berdasarkan hasil wawancara dan survei ditemukan terbatasnya gerak siswa untuk melatih dan mengembangkan motorik kasarnya dikarenakan guru lebih fokus kepada motorik halus dan kognitifnya serta terbatasnya jumlah guru dalam mengawasi siswanya untuk bermain di lapangan karena letak TK berada di jalan besar dan siswa TK yang masih sering berlari kesana kemari dan terkadang masih susah untuk mendengarkan gurunya, serta adanya menurunnya minat dan fokus siswa dalam pembelajaran karena kurangnya perhatian guru terhadap siswanya dalam mengeksplorasi kegiatan bermain yang menyenangkan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk merangsang aspek pertumbuhan dan berkembangnya secara optimal. Kegiatan ini dilakukan selama 4 hari dikarenakan ada pengukuran melalui pre-test dan post test untuk mengetahui perkembangan motorik anak. Teknik Implementasi yang dilakukan adalah pendekatan terhadap siswa dengan cara berkenalan dan melakukan ice breaking terlebih dahulu, kemudian membagi beberapa kelompok siswa dalam bermain. Hasil yang diharapkan dalam pemberian montessori dengan beberapa jenis permainan edukatif adalah meningkatnya perkembangan motorik dan minat serta fokus belajar siswa yang menyenangkan, dan memberi inspirasi terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1).
- Arif, I. M. (2016). Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(8), 856–863.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Febrianty, S. N., & Widayati, S. (2014). Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 1-10 Kelompok a Kb-Tk Arisska. In *Unesa (Vol. 3, Issue 3)*.
- Fikriyati, Mirroh. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Fitriani, Y. (2019). *Implementasi Metode Montessori Dalam Perkembangan Anak*. IAIN Kudus.
- Gallahue, David L. (1989). *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents Second Edition*. USA: Benchmark Press
- Halimah, E. (2016). Pendidikan Taman Kanak-Kanak. In *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan (Vol. 53, Issue 9)*.
- Halimah, Sahitumbi, M., & Nurlina. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113–128. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Haque, A. A., & Rohita, R. (2014). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Al-Fithroh. *E-journal Unesa*. Nomor, 3.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Hikmah. (2019). Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini. Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD Tahun 2019, 41–70. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/TKPAUD/Pembelajaran 2/Modul Bahan Belajar_P3K-TK_2021 - Pembelajaran 2.pdf
- Hurlock, E. (2012). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Monicha, Nissa. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal cikal cendekia*.01(01),23-32
- Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan Anak (2nd ed.)*. Erlangga.

- Lismadiana. (2018). Berguna dari Clap hand games untuk mengoptimalkan aspek cognitive dalam pendidikan anak usia dini. Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tembusai, 2(2), 162–169.
- Masyrofah. (2017). Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 105–116.
- Masyithoh, Syari'ati. (2014). Peningkatkan keterampilan motorik kasar melalui alat permainan edukatif (ape) outdoor pada kelompok A PAUD IT Zaid Bin Tsabit Ambartawang, Mungkid, Magelang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 1–68.
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Permana, D., & Djatmiko, M. D. (2021). Perancangan Mainan Anak Usia 3-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan Montessori. E-Proceeding-Itenas. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/209%0Ahttps://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/209/150>
- Santrock, Jhon W. (2011). *Life – Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II. Jakarta : Erlangga
- Sukamti, Endang Rini. (2017). Perkembangan motorik kasar anak usia dini sebagai dasar menuju prestasi olah raga. *Jurnal Keolahragaan*. 2-10
- Suryani, Anatasya Irma. (2019). Pengaruh permainan clay terhadap kemampuan motorik halus anak usia prasekolah 4-6 tahun di tk citra ananda surabaya. Thesis. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- UNESCO. (2000). *The Dakar Framework of Action: Education For All*. Unesco, April, 26–28. <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001211/121147e.pdf>
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53-62.