



PENGEMBANGAN MEDIA *FISHING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ASPEK FISIK MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN

Melania Santika Wona¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Yasinta Maria Fono³⁾

Program Studi PG-PAUD STKIP Citra Bakti

¹⁾melaniawona327@gmail.com ²⁾marsianus3006@gmail.com,

³⁾yasintamariafono@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) untuk menghasilkan media fishing untuk meningkatkan aspek fisik motorik kasar pada anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti 2) untuk mengetahui kelayakan media fishing untuk meningkatkan pemahaman aspek fisik motorik kasar pada anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. Pengembangan media pembelajaran fishing menggunakan model ADDIE. Dalam tahapan penelitian terdiri dari: 1) Tahapan Analisi 2) Tahapan Desain 3) tahapan perencanaan 4) tahap implementasi 5) tahap Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket. Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media fishing yang telah diuji coba kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukan hasil sangat valid dan layak untuk di gunakan dengan rincianan: 1) Ahli Materi 96,6% sangat valid, 2) Ahli Media 83,8% valid, 3) Ahli Desain 85,3% Valid, 4) uji coba kelompok kecil 88,3% 5) uji coba perorangan 100% sangat valid artinya media ini layak digunakan pada anak usia dini

Abstract

This research aims to produce the fishing media to improve physical aspect of gross motor in early childhood aged 4-5 years at Integrated Early Childhood Education of Citra Bakti. 2) To determine the feasibility of fishing media to enhance the understanding of physical aspect of gross motoric in children aged 4-5 years at Citra Bakti Early Childhood Education. The development of fishing learning media uses the ADDIE model. In this research consists of the following stages: 1) Analysis Stage, 2) Design Stage 3) Planning Stage 4) Implementation Stage 5) Evaluation Stage. Data collection techniques used observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research result shows very valid and feasible outcomes with the details as follows: 1) Material Expert 96.6% very valid, 2) Media Expert 83.8% valid, 3) Design Expert 85.3% valid, 4) Small Group Trial 88.3%, and 5) Individual Trial 100% very valid. This indicates that the media is suitable for use in early childhood.

Sejarah Artikel

Diterima: 31 Juli 2024

Direview: 1 Agustus 2024

Dipublikasikan: 31 Agustus 2024

Kata Kunci:

Fishing, Motorik Kasar, AUD.

Article History

Received: July 31, 2024

Reviewed: August 1, 2024

Published: August 31, 2024

Keywords:

Fishing, Gross Motor, Early Childhood

*Penulis Koresponding: Melania Santika Wona (melaniawona327@gmail.com)

PENDAHULUAN

Dalam sistem pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengadilan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian pendidikan haruslah di mulai sejak dini agar menjadi dasar untuk ke tahap selanjutnya.

Anak usia dini merupakan bagian dari usia yang secara umum dalam rentang masa perkembangan. Perkembangan kecerdasan anak usia dini ini mengalami perkembangan yang sangat pasat peningkatanya. Hal tersebut merupakan acuan yang menujukan betapa pentingnya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki pada anak usia dini. Oleh karena itu, Pendidikan sangatlah penting untuk anak dikembangkan pada sejak dini

Dalam pelaksanaan Pendidikan perlu memperhatikan aspek perkembangan anak yang tercantum dalam peremdkbud NO. 137 tahun 2014 antara lain yaitu, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang dimiliki anak adalah aspek fisik motorik kasar

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan aspek fisik motorik kasar anak usia 4-6 tahun adalah 1. Melakukan gerakan menggantung bergelayut 2. Menangkap sesuatu secara tepat, 3. Melakukan gerakan antipasi terdiri dari 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan permainan fisik dengan aturan 3. Trampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Paud Terpadu Citra Bakti pada tanggal 08 april 2023 sampai 15 Mei 2023, Penelitian menemukan masalah anak dalam melakukan proses pembelajaran berlangsung yaitu, pada indikator menyuruh anak mencakup Ketrampilan otot dalam menggerakan fisik dengan media Bola yang dikenal 11 anak terdapat 4 anak belum mampu mebedakan bentuk bola tersebut, selain itu juga ada 2 anak yang belum mampu membedakan ada berapa bola yang di mainkan seperti yang saya dapat di tempat observasi anak melatih fisik motorik kasar dengan bermain bola samapi 4 bola dan 2 anak tersebut belum bisa menghitung berapa bola yang di mainkan dengn teman-teman. Pada indiktor melakukan gerakan menggantung bergelayut dari 11 anak 1 anak belum mampu mengarahkan bola yang dimainkan ke teman sebayanya , Melakukan gerakan antipasi terdiri dari melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan misalnya dari 20 anak 3 anak belum mampu keseimbangan otot fisik mereka dengan baik.

Berdasarkan hasil wawacara di PAUD Terpadu Citra Bakti perekembangan anak usia dini dalam aspek fisik motorik kasar, dalam perkembangan aspek fisik motorik kasar di PAUD Terpadu Citra Bakti sangat kurang karena perkembangan fisik anak belum di sesuai dengan tahap aspek perekembangan dengan ini perkembangan anak tersebut saya bisa mengembangkan media fishing dalam aspek fisik motorik kasar di PAUD terpadu citra bakti, hal ini Sangat bisa, karena dalam hal media fishing tersebut perkembangan aspek fisik motorik anak sangat meningkat.

Dalam perkembangan aspek fisik motorik anak di PAUD Terpadu Citra Bakti yang sangat menurun maka saya mengambil Media Fishing Untuk Meningkatkan Aspek Fisik Motorik Kasar

Media fishing sangat diperlukan bagi anak untuk mengembangkan aspek fisik motorik kasar anak agar anak bisa memiliki gaya tarik belajar angka dengan fishing. Anak secara langsung mendapatkan pengalaman langsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan semakin banyak gaya tarik belajar media tersebut anak semakin berkembang pula dalam struktur aspek fisik motorik kasar. Dalam hal ini anak harus belajar dengan menggerakan fisik memanipulasi dengan sebuah media yang menarik. Berdasarkan permasalahan di atas, maka saya merasa perlu untuk melakukan Penelitian dengan judul Pengembangan Media Fishing Aspek Fisik Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Citra Bakti.

Media fishing bisa di gunakan tema binatang sub temanya binatang-binatang yang hidup di air sub-sub tema ikan dan dapat digunakan anak sambil bermain. Media ini digunakan untuk mengembangkan aspek fisik motorik kasar pada anak khususnya Meningkatkan kemampuan otot dalam menggerakan fisik pada anak usia dini usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui desain atau rancangan media fishing untuk meningkatkan kemampuan aspek fisik motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media Fishing adalah model ADDIE. Penelitian pengembangan lebih di arahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media fishing.

Teknik Penumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan semua data yang valid sebagai penunjang keberhasilan penilaian.

Metode Observasi

Pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi terhadap uji kelompok kecil dengan subjek penelitian 11 orang anak pada media Fishing dan kemudahan dalam menggunakan media.

Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui variabel latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian.

Metode Dokumentasi

Digunakan oleh peneliti untuk menganalisis aktivitas berdasarkan foto-foto biasanya lebih akurat dan menarik dan dapat menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Metode angket

Menjelaskan angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respon dan dalam arti tentang pribadinya atau hal-hal penelitian yang diketahuinya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penelitian (angket) untuk ahli materi diserahkan pada tanggal 14 Agustus 2023 dan instrumen penelitian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 10 Agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi media pembelajaran *fishig* dilakukan oleh guru pamong di PAUD Terpadu Citra Bakti atas nama Melania Restintuta Ngonu, S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PG-PAUD dan sudah 4 tahun berkarya sebagai guru di PAUD Terpadu Citra Bakti dan Dek Ngurah Laba laksana, M.Pd adalah ahli media yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat. Beliau adalah Ketua sekolah di STKIP Citra Bakti Ngada.

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media dan instrumen uji ahli materi pembelajaran *fishig* dan media *fishig*. Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

1. Ahli Materi

Instrumen ahli isi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Indikator penilaian yang tercantum didalamnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persentase penilaian oleh ahli media yaitu 96,6%.

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 8 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 29 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 30 dengan persentase 96,6% dan termasuk pada kriteria “**Sangat Valid**”.

2. Ahli Media

Proses mevalidasi media pembelajaran *Fishing* ini memakan waktu yang lama. Dimana terdapat beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media pembelajaran.

Masukan oleh ahli media pembelajaran yaitu kontras warna harus lebih jelas dan buatlah media ini budah di pahami anak dan menarik. Dari kritik dan masukan yang diberikan maka peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media *fishing* yang dikembangkan. Setelah direvisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli media pembelajaran untuk diuji cobakan dan memperoleh hasil penilaian 83,8%.

Rata-rata skor yang diperoleh adalah 83,8% maka pendapat para ahli terhadap produk media *fishing* adalah “**Valid**”. Dengan perolehan skor dari ahli materi maka media ini layak untuk digunakan.



Gambar 1. media fisihing Gunakan melatih anak dalam aspek fisik motorik kasar



Gambar 2. Di dalam media tersebut ada 10 ikan yang sudah tersedia agar bisa melatih kecepatan otak anak

3. Ahli Desain

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini khususnya instrumen ahli desain pembelajaran diadopsi dari skripsi Maria Anisia Nenu Ngole (2020) dalam skripsi yang berjudul pengembangan media lampion huruf berwarna. Setelah dikonsultasikan kepada

ahli desain pembelajaran kemudian direkomendasikan kembali oleh ahli desain. Dibawah ini dipaparkan hasil validasi ahli desain pembelajaran yaitu 85,3%.

4. Uji Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan terhadap 2 orang anak di PAUD Terpadu Citra Bakti untuk menilai kelayakan media pembelajaran *fishig* yang dikembangkan untuk perkembangan motorik kasar Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perseorangan maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pada media *fishig* yaitu 83,4%.

Uji coba perorangan pada 5 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. hasil analisis yang diperolah dari 5 indikator yang diukur adalah 83,4% dengan kategori “**sangat valid**”.

5. Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 5 orang anak. Dalam uji coba kelompok kecil ini digunakan 6 butir indikator terhadap 5 orang anak. Hal-hal yang ditemukan selama uji coba kelompok kecil adalah anak-anak mendengar dan memperhatikan media *fishig*. Guru melihat bahwa media *fishig* lebih efektif di gunakan dalam bentuk kelompok.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba kelompok kecil maka dapat di hitung presentase tingkat pencapaian media *fishig* sebesar 100%.

Pada uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis yang diperolah dari 6 indikator yang diukur adalah 100% dengan kategori “**sangat valid**

Penelitian pengembangan media *fishig* untuk kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti ini menggunakan model Pengembangan ADDIE. model ini terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) (analyze) (2)design (3) develop (4) implement (5) evaluate).hasil penelitian pengembangan media *fishig* untuk kemampuan aspek fisik motorik kasar pada anak uisa 4-5 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *fishig* dalam rangka meningkatkan kemampuan aspek fisik motorik kasar pada anak usia dini 4-5 tahun. Media *fishig* ini dipilih karena memiliki unsur-unsur yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak usia dini.

Menurut Zaini (2017), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, yang dapat merangsang perhatian, minat, dan perkembangan anak. Dalam konteks ini, media *fishig* digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar dengan cara yang menyenangkan, yang sangat relevan untuk anak usia dini. Aktivitas bermain yang berbasis media ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil bergerak, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka.

Widiyanti (2022) menyatakan bahwa permainan *fishing* mengandung unsur kecepatan, kecakapan, dan sportifitas, yang sekaligus melatih kerja sama antar anak. Selain itu, permainan ini juga dapat mengembangkan kekuatan otot, terutama otot kaki, karena melibatkan aktivitas fisik yang cukup intens. Hal ini sesuai dengan tujuan pengembangan media *fishing*, yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar tetapi juga untuk membangun karakter dan kemampuan sosial anak.

Selain itu, Safirah (2022) menjelaskan bahwa permainan memancing gambar ikan bertujuan untuk mengembangkan kelincahan dan koordinasi gerak anak. Dalam permainan ini, anak-anak dilatih untuk berkoordinasi antara gerakan tangan dan kaki saat memancing, sehingga dapat meningkatkan kelincahan dan koordinasi tubuh mereka, yang merupakan bagian penting dari perkembangan motorik kasar.

Menurut Heri Rahyubi (2012), aspek-aspek kemampuan motorik penting untuk dipelajari dan dipahami baik oleh guru maupun anak. Kemampuan gerak yang baik menjadi dasar yang penting untuk menguasai keterampilan gerak khusus di masa depan. Oleh karena itu, permainan *fishing* sangat efektif dalam memberikan stimulus gerakan yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak, terutama jika dilakukan dalam lingkungan yang mendukung aktivitas fisik.

Sidiq (2020) juga menekankan pentingnya kreativitas dalam proses belajar anak. Kreativitas anak dapat muncul secara natural, tetapi dalam beberapa kasus, perlu adanya rangsangan agar anak mau beraktivitas. Media *fishing* dapat berfungsi sebagai rangsangan yang menarik bagi anak-anak, terutama bagi mereka yang membutuhkan tantangan agar lebih aktif dalam kegiatan fisik. Dengan adanya variasi dalam permainan, anak-anak dapat lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi dan mengembangkan kemampuan motorik mereka.

Diana (2021) menambahkan bahwa penggunaan instrumen penilaian kelincahan tubuh yang terintegrasi dengan aktivitas bermain dapat merangsang motorik anak secara langsung. Hal ini sangat relevan dengan penggunaan media *fishing*, yang secara langsung melibatkan anak dalam kegiatan fisik yang melatih kelincahan tubuh mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tri Sujilah (2011) mengenai penggunaan media *fishing* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Pada siklus I, keterlibatan anak dalam aktivitas *fishing* mencapai 92%, dan pada siklus II, keterlibatan meningkat menjadi 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *fishing* efektif dalam meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas fisik yang melatih koordinasi dan kekuatan otot mereka. Selain itu, keberhasilan dalam meningkatkan koordinasi gerak juga terlihat, di mana pada siklus II, 92% anak dapat menguasai koordinasi gerak yang diperlukan dalam permainan.

Penelitian serupa oleh Sainah (2011) juga menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan *fishing* angka. Pada siklus I, ada 47,83% anak yang menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam permainan *fishing*, dan

pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 84,78%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan *fish*ing dapat memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak, terutama dalam aspek keseimbangan dan koordinasi gerak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *fish*ing adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Media ini tidak hanya melibatkan gerakan fisik yang dapat meningkatkan kekuatan otot dan kelincahan, tetapi juga mengandung unsur-unsur lain seperti kerja sama, kecakapan, dan tanggung jawab. Selain itu, keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dapat dilihat dari peningkatan signifikan pada siklus kedua, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam proses pembelajaran.

Sebagai tambahan, beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pengembangan media *fish*ing dapat mempermudah proses pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini. Dengan memperhatikan aspek-aspek fisik dan sosial dalam permainan, media *fish*ing menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendidik.

Oleh karena itu, media *fish*ing dapat diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini sebagai salah satu metode yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik kasar mereka. Penelitian ini juga memberikan bukti bahwa penggunaan media yang kreatif dan menyenangkan dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama dalam hal pengembangan aspek fisik motorik kasar anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan

Permainan memancing ikan warna dapat dikategorikan dalam bermain secara soliter dalam buku. Bermain secara soliter adalah guru memberikan bantuan pada anak dalam bermain. Permainan secara soliter memiliki peranan penting, karena 50% dari setiap jenis kegiatan bermian melibatkan kegiatan edukatif dan 25% melibatkan kegiatan motorik. Pada permainan ini, ikan dianggap menjadi objek yang menyenangkan dan mudah untuk diingat. Dengan berbagai bentuk ikan.

Dalam pembelajaran selama penelitian berlangsung dengan media *fish*ing untuk meningkatkan aspek fisik motorik kasar dalam proses tersebut anak sangat suka dalam pembelajaran dengan media tersebut membuat anak sangat suka dalam pembelajaran.

Saran

1) Untuk guru

Guru perlu berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Untuk sekolah

Sekolah perlu mengikutsertakan guru pada pelatihan-pelatihan atau sosialisasi yang berhubungan dengan media pembelajaran.

3) Untuk pengembang selanjutnya

Pengembang selanjutnya perlu melakukan uji coba sampai tahap keefektifan media pembelajaran *fishig* aspek fisik motik kasar

DAFTAR PUSTAKA

Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65, 1-43.

Diana, F. A., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Kelincahan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 423-430.

Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169.

Inu, M., Meka, M., & Ngura, E.T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Kelompok B. *Jurnal citra pendidik anak*, 2(2), 547-554

Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.

Kusnadi Cecep, Darmawan Daddy. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana. 2020.

Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53.

Pertiwi, D., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62-69.

Puspita, G. D., & Khotimah, N. (2023). Eksperimen Permainan Memancing Ikan Warna Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 64-73.

Safirah, S. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Melalui Senam Irama pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022. *Peran Guru dalam Meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Melalui Senam Irama pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022*.

Sari, M. N. (2018). Implementasi Manajemen Mutu Terpadu pada Pendidikan Anak Usia Dini (Analisis di Play Group Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Harapan Mulia Palembang). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 111-118.

Sidiq, A. M., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Konsep Merdeka Belajar di Sanggar Anak Alam. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 146-156.

Widiyanti, L., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Jaring Ikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3778-3783.

Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57-61.

Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242-251.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.