

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PETAK UMPET UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN**



Oleh:

Novita Damayanti

21117251036

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

NOVITA DAMAYANTI. Pengembangan Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) memperoleh informasi mengenai perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan petak umpet; (2) mengetahui tingkat efektivitas model permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun; (3) menghasilkan permainan petak umpet dengan unsur yang sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun; (4) mengoptimalkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan petak umpet

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan produk permainan petak umpet dalam bentuk modul dan video. Teknik pengumpulan data menggunakan: wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan *times series*.

Hasil penelitian menyimpulkan: (1) materi pengembangan permainan petak umpet sudah disesuaikan dengan karakteristik anak TK kelompok B karena gerakan motorik pada setiap tahap permainan telah diujicobakan dan disesuaikan dengan kemampuan anak TK kelompok B; (2) materi permainan petak umpet layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak TK kelompok B, karena dikembangkan berdasarkan model pembelajaran yang terdiri atas unsur-unsur: sintaks (*syntax*), prinsip reaksi (*principles of reaction*), sistem sosial (*the social System*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effects*); (3) model pengembangan permainan petak umpet cukup efektif meningkatkan kemampuan motorik anak, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis ketiga tahapan ujicoba bahwa rata-rata kemampuan motorik anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan permainan petak umpet terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Berdasarkan hasil perhitungan N-G score juga diketahui bahwa tingkat efektivitas permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan motorik anak tergolong cukup pada setiap ujicoba; (4) hasil pengembangan model permainan petak umpet memberikan kemudahan bagi guru TK untuk memberikan latihan permainan petak umpet kepada anak didiknya, karena hasil pengembangan ini berupa buku dan video.

Kata kunci: permainan petak umpet, kemampuan motorik anak

ABSTRACT

NOVITA DAMAYANTI. Developing a Hide-and-Seek Game Model to Improve Gross Motoric Skills for Children Aged 5-6 Years Old. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to: (1) obtain information regarding the development of gross motor skills in children aged 5-6 years old through a game of hide and seek; (2) know the level of effectiveness of the hide-and-seek ability game model to improve gross motor skills of children aged 5-6 years old; (3) produce the hide-and-seek games with elements appropriate to the level of achievement of child development to improve gross motor skills of children aged 5-6 years old; (4) optimize the development of children's gross motor skills through hide and seek games

This development research used the ADDIE model to produce hide-and-seek game products in the form of modules and videos. Data collection techniques used were interviews, observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used qualitative analysis and times series.

The results of the study conclude: (1) material for developing hide and seek games has been adapted to the characteristics of group B kindergarten children, because the motor movements at each stage of the game have been tested and adapted to the abilities of group B kindergarten children; (2) hide-and-seek game material is appropriate for use to improve the motor skills of group B kindergarten children, because it is developed based on a learning model consisting of the elements: syntax, principles of reaction, social system, support system, and instructional effects and nurturant effects; (3) hide-and-seek game development model is quite effective in improving children's motor skills, this is shown from the results of the analysis of the three stages of the trial that the average child's motor skills before (pretest) and after (posttest) are given the game of hide-and-seek there is a significant difference. In other words, hide and seek games can improve children's motor skills. Based on the results of the calculation of the N-G score it is also known that the level of effectiveness of the game of hide and seek in improving children's motor skills is quite adequate in each trial; (4) results of the development of the hide-and-seek game model make it easy for kindergarten teachers to provide hide-and-seek game practice to their students, because the results of this development are in the form of books and videos.

Keywords: hide and seek game, children's motor skills

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Fokus pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia adalah lebih kepada Pendidikan Anak Usia Dini karena usia dini merupakan sebuah masa di mana anak akan menyerap segala informasi dengan mudah sehingga rangsangan yang diberikan harus relevan dan mudah untuk dicerna. Dalam menyelenggarakan pendidikan usia dini penting untuk memberikan sebuah stimulus pendidikan supaya dapat membantu proses tumbuh kembangnya anak baik secara jasmani maupun rohani, dengan begitu anak akan siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bab 1 pasal 1 butir 14, tertulis jika PAUD adalah pendidikan yang berfokus pada anak yang memasuki usia 0-6 tahun. Pendapat dari Suyadi (2009: 8) menjelaskan jika sekarang ini sudah banyak yang mempublikasikan hasil penelitian bidang neuroscience dan psikologi yang mutakhir. Fenomena PAUD adalah sebuah keniscayaan karena perkembangan otak pada anak yang berusia 0 tahun akan meningkat dengan cepat sampai 80 persen dari otak orang dewasa. Sehingga dapat dipahami jika masa kanak-kanak adalah sebuah masa pertumbuhan dan perkembangan otaknya, di mana hal tersebut merupakan penentu ketercapaian tingkat perkembangan pada anak sesuai dengan usianya jadi hal tersebut dapat menjadi pondasi dalam menjalani keseharian mereka.

Anak usia dini mempunyai dua kemampuan motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk melaksanakan gerak kasar misalnya melompat dan meloncat, kemudian kemampuan motorik halus misalnya menulis dan menggunting. Perkembangan motorik merupakan perubahan secara bertahap terhadap kontrol serta kemampuan untuk menjalankan gerakan yang didapatkan dari

adanya interaksi antara faktor kematangan dan latihan ataupun pengalaman selama kehidupan yang bisa diketahui dari gerakan yang mereka lakukan (Hildayani, 2006: 84). Pendapat dari Bouchard (dalam, Satya 2006) menjelaskan jika komponen motorik meliputi kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan gerak. Kemudian pendapat dari Wang (2009: 34) menjelaskan jika kemampuan motorik kasar berdasar pada keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi. PAUD merupakan bentuk upaya yang dilakukan untuk merangsang, membimbing, mengasuh serta menyelenggarakan aktivitas pembelajaran yang akan memberikan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Sesuai dengan observasi yang dilaksanakan di TK, ditemukan sejumlah permasalahan mengenai motorik kasar anak, seperti: (1) Kurangnya stimulasi perkembangan motorik anak usia dini dan terbatasnya model permainan edukatif di rumah; (2) Permainan masih berpusat pada guru sehingga anak kurang aktif dalam bermain petak umpet; (3) Guru mengalami kesulitan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan social emosional anak; (4) Minimnya bahan ajar pengembangan motorik kasar yang dimiliki oleh PAUD sebagai penunjang pembelajaran; (5) Kurangnya interaksi anak dalam kegiatan bermain dengan temannya yang sebaya; (6) Kurangnya stimulasi perkembangan motorik kasar dan social emosional anak dimasa pandemic; (7) Anak sering bermain HP dari pada berinteraksi dengan teman sebaya; (8) Belum diterapkannya sebuah permainan yang dapat membuat perkembangan motorik kasar dan sosial emosional anak usia dini; (9) Era Digitalisasi menyebabkan permainan petak umpet tidak dikenal oleh anak usia dini semakin meningkat misalnya permainan petak umpet; (10) Masih belum mengoptimalkan kemampuan motorik kasar di sekolah; (11) Keterbatasan pemahaman anak pada saat bermain permainan petak umpet bisa mempengaruhi peningkatan motorik kasar anak melalui unsur motorik kasar yang semestinya sudah dapat tercapai.

Di dalam kurikulum 2013 dijelaskan jika ada 6 aspek perkembangan yang harus distimulus dalam masa usia ini yang terdiri atas internalisasi nilai Agama dan moral, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Bahasa, kognitif dan Seni. Dalam memberikan stimulus pada semua aspek tersebut harus dilakukan dengan seimbang dan berkesinambungan, akan tetapi menurut sejumlah penelitian yang dilaksanakan para pakar pertumbuhan dan perkembangan anak diawali dengan perkembangan fisik psikomotor. Perkembangan fisik psikomotor memberikan anak kemampuan yang dibutuhkan untuk mengeksplorasi dan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik anak PAUD, salah satu caranya yaitu dapat menggunakan permainan Petak Umpet. Hal ini sesuai hasil penelitian Muhajirin, dan Andriana (2022) yang menyimpulkan jika permainan petak umpet bisa membuat keterampilan motorik kasar anak meningkat. Penelitian Laini (2020) menyimpulkan jika Permainan Petak Umpet mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar anak di TK Kartika 1-63 Padang. Penelitian yang dilaksanakan Cinthia dkk (2022) dengan menerapkan metode PTK membuktikan jika motorik kasar anak meningkat dengan permainan petak umpet, hal tersebut dibuktikan dengan nilai mean yang didapatkan yaitu mean awal 46.1 dengan persentase ketuntasan klasikalnya 22.2 persen, kemudian nilai mean meningkatkan menjadi 63.3 pada siklus I dengan persentasenya 55, 6 persen. Kemudian nilai mean kembali meningkat menjadi 71.1 pada siklus II dengan ketuntasan 77.8 persen.

Salah satu warisan nenek moyang yang memfasilitasi anak-anak untuk dapat bermain secara manual dan berbau dengan alam salah satunya adalah permainan petak umpet. Iswinarti W (2010: 59) di dalam permainan tersebut terbesit suatu makna untuk melatih kecerdasan dalam ketika sedang memainkannya. Proses pembelajaran adalah bentuk tindakan yang dilakukan kepada anak dengan mempertimbangkan karakteristik

perkembangan setiap anak. Usia dini adalah usia penentu dalam membentuk karakter dan pribadi seorang individu. Usia tersebut adalah usia emas untuk mengembangkan intelegensia secara permanen, anak juga dapat menyerap segala informasi dengan sangat cepat. Informasi mengenai potensi yang tersimpan dalam diri anak tersebut, sudah banyak diulas dalam media massa dan media elektronik yang lain.

Dengan memainkan permainan petak umpet, ada beberapa aspek motorik kasar yang dapat dikembangkan. Hasil penelitian Sari, Saparahayuningsih, dan Wembrayarli (2020) melaporkan jika permainan Petak Umpet bisa membuat keterampilan motorik kasar anak semakin meningkat. Hal tersebut terjadi karena permainan Petak umpet memfokuskan pada aspek kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan.

Permainan petak umpet mempunyai banyak manfaat dalam hal pertumbuhan anak, yaitu mulai dari mengenalkan berbagai makna dari kebersamaan, gotong royong, rasa kepedulian, dan pengetahuan yakni berhitung pada saat akan memulai permainan. Dalam permainan petak umpet ada nilai pendidikannya yaitu mendidik dan mengenalkan terhadap perkembangan anak. Hal itulah yang membuat penulis sangat tertantang untuk mengenalkan dan mengembangkan permainan petak umpet pada anak-anak semenjak dini. Mengingat peran dari pendidikan yang begitu penting dan semua manusia pasti membutuhkannya. Sebagaimana yang kita pahami jika pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan seorang guru dan orang tua untuk membantu anak dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sampai terjadi sebuah perubahan. Hal tersebut selaras dengan Sistem pendidikan di negara Indonesia dalam Sisdiknas di mana pendidikan merupakan upaya nyata dan terstruktur dalam mewujudkan iklim belajar dan kegiatan belajar mengajar supaya anak menjadi semakin aktif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seorang individu dengan begitu akan mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan, bermasyarakat, beragama, berbangsa dan bernegara.

Masyarakat Indonesia sudah cukup familiar dengan permainan petak umpet, karena dalam memainkannya sangat mudah dan mempunyai banyak manfaat terutama pada anak usia dini. Anak usia dini yang sejatinya merupakan usia bermain tentunya jika memainkan permainan ini akan sangat senang. Namun dengan dengan teknologi yang semakin berkembang dan modern, permainan ini mulai sedikit pudar karena tergerus oleh kemajuan zaman.

B. Identifikasi masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah maka identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Minimnya stimulasi perkembangan motoric anak usia dini dan terbatasnya model permainan edukatif di rumah
2. Permainan masih berpusat pada guru sehingga anak kurang aktif dalam bermain petak umpet
3. Guru mengalami kesulitan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan social emosional anak
4. Minimnya bahan ajar pengembangan motorik kasar yang dimiliki oleh PAUD sebagai penunjang pembelajaran
5. Kurangnya interaksi anak dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya
6. Kurangnya stimulasi perkembangan motorik kasar dan social emosional anak dimasa pandemi
7. Anak sering bermain HP dari pada berinteraksi dengan teman sebaya
8. Belum diterapkannya permainan petak umpet dalam upaya peningkatan perkembangan motorik kasar dan social emosional anak usia dini

9. Era Digitalisasi menyebabkan permainan petak umpet tidak dikenal oleh anak usia dini
10. Masih belum mengoptimalkan kemampuan motorik kasar di sekolah;
11. Keterbatasan pemahaman anak pada saat bermain permainan petak umpet bisa mempengaruhi peningkatan motorik kasar anak melalui unsur motorik kasar yang semestinya sudah tercapai.

C. Batasan Masalah

Berkaca dari identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah kurang diterapkannya permainan petak umpet dalam rangka peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berkaca dari batasan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan permainan petak umpet dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun?
2. Bagaimanakah kelayakan bentuk model permainan petak umpet yang sesuai untuk mengupayakan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun?
3. Bagaimanakah efektivitas permainan petak umpet dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun?
4. Bagaimanakah mendokumentasikan hasil pengembangan permainan petak umpet untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran motorik kasar pada anak yang berusia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berkaca dari rumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memperoleh informasi mengenai cara mengembangkan permainan petak umpet untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yang berusia 5-6 tahun.
2. Menghasilkan permainan petak umpet dengan unsur yang sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun.
3. Melihat tingkat efektifitas model permainan kemampuan petak umpet dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun
4. Menghasilkan pedoman permainan petak umpet yang telah dikembangkan untuk memudahkan guru memberikan pembelajaran kepada anak yang berusia 5-6 tahun

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk permainan petak umpet adalah suatu modifikasi dari permainan petak umpet yang sebelumnya sudah banyak dimainkan, akan tetapi permainan petak umpet yang ingin dikembangkan dalam penelitian yaitu untuk anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu suatu permainan petak umpet yang dilaksanakan secara sistematis dan jelas yaitu video yang dikemas berbentuk CD dan disertai dengan buku panduan, dengan begitu bisa dipergunakan dalam melaksanakan pembelajaran anak berusia 5-6 tahun.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mempunyai dua manfaat yang akan diuraikan seperti di bawah ini :

1. Secara Teoritis

Dapat digunakan menjadi acuan dalam membuat konsep dan strategi baru untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD terutama dalam hal motorik kasar jadi semakin menambah khasanah keilmuan terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan anak. Kemudian hasil penelitian ini juga bisa dimanfaatkan menjadi bahan pertimbangan jika akan melaksanakan penelitian tentang permainan petak umpet dan bisa digunakan menjadi landasan dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah untuk dicerna.

b. Guru

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi guru dalam menentukan permainan yang bisa membuat kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui cara-cara yang menyenangkan.

c. Peneliti

Menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan permainan petak umpet atau permainan sejenis dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

H. Asumsi Pengembangan

Latar belakang pengembangan yang akan dilaksanakan ini yaitu permainan petak umpet. Dengan permainan petak umpet ini ada sejumlah aspek gerakan dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar. Pengembangan permainan petak umpet yang akan

dilaksanakan bisa meningkatkan berbagai unsur motorik kasar, yang diantaranya adalah kecepatan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan. Sebelum dipergunakan untuk menjadi sumber belajar, sebaiknya permainan petak umpet harus dikembangkan secara benar, baik dalam hal tujuan, isi materi, relevansi dengan kebutuhan lapangan, dan karakteristik anak. Permainan petak umpet yang telah dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan menyenangkan melalui sebuah kompetisi yang ada di dalam permainan dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asmawati dkk. 2019. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Modul UT
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Sikap dan Perilaku. Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baan, A.B., Rejeki, H.S., & Nurhayati. (2020).Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, Volume 6, Nomor 1 (2020):14-21.
- Borg, R.W. & Gall, D.M. 2003. *Educational Research*. USA: Pearson Education.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Eric, Jensen. 2010. *Guru Super dan Super Teaching*, Edisi Keempat, Indeks, Jakarta.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Ar-Ruz Media
- Farida, A. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini, *RAUDHAH,Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)*, Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016: 1-10.
- Febrianta, Y. 2017. Model Pembelajaran Motorik Yang Menyenangkan Di Pendidikan Anak Usia Dini, *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 3, Nomor 3, Mei 2017:184-188
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. 2010. *Understanding Motor Development*. New York: McGraw-Hill.
- HartatP, SofPa. 2015. *Perkembangan Belajar pada Anak UτPa DPhP*. Jakarta: Departemen PendPdPkan NatPonal, DPrektorat Jenderal PendPdPkan TPnggP, DPrektorat PembPnaan PendPdPkan Tenaga KependPdPkan dan Ketenagaan Perguruan TPnggP.
- Hayati, S. 2020. *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <http://azilasalsabila.blog.upi.edu/2015/10/20/permainan-tradisional-petak-umpet-2/>
- <https://id.wikihow.com/Bermain-Petak-Umpet/>
- Isjoni. 2016. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Alfabeta
- Jamin, N.S. 2012. *Analisis Perkembangan Sosial Emosi Anak. Jurusan PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo* vol.3, no.2
- Kemendikbud, 2019. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI.

- Khadijah & Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan*. Medan: Perdana Publishing
- Lastari, A.A.I.I.A., Gading, I.K., & Antara, P.A. 2016. Penerapan Pembelajaran Gerak Dan Lagu Berbantuan Audiovisual Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Kelompok B. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016):1-10.
- Mansur. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marischa, S. 2017. Analisis Tingkat Pengetahuan Orang Tua tentang Stimulasi dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 0-5 Tahun. *J Agromed Unila*, Volume 2, Nomor 4, November 2015: 452-455.
- Milawaty, Eki. 2015. *Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Seni Tari Kreasi di Kelompok B pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo*. Jurusan PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo vol.3, no.3.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Ali dan Rachmawati, Yeni. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rabiah dan Tamba, Wayan. 2014. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanl Athfal 5 Mataram*. *Jurnal Paedagogy Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram* vol.1, no.2.
- Rahman, Hibana S. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTWI Press.
- Rink, J. E. 2010. *Teaching physical education for learning*. Mc Grow Hill Humanities.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Saripudin, A. 2019. Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita*, Vol. 1 Issue 1, Agustus 2019: 114-130.
- Sasabila, Azila. *Permainan Tradisional: Petak Umpet*, diakses dari <http://azilasasabila.blog.upi.edu/2015/10/20/permainan-tradisional-petak-umpet-2/>
- Sasabila, Azila. *Permainan Tradisional: Petak Umpet*, diakses dari
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2017. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. 2010. *Bermain Kreatif: Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suminar, D. R. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.

- Suryadi, Maulidiya Ulfah. 2017. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutapa P., & Suharjana. 2019. Improving Gross Motor Skills By Kinaesthetic and contemporary based Physical Activity In Early Childhood, *Cakrawala Pendidikan*, Vol. 38, No. 3, October 2019: 540-551.
- Tirtayani, Luh Ayu dkk. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wijana, 2017. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2017)
- Wina, Sanjaya 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Wiyani, N. A. 2017. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Ae-Ruzz Media.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Yus, Anita. 2018. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada media