

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *CHALLENGE BOARD GAME*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
ANAK TK KELOMPOK B**



**Oleh :
Ummu Hanifah Nur Rozzaq
20717251012**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

ABSTRAK

UMMU HANIFAH NUR ROZZAQ: Pengembangan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B. **Tesis.** Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis mengenai kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B, (2) menghasilkan desain pengembangan permainan *challenge board game* yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan motorik TK Kelompok B, (3) menguji tingkat kelayakan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B, (4) menguji tingkat keefektifan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B.

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *research and development* yang mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang menggunakan 8 langkah dari 10 langkah utama penelitian pengembangan yaitu meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba operasional. Uji coba dilakukan melalui tiga tahapan yaitu uji coba terbatas dilakukan pada 1 guru dan 15 anak, uji coba lapangan besar dilakukan pada 4 guru dan 25 anak, serta uji efektivitas dilakukan pada 3 guru dan 49 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data pada uji efektivitas menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dalam meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B membutuhkan permainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik diantaranya kecepatan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan, (2) dihasilkan pengembangan permainan *challenge board game* yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B, (3) tingkat kelayakan pengembangan permainan *challenge board game* yang ditinjau dari hasil validasi materi, validasi media, dan praktisi (guru) masuk dalam kategori sangat layak, (4) tingkat keefektifan permainan *challenge board game* dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B berdasarkan hasil dari uji pada perhitungan *paired sample t-test* diperoleh nilai 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Kata kunci: permainan *challenge board game*, kemampuan motorik, anak TK Kelompok B.

ABSTRACT

UMMU HANIFAH NUR ROZZAQ: Developing a Challenge Board Game to Improve the Motor Skills of Kindergarten Students in Group B. **Thesis.** Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2022.

This research is conducted to: (1) obtain information about the development challenge board game needed to improve the motor skills of Kindergarten students in group B, (2) produce the design of the challenge board game development that is suitable to improve the motor skills of Kindergarten students in group B, (3) testing the feasibility level of challenge board game to improve the motor skills of Kindergarten students in group B, (4) testing the effectiveness level of challenge board game to improve the motor skills of Kindergarten students in group B.

This research employed research and development methods that adapts the Borg and gall development model which uses 8 steps of the 10 main steps of development research, namely: (1) research and information gathering stages, (2) planning, (3) developing preliminary form of product, (4) preliminary field testing, (5) main revision product, (6) main field testing, (7) operational product revision, (8) operational field testing. The trial was carried out in three stages, namely a limited trial carried out are 1 teacher and 15 children, a large field trial are 2 teachers and 25 children, and an effectiveness was carried out are 3 teachers and 49 children. Data collection techniques in this research were carried out using observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique to determine the effectiveness used the Paired Sample t-test with the significance level is 0,05.

The results indicate that: (1) in improve the motor skills of Kindergarten students in group B needed game that can to stimulate motor skills including speed, strength, agility, and balance, (2) the development of the challenge board game that is suitable to improve the motor skills of Kindergarten students in group B, (3) the feasibility level of developing a challenge board game to improve the motor skills of Kindergarten students in group B in terms of the results of material validation, media validation, and practitioners (tecahers) are in the very feasible category, (4) the effectiveness level the challenge board game is declared effective to improve the motor skills of Kindergarten students in group B based on results of the test on the paired sample t-test calculation, the value is 0,000 which the result was smaller than the significant value of 0,05 which indicates that there is a significant difference in children's motor skills before and after being given treatment.

Keywords: challenge board game, motor skills, kindergarten students in group B.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak dalam kategori usia yang masuk pada meningkatkannya kemampuan karena proses tumbuh dan kembangnya terjadi beriringan pada masa keemasan (Aisyah, 2008: 2). Masa emas merupakan masa kepekaan atau masa sensitif pada anak untuk menyambut respon berbagai stimulasi dan arahan yang diberikan oleh lingkungan (Mursid, 2015: 4). Segala bentuk informasi yang diberikan oleh lingkungan disekitarnya akan terserap dengan sadar oleh anak yang sedang ada dalam masa peka (Anita, 2011). Masa peka pada anak terjadi hanya sekali dan tidak akan terulang, hendaknya lingkungan seperti orang tua dan guru dapat mengoptimalkan masa emas ini secara maksimal supaya semua aspek kemampuan semua anak mampu berkembang penuh dan memuaskan. Maka dari itu stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk menstimulasi kemampuan yang anak miliki.

Masa usia dini merupakan periode yang diperlukan agar dapat menstimulasi aspek perkembangan karena pada masa tersebut memiliki maksud yang penting untuk unsur perkembangan yang lainnya. Peraturan Pemerintah RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat pernyataan mengenai standar pada pembelajaran PAUD yakni standar tingkat pencapaian perkembangan yang meliputi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Ketercapaian perkembangan anak meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Berbagai aspek yang ada pada anak sebaiknya diperlukan stimulasi yang baik dan maksimal, oleh karenanya diperlukan sarana yang tepat untuk dapat menstimulasi aspek-aspek yang dimiliki anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan dan aspek yang ada pada anak. Selain itu, peran penting lembaga tersebut merupakan usaha bagi pendidik sebagai wadah untuk memberikan pengalaman pembelajaran dan stimulasi secara menyeluruh. Anak mempunyai

keahlian yang tentunya berbeda sesuai dengan stimulasi yang diberikan sehingga keahlian atau kemampuan itu sebaiknya dapat dikembangkan. Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang disebut dengan Taman Kanak-Kanak menerapkan pendidikan dengan jalur formal yang mempunyai program pendidikan yakni diperuntukkan bagi anak usia 4-6 tahun yang merupakan landasan dalam memenuhi perkembangan dalam diri anak yang meliputi kemampuan pada fisik motorik anak, kemampuan berbahasa, kemampuan kognitif, kemampuan mengenal diri, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan sosial dan emosional, dan kemampuan dalam mengenal dan menjalankan nilai agama dan moral (Depdiknas, 2005: 2).

Fisik motorik adalah salah satu dari sekian aspek pada perkembangan yang terdapat dalam anak usia dini yang perlu dilakukan stimulasi dan pengembangan, karena fisik motorik dapat menjadi aspek yang mempengaruhi aspek lainnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Yamin dan Sanan, (2010 : 128) “Salah satu perkembangan yang mampu mempengaruhi setiap individu dalam mencapai kematangan aspek perkembangan yang ada di dalam dirinya yakni perkembangan fisik”. Perkembangan fisik dan motorik berhubungan pada keterampilan anak dalam menggunakan anggota tubuhnya. Diprakarsai oleh Teori Sistem Dinamis yang dipelopori oleh Thelen bahwa perkembangan motorik adalah bagian dari proses dinamis dari koordinasi aktif dalam berbagai sistem dalam tumbuh kembang anak kaitannya dengan lingkungan (Papalia, 2015: 143).

Manusia mempunyai dua kemampuan motorik yakni meliputi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. Aktivitas gerak dipacu oleh motorik kasar ketika melakukan kegiatan menggunakan otot seperti lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Endang Rini, 2007: 14&68). Hal ini diperkuat oleh Santrock (2007: 210) yang mengutarakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan motorik yang menggunakan otot yakni contohnya berjalan, berlari, menendang, dan masih banyak lagi. Sehingga bisa diketahui motorik kasar yakni sebuah aktivitas menggunakan gerakan otot yang sedikit dengan koordinasi. Kemampuan motorik kasar mempunyai pengaruh yang signifikan untuk anak dan mempunyai pengaruh terhadap banyaknya unsur perkembangan anak yang lain.

Kemampuan motorik halus tidak akan lepas dari tiga unsur yaitu gerak, unjuk kerja dan gerak tubuh. Sesuai dengan teori Esther Thelen (1996) untuk mengembangkan keterampilan motorik halus harus ada motivasi untuk bereaksi dan memperhatikan persepsi. Motorik halus merupakan faktor yang *urgent* untuk berlangsungnya hidup manusia karena melalui kemampuan motorik halus seseorang mampu mencapai keinginan yang diharapkan. Kemampuan motorik halus adalah kontrol yang mengkoordinasikan gerakan fisik antara saraf, otot, dan tulang. Kemampuan motorik halus memiliki definisi yaitu kemampuan yang menggunakan banyak koordinasi dari otot bagian tubuh seperti mengambil, makan sendiri, menggambar, memotong dan berpakaian (Sundaram & Siddegowda, 2013: 45). Keterampilan motorik halus berkembang sedikit lebih lambat dari keterampilan motorik kasar dan membutuhkan kesabaran dan latihan untuk berkembang. Motorik halus memerlukan koordinasi yang baik untuk menggerakkan dan mengontrol otot-otot jari tangan dan anggota tubuh. Yusuf, dkk (2013) menyebutkan bahwa keahlian kemampuan pada motorik menuju pada meningkatkannya kemahiran pada kegiatan yang cukup rumit sehingga dapat meningkatkan keikutsertaan anak dalam kegiatan yang melibatkan fisik. Motorik halus merupakan kemampuan yang seringkali terlibat pada kegiatan atau aktivitas sehari-hari, seperti menulis, mengancingkan baju, bahkan latihan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan Payne & Isaacs (2011) menyatakan bahwa gerakan halus seperti mencetak atau menulis sangat penting untuk menyampaikan ide-ide tertulis, perlunya menyeimbangkan perkembangan kemampuan keterampilan motorik antara motorik kasar dan motorik halus sehingga saling beriringan dalam perkembangan yang optimal dan aktivitas anak tidak mengalami gangguan.

Kemampuan motorik meliputi banyaknya unsur kemampuan yang saling berhubungan. Unsur kemampuan motorik terdiri dari 5 aspek yaitu koordinasi, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. Kemampuan yang terdapat pada unsur motorik dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan seperti lari cepat, engklek, berjalan di atas papan titian, lari estafet, tangkap lempar bola serta berbagai macam kegiatan lainnya. Namun, unsur kemampuan motorik terhambat

karena adanya sistem pembelajaran jarak jauh secara *online* akibat hadirnya penyakit/virus yang tengah melanda dunia termasuk negara Indonesia.

Topik hangat yang masih menjadi bahan yang diperbincangkan yaitu pandemic covid 19. Munculnya virus Covid 19 banyak memberikan pengaruh yang sangat besar dalam segala bidang termasuk salah satunya bidang pendidikan, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami efek dengan memberhentikan kegiatan pembelajaran tatap muka yang kemudian dialihkan pada pembelajaran secara daring diikuti dari surat edara yang dikeluarkan oleh Kemendikbud No 2 Thn 2020 (Kemendikbud, 2020). Lembaga pendidikan sudah melangsungkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama hampir dua tahun dari rumah secara daring atau *online* termasuk pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini tentunya membuat program pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya dikarenakan pembelajaran yang biasanya berlangsung secara tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Oleh sebab itu terdapat kendala pada pendidik anak usia dini dalam menerapkan PJJ ketika pandemic covid berlangsung sehingga mengakibatkan kegiatan belajar mengajar. Pendidik merasa bahwa tujuan pendidikan yang telah diharapkan tidak tercapai dengan optimal (Agustin, 2020).

Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dirasakan oleh pendidik meliputi beberapa indikator yakni : (1) indikator kendala materi, (2) indikator metode pembelajaran, (3) indikator kendala biaya dan penggunaan teknologi, dan (4) indikator kendala materi (Agustin, et. al, 2020). Diperoleh hasil persentase tertinggi pada beberapa indikator yang tertuang yakni pada indikator materi pembelajaran yang mana pendidik mempunyai kendala pada saat penentuan kegiatan pembelajaran untuk anak. Pernyataan tersebut diperkuat dalam penelitian Rasmitadila et al. (2020) yang mengemukakan mengenai strategi pembelajaran yang monoton sehingga membuat pembelajaran kurang menarik dan tidak memiliki variasi sehingga menyebabkan keikutsertaan anak menurun dalam pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang optimal adalah kendala pada saat PJJ.

Banyaknya kendala yang telah didapat pada proses PJJ mengakibatkan kurang optimalnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, yang terkhusus

pada aspek perkembangan motorik kasar yang seharusnya berjalan optimal juga mengalami kendala yang disebabkan oleh sebagian besar kegiatan PJJ yang hanya menstimulasi perkembangan motorik halus, kognitif, seni, dan bahasa anak (Nasution & Sutapa, 2020). Berbagai kendala tersebut karena kurang dan terbatasnya kemampuan yang dimiliki pendidik untuk mengelola sistem PJJ.

Terdapat pengaruh negatif pada tercapainya perkembangan anak pada saat berlangsungnya sistem PJJ di TK. Penurunan pada pencapaian perkembangan anak pada saat PJJ terdapat pada aspek kemampuan motorik kasar dan aspek kemampuan sosial emosional yang secara persentase mendapat hasil paling besar pada penurunannya daripada aspek yang lain (Wulandari & Purwanta, 2020). Variasi media pembelajaran yang kurang dan keterbatasan pada metode pembelajaran merupakan factor yang menyebabkan adanya penurunan pada saat proses PJJ berlangsung.

Aplikasi yang digunakan untuk menunjang PJJ secara *online* atau daring sangat minim yang hanya difasilitasi oleh *platform WhatsApp, Youtube* dan pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran penugasan, ceramah, dan diskusi sehingga menimbulkan sangat minimnya metode praktik langsung seperti yang dilakukan anak pada pembelajaran biasanya (Andini et al., 2021; Nasution & Sutapa, 2020; Yahya Putra, 2020). Sejatinya, kemampuan motorik terkhusus pada kemampuan motorik kasar tidaklah cukup hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi saja yang seharusnya lebih banyak pada menerapkan kegiatan atau aktivitas dan gerak langsung. Pernyataan ini sesuai dengan (Clark & Metcalfe, 2002) yang mengemukakan bahwa kemampuan motorik bukan hanya hadir sebagai kejutan melainkan harus dipelihara, dipromosikan, dan di praktikkan sehingga dapat berkembang secara maksimal.

Banyak kasus orang tua yang takut anaknya beraktivitas di *outdoor* dan bermain di luar selama mengikuti pembelajaran daring sehingga pembelajaran fisik motorik anak kurang efektif (Ismawati, et. al, 2021). Hal itu diperkuat oleh penelitian Yahya Putra (2020) yang mengemukakan bahwa kesibukan orang tua berpengaruh pada lambatnya respon orang tua untuk meninjau grup sekolah. Selain itu, orang tua mempunyai keterbatasan jaringan internet dan kuota untuk

memperoleh akses pembelajaran *online* atau daring yang mengharuskan menggunakan *platform* aplikasi tertentu (Agustin, dkk., 2020; Yahya Putra, 2020).

Penerapan pembelajaran tatap muka terbatas adalah strategi awal yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengatasi berbagai kendala dan dampak PJJ secara *online* atau daring tersebut (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Pemerintah memutuskan pengeluaran kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas untuk mengatasi *learning loss* melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) empat Menteri yang memperbolehkan lembaga pendidikan untuk melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas yang harus sesuai dengan protokol kesehatan sesuai standar yang telah ditetapkan (Kemendikbud, 2021). Program vaksin juga diupayakan oleh pemerintah yang disebarkan kepada berbagai daerah di seluruh Indonesia dengan tujuan agar menekan penyebaran laju virus Covid 19. Target dalam program vaksin tersebut adalah seluruh warga negara Indonesia sehingga diharapkan segala bidang kehidupan mudah untuk menyesuaikan dan berkembang semakin baik khususnya dalam sector pendidikan. Pernyataan tersebut memberikan nafas lega bagi pendidik di lembaga pendidikan khususnya PAUD agar memiliki upaya untuk mengatasi berbagai keteringgalan dan kendala yang didapatkan setelah melakukan PJJ sehingga pembelajaran dapat diusahakan dan dioptimalkan khususnya pada aspek perkembangan anak yang tertinggal seperti aspek kemampuan motorik pada anak yang menurun.

Langkah awal yang dapat diikuti guru sesuai peraturan pemerintah untuk mengatasi penurunan pembelajaran adalah dengan menerapkan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas sehingga penurunan pada capaian aspek perkembangan dan kurang efektifnya kegiatan PJJ dapat teratasi. Pernyataan tersebut mampu membantu anak usia dini dalam peningkatan perkembangan karena anak tidak bisa lepas dari bimbingan guru sebagai pendidik pada pembelajaran di sekolah (Wulandari & Purwanta, 2020). Pendidik lebih leluasa memberikan arahan kepada anak secara langsung mengenai aktivitas kegiatan pembelajaran dengan hadirnya kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas. Aspek perkembangan juga berjalan dengan optimal ketika guru memberikan pemahaman secara langsung sehingga dapat diterima dengan mudah oleh anak. Pernyataan tersebut didukung

dengan bukti ketercapaian hasil pembelajaran pada peserta didik yang meningkat apabila menerapkan optimalnya sekolah tatap muka karena keselarasan perkembangan dan pertumbuhan adalah hal yang utama dalam menyampaikan materi pembelajaran yang efektif (Meriana & Tambunan, 2021). Motivasi belajar akan ikut berkembang dengan diterapkannya kegiatan tatap muka antara pendidik dan guru karena anak secara optimal terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Hardiyanti et, al., 2022). Untuk menekan penurunan ketercapaian perkembangan maka pembelajaran tatap muka terbatas adalah sebuah solusi yang dapat menolong pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang optimal dan meningkatkan kemampuan selama atau setelah adanya pandemic covid 19.

Berdasarkan hasil observasi di TK Amal Insani pada bulan November diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran motorik pada anak TK Kelompok B pada masa pandemic covid 19 yang dilakkan melalui pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka terbatas lebih menekankan pada kegiatan motorik halus saja seperti meronce, mengayam, menempel, menulis, menggunting dan mewarnai sehingga pemberian kegiatan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak masih kurang. Kegiatan untuk menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus hanya dilakukan di dalam ruangan saja dengan sistem unjuk kerja. Selain itu pada saat PTMT jarang dilakukan dengan sistem bermain *outdoor* dikarenakan pembelajaran banyak dilakukan dengan sistem bermain *indoor* dan lebih menekankan pada perkembangan aspek lain untuk mengatasi ketertinggalan perkembangan aspek lain seperti aspek kognitif. Hasil observasi didapat bahwa kemampuan motorik kasar yang diberikan ke anak hanya dilakukan dengan aktivitas senam yang dilaksanakan setiap minggu sekali. Lahan yang dimiliki sekolah cukup luas tetapi hanya diisi dengan permainan biasa saja seperti papan seluncur, ayunan, papan titian, bola dunia, panjat segiempat, jungkat-jungkit, dan roda berputar. Hal ini sangat disayangkan karena lahan yang cukup luas untuk anak agar bisa melatih motorik kasar tetapi diabaikan oleh pihak sekolah. Ketika anak sedang memainkan permainan *outdoor* yang disediakan sekolah, guru terlihat hanya mengawasi sesekali saja padahal tampaknya banyak yang anak memainkan

permainan dengan jenis bermain yang berbahaya seperti papan seluncur, bola dunia atau bermain ayunan dengan kecepatan yang tinggi.

Selain menggunakan kegiatan observasi untuk menggali secara mendalam perihal analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara kepada pihak sekolah. Berdasarkan hasil wawancara di TK Amal Insani pada bulan November dengan pihak sekolah menyatakan bahwa kurangnya fasilitas yang mendukung kegiatan motorik kasar anak usia dini ini merupakan masalah dari pihak sekolah. Pihak sekolah juga menyatakan bahwa kurangnya kemampuan pendidik dalam berinovasi mengenai permainan atau mengembangkan permainan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan wawancara di TK Amal Insani pada bulan November dengan guru kelas menyatakan bahwa guru hanya sesekali saja menyelipkan kegiatan permainan yang menstimulasi motorik kasar. Guru menyatakan bahwa pembelajaran motorik kasar hanya disesuaikan untuk kebutuhan pencapaian anak dalam indikator yang akan dicapai sesuai kelas atau umur anak sehingga guru hanya memberikan stimulasi untuk mencapai indikator tertentu saja dikarenakan sistem pembelajaran pada masa pandemi covid-19 yang belum dapat berjalan normal seperti pembelajaran biasanya. Sistem pembelajaran tatap muka terbatas memiliki waktu yang sangat terbatas dimana dalam satu hari dibagi menjadi 2 *shift* pembelajaran sehingga guru harus dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Sesuai dengan hal tersebut, dengan waktu yang sangat terbatas guru jarang melakukan sebuah permainan atau pembelajaran yang menstimulasi keterampilan perkembangan motorik kasar. Anak hanya dibebaskan bermain sendiri di area permainan *outdoor* pada saat menunggu giliran *shift*. Sehingga banyak melatih kelincahan, koordinasi mata dan tangan, ketangguhan, keseimbangan badan dan ketepatan strategi.

Bermain merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjadikan anak bergerak secara aktif. Pada hakikatnya, kegiatan yang dijalankan dengan tujuan mendapatkan kepuasan diri dan kesenangan tanpa menghiraukan hasil akhir dan lebih mementingkan pada proses berlangsungnya kegiatan tersebut adalah bermain (Hurlock, 1978: 290). Melalui bermain anak diikutsertakan dalam memanfaatkan objek di sekelilingnya, menemukan, dan mengeksplorasi sehingga

menghasilkan makna dalam pembelajaran (Montolalu, dkk., 2009 : 13). Bermain dapat menjadikan anak memperoleh pengetahuan baru yang ada disekitarnya. Anak mampu mengamati yang ada disekelilingnya sehingga menambah wawasan dan pengetahuan baru secara nyata. Pemegang peranan penting dalam bermain untuk anak adalah lingkungan bermain karena akan mempengaruhi pengalaman belajar anak khususnya lingkungan yang ada di sekolah. Bagaimanapun kondisi yang dialami sekolah guru harus mampu menstimulasi anak melalui permainan yang menyenangkan.

Model pembelajaran perlu dikembangkan untuk mendukung perkembangan motorik anak baik dari motorik kasar dan motorik halus sehingga peneliti tergugah untuk mengembangkan model pembelajaran karena sarana dan prasarana di sekolah. Model pembelajaran yang akan dikembangkan dikemas dalam bentuk sebuah permainan, karena melalui permainan ini diharapkan dapat menstimulasi dan meningkatkan kemampuan motorik untuk anak khususnya motorik kasar pada anak usia TK B. dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan *challenge board game* yang dikemas dengan modifikasi permainan dan menyenangkan bagi anak. kegiatan permainan ini dilakukan diruangan */indoor* ataupun diluar ruangan/*outdoor* baik dilingkungan sekolah maupun dilakukan dirumah.

Kegiatan permainan *challenge board game* terinspirasi dari permainan ular tangga yang dimainkan dengan tangan. Permainan ular tangga biasanya dimainkan dengan menggunakan tangan, oleh karena itu permainan tersebut cenderung mengembangkan kemampuan kognitif anak. Peneliti memodifikasi permainan ular tangga tersebut menjadi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik. Peneliti membuat *challenge* atau tantangan dari garis *start* menuju garis *finish* sehingga anak harus melewati setiap tantangan untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Pada setiap tantangan terdapat berbagai kemampuan motorik yang dapat terstimulasi seperti melatih kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan kecepatan. Pada permainan ini juga dikemas dalam bentuk praktis dan simpel yakni dalam bentuk banner ukuran 3x3 meter yang memudahkan pengguna untuk membawanya. Selain praktis dan simple, permainan ini juga dirancang dengan fleksibel yang mana permainan ini dapat dimainkan di luar ruangan maupun di

dalam ruangan. Pengembangan permainan yang dilakukan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan motorik yaitu motorik kasar dan motorik pada anak TK kelompok B. oleh karena itu peneliti mengembangkan permainan *challenge board game* yang ditulis dalam judul “Pengembangan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah-masalah dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Pembelajaran motorik pada pembelajaran tatap muka terbatas lebih menekankan pada kemampuan motorik halus saja
2. Kurangnya sarana dan prasarana untuk merangsang kemampuan motorik khususnya kemampuan motorik kasar anak
3. Pendidik belum mengetahui mengenai pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak
4. Pemanfaatan lahan yang kurang efektif dari pihak sekolah
5. Keterbatasan waktu dengan sistem *shift* pada saat pembelajaran tatap muka terbatas sehingga pendidik jarang melakukan aktivitas permainan untuk motorik kasar anak
6. Terjadi permasalahan pada perkembangan terhadap motorik anak dalam hal kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan.
7. Kegiatan bermain anak-anak cenderung tidak terstruktur dan cenderung dibebaskan pada kegiatan permainan diluar ruangan tanpa himbauan dan arahan dari pendidik

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah tertuang dalam identifikasi masalah, maka pembatasan masalah terdapat pada kurangnya pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan lahan yang kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak TK Kelompok B.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa sajakah hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan permainan *challenge game board* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B?
2. Bagaimana pengembangan dalam permainan *challenge game board* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B?
3. Bagaimana tingkat kelayakan desain dari pengembangan permainan *challenge game board* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B?
4. Bagaimana tingkat efektivitas pengembangan permainan *challenge game board* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B?

E. Tujuan Pengembangan

Pemaparan yang disebutkan pada rumusan masalah yang tertera, maka dapat disimpulkan tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui informasi mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan permainan *challenge game board* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B.
2. Untuk menghasilkan desain pengembangan permainan *challenge game board* yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B.
3. Untuk menguji tingkat kelayakan permainan *challenge game board* dalam meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B.

Untuk menguji tingkat keefektifan permainan *challenge game board* dalam meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan ini mampu menghasilkan permainan *challenge game board* yang mana permainan ini merupakan permainan berbentuk banner/board game menyerupai permainan ular tangga yang dapat digunakan di dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*) sehingga anak dapat melakukannya secara fleksibel. Permainan *challenge board game* berbentuk rintangan atau estafet sejumlah 5 rintangan yang harus diselesaikan oleh anak yang berawal dari garis

start menuju garis akhir yaitu garis *finish*. Setiap rintangan pada permainan ini memiliki spesifikasi aspek penilaian yang disesuaikan indikator penilaian dengan rintangan yang dilalui oleh anak. Permainan *challenge board game* berisi kerangka permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak yang dikonstruksikan dalam bentuk banner, video pembelajaran dan dilengkapi buku penunjang pelaksanaan. Berikut ini spesifikasi pengembangan produk yaitu:

1. Hasil produk pengembangan yaitu langkah-langkah permainan *challenge board game* yang diklasifikasikan menjadi beberapa kegiatan yaitu:

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yaitu kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh pendidik yaitu menertibkan anak-anak dengan baris di depan ruangan kelas. Kegiatan pendahuluan berisi kegiatan berdo'a, salam dan sapa kabar kepada anak, dan kegiatan pemanasan

b. Kegiatan inti permainan

Kegiatan inti permainan yaitu kegiatan permainan *challenge board game* yang terbagi menjadi 5 rintangan. Rintangan tersebut antara lain lari bolak balik, melompat, menggiring, berjalan jinjit, dan melempar bola. Adapun spesifikasi pada masing-masing rintangan dijelaskan antara lain:

- 1) Lari bolak-balik sebanyak 5 kali sesuai dengan lintasan yang tersedia
- 2) Melompat : melompat dengan gaya katak sesuai dengan pola pijakan yang tersedia
- 3) Menggiring bola : menggiring bola sesuai dengan lintasan yang tersedia dan tidak menjatuhkan cone kerucut
- 4) Berjalan jinjit : berjalan jinjit sesuai dengan pola pijakan yang sudah ditentukan serta tidak melewati batas garis yang ditentukan.
- 5) Melempar : melempar bola tepat pada sasaran kaleng

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup berisi kegiatan pendinginan dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan pendinginan berisi gerakan-gerakan ringan yang memiliki tujuan khusus untuk merilekskan anggota tubuh setelah melewati rintangan yang tersedia. Setelah kegiatan pendinginan, guru melakukan evaluasi

pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mereview dan mengulang kembali kegiatan permainan *challenge board game* yang telah dimainkan oleh anak.

2. Alat perlengkapan kegiatan

Alat perlengkapan kegiatan yang digunakan untuk pengembangan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia kelompok B antara lain: (1) *stopwatch*, (2) *cone* kerucut, (3) bola plastik, (4) bola tennis, (5) kaleng bekas, dan (6) banner permainan *challenge board game*.

3. Output yang dihasilkan

Dari penelitian ini dihasilkan pengembangan permainan *challenge board game* yang dikemas dengan bentuk banner permainan, buku panduan, dan video pembelajaran. Diharapkan setelah melakukan permainan tersebut, anak mampu melakukan aktivitas fisik motorik pada setiap rintangan permainan *challenge board game* yaitu berlari bolak-balik, melompat dengan gaya katak, menggiring bola, berjalan jinjit, dan melempar bola tepat pada sasaran.

G. Manfaat Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki bermacam manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan diharapkan dapat menambahnya pengetahuan keilmuan, menjadi pondasi untuk menyusun pemahaman dan tantangan baru serta memberikan inovasi tentang pengembangan pada permainan khususnya mengenai kemampuan motorik anak usia dini. Penelitian pengembangan ini diharapkan akan memiliki manfaat sebagai pertimbangan apabila akan mengadakan penelitian tentang permainan *challenge board game* sehingga dapat menjadi acuan dalam meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi mahasiswa pendidikan anak usia dini

Hasil penelitian pengembangan diharapkan mampu digunakan dalam berbagai penelitian yang akan datang untuk pedoman penelitian.

b. Bagi anak

Hasil penelitian pengembangan diharapkan mampu menstimulasi perkembangan motorik anak serta memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan motorik dengan menyenangkan.

c. Bagi guru

Dapat digunakan untuk pokok pertimbangan, memberikan alternatif dan memberi inovasi baru untuk mengembangkan permainan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik anak melalui permainan.

d. Bagi peneliti

Memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu dan menambahkan inovasi baru sesuai dengan bidang ilmu yang telah dilalui serta melakukan kontribusi dalam bidang akademik dan sosial.

e. Bagi peneliti lain

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan dan acuan bagi peneliti lainnya yang berniat untuk mengembangkan penelitian tentang aspek motorik anak usia dini..

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian ini yaitu :

- a. Pengembangan permainan *challenge board game* dapat meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B diantaranya kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan kekuatan.
- b. Pengembangan permainan *challenge board game* dapat menjadi acuan pemahaman bagi pendidik untuk menggunakan pembelajaran yang inovatif
- c. Pengembangan permainan *challenge board game* dapat menjadi unsur ketertarikan untuk membuat, mencipta atau mengembangkan kemampuan motorik yang sesuai dengan tahap perkembangan anak

2. Keterbatasan Pengembangan

Tentunya setiap penelitian memiliki keterbatasan yang ada. Beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan permainan *challenge board game* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK Kelompok B yaitu :

- a. Pengembangan permainan *challenge board game* hanya terhenti pada tahap uji efektivitas, sehingga belum dapat menuntaskan sampai tahap akhir yaitu tahap diseminasi dan implementasi.
- b. Kelayakan produk dalam penelitian pengembangan permainan *challenge board game* melalui validasi ahli media, ahli materi, penilaian praktisi (guru) serta pengujian pada anak, sehingga penelitian pengembangan ini tidak sempat membandingkan dengan hasil produk yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286– 299. <https://doi.org/10.2304/ciec.2003.4.3.5>
- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Andini, D. P., Marlinah, M., Nurchahyani, N., Apriyanti, S., Silaban, E., & Yuliantina, I. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Whats App. *Efektor*, 8(1), 89–97. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15880>
- Arief S. Sadiman. (2009). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Beaty Janice, J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini edisi ketujuh*. Surabaya: Cropp Media.
- Bjartveit, C., & Panayotidis, E. L. (2017). Transforming early childhood educators' conceptions of “dark play” and popular culture. *Contemporary issues in early childhood*, 18(2), 114-126. <https://doi.org/10.1177/14639491177/4075>
- Brendon Hyndman. & Amanda Benson. (2016). Exploring the Influences on Children's School Playground Activities. *American Journal of Play*, 8(3).
- Brog, Water R. & Gall., MD. (1983). *Education research: an Introduction*. (Rev 4.th). New York & London: Longman.
- Bjartveit, C. (2017). Transforming early childhood educators' conceptions of “dark play” and popular culture. *Contemporary Issues in Early Childhood*, Vol. 18(2) 114–126. SAGE. <https://doi.org/10.1177/1463949117714075>
- Buszard, T., Reid, M., Masters, R., & Farrow, D. (2016) Scaling the equipment and play area in children's sport to improve motor skill acquisition; A Systematic

- Review. *Sports Medicine*, 4(6), 829-843. <https://doi.org/10.1007/s40279-015-0452-2>
- Clark, J. E., & Metcalfe, J. S. (2002). The Mountain of Motor Development: a Metaphor. *Motor Development: Research and Reviews*, 2(February), 163–190.
- Dani, Wardani. (2009). *Bermain sambil belajar*. Bandung: Edukasi.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Desmita.(2007). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- D'Hondt, V., Deforche, B., Vaeyens, R., Vandorpe, B., Vandendriessche, J., Pion, J., & Lenoir, M. (2011). Gross motor coordination in relation to weight status and age in 5- to 12-year-old boys and girls: a cross-sectional study. *International journal of pediatric obesity*, 6(sup3), 556-564. <https://doi.org/10.1038/ijo.2012.55>
- Diana. (2012). *Bermain dan media permainan*. Semarang: PG PAUD Unnes.
- Essa. (2014). *Introduction to early childhood education sixth edition*. Canada: Nelson Education.
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY
- Ernst, J. (2013). Early childhood educators' use of natural outdoor settings as learning environments: an exploratory study of beliefs, practices, and barriers. *Environmental Education Research*, 20(6), 735-752. <https://doi.org/10.1080/13504622.2013.833596>
- Fromberg, D. P. & Bergen, D. (2006). *Play from birth to twelve: context, perspective, and meanings. second edition*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Faruq, Muhammad Muhyi. (2007). *100 permainan kecerdasan kinestetik*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gallahue, D.L. & Oznum, J.C. & Goodway, J. (2012). *Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill.

- Hardiyanti, W. E., Tuasikal, J., Mori, S., Konseling, B., & Gorontalo, U. N. (2022). Kesiapan penerapan pembelajaran aktif , kreatif dan menyenangkan bagi anak usia dini di era new normal. 1(1), 1–10.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasnida. (2014). Analisis Kebutuhan AUD. PT. Luxima Metro Media.Jakarta Timur.
- Heinich, R., et al. (1996). *Intructional media and technologies for learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Hernandez, A. M., & Cacola, P. (2015). Motor proficiency predicts cognitive ability in four-year-olds, 23(4), 573-584.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.991094>
- Hildayani, Rini, dkk. (2006). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play, and development*. New York: Sage.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak (jilid 1) (terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Husdarta, Nurlan K. (2010). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik: olahraga dan kesehatan*. Bandung; Alfabeta.
- Hyndman, Brendon P., Amanda Telford, Caroline F. Finch, Shahid Ullah, & Amanda C. Benson. (2014). “Children’s Enjoyment of Play during School Lunch Breaks: An Examination of Intraday and Interday Reliability.” *Journal of Physical Activity and Health*, 11:109–17.
<https://doi.org/10.1123/jpah.2011-0200>
- Hyvonen, P.T (2015). Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teachers. *Australian Journal of Teacher Education*. 36(8).
<http://doi.org/10.14221/ajte.2011v36n8.5>
- Ismawati, P., Maulida, S., & Maysaroh, U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Di Ra Nurul Hikmah Ketemas Dungus Puri Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 20–

33.

<http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/722>

Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.

Johnston, J. & Halocha. (2010). *Early childhood and primary education readings and reflections*. New York: Mcgraw-Hill, Open University Press.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E.(2016). *Models of teaching*. (terjemahan Rianayati Kusmini Pancasari, Edisi 9). Pustaka Pelajar (Edisi asli diterbitkan tahun 2015)

Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Kartini, Kartono. (2007). *Psikologi perkembangan anak*. Bandung: CV. Madar.

Kathleen Burriss& Larry Burriss. (2011). Outdoor Play and Learning: Policy and Practice. *International Journal of Education Policy and Leadership*, 6(8).
<https://doi.org/10.22230/ijepl.2011v6n8a306>

Kemendikbud. (2021). Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021 Nomor 384 Tahun 2021 Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelegaraa. *Kemendikbud*, 021, 5.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/protokol-kesehatan-ketat-untuk-sekolah-tetap-muka-di-zona-hijau-dan-kuning>

Khomsin & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
<http://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>

Khotimah, Ari K. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *challenge board game* di tk islam mutiara ibunda semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.

- Larsen, L. J. (2015). Play and space – towards a formal definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175– 189. <https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1060567>.
- Lynch, M. (2015). More play, please: the perspective of kindergarten teachers on play in the classroom. *American Journal of Play*, 7(3), 347-370.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. 4(1), 1–9 https://covid19.hukumonline.com/wpcontent/uploads/2020/04/surat_edaran_menteri_pendidikan_dan_kebudayaan_nomor_4_tahun_2020-2.
- Meriana, T., & Tambunan, W. (2021). Evaluasi Persiapan Sekolah Tatap Muka Di Tkk Kanaan Jakarta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i1.3260>
- Mentara, H. (2017). Pengembangan media ular tangga sebagai media pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar model terpadu madani taduloko. *Journal Sport and Physical Education*, 58-72
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2006). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- M. Fadillah, Lilif M.K.F, Wantini, Eliyyil A, & Syifa F. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. (2011). *Mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain dan permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Muthmainah, Maryatun, I. B., & Hayati, Nur. (2016). Pengemngan ular tangga modifikasi (ULTRAMOD) untuk mengoptimalkan perkembangan anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 23-34. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688>

- Mutiah, Dian. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada.
- Mutohir, T. C., & Gusril. (2004). *Perkembangan motorik pada masa anak-anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2020). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1313–1324. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849>
- Olivia & Bernardi. (2013). *Children's Play and Early Childhood Education Insights From History And Theory*. Boston University.
- Papalia, E Diane, dkk. (2014). *Perkembangan manusia* Edisi 12. Jakarta: Salemba.
- Payne, V. G. & Issacs, Larry D. (2012). *Human motor development a lifespan approach*. (8th Eds). New York: McGraw-Hill.
- Rachmawati, Kurniati. (2010). *Strategi pengembangan kreatifitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media
- _____. (2016). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik: deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the Covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109. <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>
- Rebecca J, Powell, dkk. (2014). Predicting Motor Skills from Strengths and Difficulties Questionnaire score. *Australian Educational and Development Psychologis*, 3(1). <https://doi.org/10.1017/edp.2014.1>
- Rini, E. 2007. *Diktat pengembangan motorik*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Procedings – 2017 International*

- Symposium on Educational Technology, ISET 2017, 116-120.
<https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>
- Santrock, J. W. (2002). *Life span development* (5th ed): Perkembangan Masa Hidup (jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- _____. (2007). *Perkembangan anak* (Jilid 1). (Alih bahasa: Mila Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti). New York: McGraw-Hill. (1982)
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Saputra, Y. M & Rudiyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sattelmair, J & John, J. R. (2010). Physically active play and cognition. *American Journal of Play. University of Illinois*. <https://doi.org/656637>
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan strategi pembelajaran melalui permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 49-61.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Soegeng Santoso. (2010). *Dasar-dasar pendidikan taman kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Soetjiningsih. H. C. (2012). *Perkembangan anak dan permasalahannya dalam buku ajar ilmu perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Sagungseto
- _____. (2018). *Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. (2004). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- _____. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, B. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

- Sutapa, P., & Suharjana. (2019). Improving gross motor skills by kinaesthetic and contemporary based physical activity in early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324>
- Sutapa, P., Kuku, W. P., Maziah, M. R., Syed, K. S. A., & Manil, K. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal oriented play activity. *Children*, 8(994). <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar anak usia dini*. Yogyakarta: PT Remeja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta:Grasindo.
- Triharsono, A. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi OFFSET.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education sciences*, 5(4), 345-362. <https://doi.org/10.3390/educsci5040345>
- Widoyoko, Eko Putro. (2009). Evaluasi program pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wilujeng, A. P., Leny, A., Achmad, E. (2017). Terapi bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2 (2).
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>

Yahya Putra, A. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159–166. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-03>