

## Pengaruh Permainan Pindah Bintang terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang

### The Influence of the Star Moving Game on Gross Motoric Ability of Children in Islamic Shabrina Kindergarten Padang

Era Nopiriyanti<sup>1</sup>, Indra Jaya<sup>2</sup>, Yaswinda<sup>3</sup>, Indra Yeni<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, email; [Eranofriyanti20@gmail.com](mailto:Eranofriyanti20@gmail.com)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, email; [indrajaya.pgpaudfipunp@gmail.com](mailto:indrajaya.pgpaudfipunp@gmail.com)

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, email; [yaswinda@fip.unp.ac.id](mailto:yaswinda@fip.unp.ac.id)

<sup>4</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, email; [indrayeni.30031971@gmail.com](mailto:indrayeni.30031971@gmail.com)

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: pengaruh permainan pindah bintang terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen (*Pre Exsprimen*) *one group kontrol desain*. Adapun perlakuan dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan pindah bintang terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang, yang berjumlah 23 orang. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti sesuai dengan instrument dan dengan keterampilan yang diharapkan dicapai anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (*t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari kelas eksperimen yang menggunakan permainan pindah bintang dengan kelas kontrol terhadap kemampuan motorik Siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang, dengan rata-rata kelas eksperimen diperoleh hasil 66 dan skor rata-rata kelas eksperimen diperoleh hasil 49 sehingga perolehan koefisien uji beda mean (Uji t) dimana  $t_{hitung} = 10,463 > t_{tabel} = 2,07$ .

**Kata Kunci:** Permainan Pindah Bintang, Kemampuan Motorik Kasar

#### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out about: the influence of the star game on the gross motor skills of children at the Islamic Kindergarten of Shabrina Padang. This type of research is quantitative using an experimental research design (Pre Experiment) one group control design. The treatment in this study was the influence of the star game on the gross motor skills of children at the Islamic Kindergarten of Shabrina Padang. The sample in this study amounted to 23 students of Shabrina Padang Islamic Kindergarten, totaling 23 people. Research instrument is a tool that can be used to collect research data. The instrument used in this study was an observation sheet. The observation sheet is a record of the progress made in the learning process. .

The observation sheet is used by researchers to record the results of observations or observations made directly by researchers in accordance with the instrument and with the skills that are expected to be achieved by the child. The data analysis technique used in this study is to compare the difference between the two mean values, so that it is carried out by using the t-test (t-test). The results of the study indicate that, there is a significant difference in the effect of the experimental class using the game of moving stars with the control class on the motor skills of the Shabrina Padang Islamic Kindergarten students, with the experimental class average getting 66 results and the class average score. experimental results obtained 49 so that the acquisition of the mean difference test coefficient (t test) where  $t_{count} = 10,463 > t_{table} = 2,07$ .

**Keywords: Moving Star Game, Gross Motor Ability**

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan dan stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan jenjang selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa periode emas atau *golden age*, pada usia 4 tahun tingkat kecerdasan anak telah mencapai 50%, usia 8 tahun 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh setelah usia 8 tahun. Dalam kurikulum 2013 PAUD, terdapat 6 aspek perkembangan berbasis program pengembangan seperti perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni (Asep, U.F. 2018:10).

Pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, masa peka anak masing-masing berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosio emosional, gerak-motorik, bahasa pada anak usia dini. Usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan masa depan bangsa (Asep, U.F. 2018:10).

Pemenuhan aktivitas-aktivitas kemandirian, aktivitas bermain, dan keterampilan dalam pendidikan taman kanak-kanak akan maksimal dan baik jika diiringi dengan perkembangan motorik kasar yang baik. Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan men-cakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, berlari, melompat, dan melempar bola (Ahmad. R. 2016:10). Oleh sebab itu, diharapkam kemampuan motorik kasar yang dimiliki Anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang berkembang secara baik.

Berdasarkan hasil obesrvasi yang dilakukan pada tanggal 16 November 2021 di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang, wali kelas kelompok B menyatakan bahwa murid dikelas tersebut berjumlah 23 orang. Penulis menemukan kasus, bahwa beberapa anak dalam melakukan permainan masih kurang ketika melakukan gerakan motorik kasarnya. Yaitu sebagian anak yang tidak dapat berlari berjalan, melompat, dan melempar yang sesuai dengan perkembangan seusiannya. Sehingga yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan motorik kasar yang dimiliki kelas kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang.

Berdasarkan fakta di atas jelas bahwa, kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang, belum sesuai yang diharapkan. Artinya masih banyak anak yang memiliki masalah dalam kemampuan motorik kasarnya. Hal ini, disebabkan oleh banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak seperti; Faktor komponen kondisi fisik, kondisi fisik adalah syarat utama untuk sukses dalam gerak, seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan dan kelentukan.

Metode pembelajaran juga ikut mempengaruhi kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak, karena dengan program pembelajaran yang tidak maksimal maka anak tidak dapat menguasai keterampilan kemampuan motorik kasar yang dimiliki. Program pembelajaran yang kurang terencana dan belum khusus untuk melakukan kemampuan motorik kasar akan memberikan dampak terhadap keberanian anak dalam melakukan bergerak.

Sarana prasarana sekolah juga hal yang penting dalam proses pencapaian kemampuan motorik kasar. Sarana prasarana yang lengkap akan memacu semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Minimnya sarana dan prasarana di sekolah menjadi tugas guru dalam penguasaan materi dan mengelola lingkungan belajar yang baik, untuk menyederatakan kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengetahuan guru dalam menguasai materi adalah hal yang utama dalam proses pembelajaran. Setiap materi yang disampaikan akan menjadi bekal dari pengalaman belajar yang mengandung nilai-nilai kependidikan. Guru diharapkan mampu mengimplementasikan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan substansi tugas ajar dan beberapa sumber belajar lainnya.

Kurangnya partisipasi anak-anak dalam pelaksanaan pembelajaran, juga dapat mempengaruhi kemampuan motorik anak ketika belajar gerak. Selain itu, Ketidaksiapan orang

tua pada anaknya untuk mengikuti pembelajaran mengenai perkembangan motorik kasar pada saat permainan melempar dan menendang bola juga dapat mempengaruhi perkembangan motoric kasar anak (Monika, L. 2021).

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi kemampuan kemampuan motorik kasar di atas perlu dicarakan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang, yaitu memberikan bentuk metode pembelajaran seperti metode bermain. Vygotsky percaya bahwa bermain adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, dia terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan, seperti ketika seorang anak menunggangi tongkat seolah-olah itu adalah kuda, bagi anak kecil situasi imajiner tersebut nyata, orang tua harus mendorong permainan imajiner seperti itu karena permainan tersebut mempercepat perkembangan kognitif anak khususnya pemikiran kreatif (Vygotsky, L. S. 2007).

Vygotsky telah menyelesaikan suatu revolusi dalam psikologi perkembangan dia membuat pengertian mengenai perkembangan psikologi anak di tinjau dari proses terjadinya motif dari perkembangan dan perubahan perubahannya dari tahapan yang satu ketahapan yang secara singkat dapat dikatakan bahwa dia menggunakan dan memformulasikan peraturan-peraturan tentang perkembangan psikologi anak, ilmu psikologi yang dianutnya berdasarkan analisis filosofi yang mendalam, pokok-pokok pertanyaan yang diajukan Vygotsky adalah bagaimana seorang manusia bisa melampaui sifat-sifat kebinatangannya dan bagaimana dia bisa mengembangkan dirinya menjadi manusia yang berbudaya dan berkarya, menurut Vygotsky manusia itu telah membentuk motif-motif baru dan kebutuhan-kebutuhan baru dalam proses perjalanan perkembangan manusia secara historis (Vygotsky, L. S. (2007), yang berdampak terhadap kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas peneliti berkeinginan untuk ikut berpartisipasi memecahkan permasalahan di atas, melalui penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan pindah bintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dalam bentuk *Quasi Experimen* (eksperimen semu), yang tujuannya adalah untuk menemukan ada tidaknya pengaruh perlakuan terhadap sampel (Sugiono, 2013:162). Adapun perlakuan ya

dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan pindah bintang terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1. Rancangan Penelitian *Pretest and Post test Design***

Kelompok	Tes Awal ( <i>pre-test</i> )	Perlakuan	Tes Akhir ( <i>post-test</i> )
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 = *Pre-test* kelas

eksperimen O3 = *Pre-test* kelas

kontrol

X = Perlakuan permainan pindah bintang

- = Perlakuan permainan bola

kecil O2 = *Post-test* kelas eksperimen

O4 = *Post-test* kelas kontrol

Tenknik penilaian yang digunakan penelitian ini adalah *rating scale*. Menurut Sugiyono (2019) *rating scale* adalah skala pengukuran yang dapat digunakan dalam pengukuran sikap, pengetahuan, kemampuan, persepsi *responden*, status ekonomi, kelembagaan dan proses kegiatan lainnya. Dalam menyusun instrumen menggunakan *rating scale* penting untuk dapat mengartikan setiap angka pada alternatif jawaban dalam setiap instrumen.

## HASIL PENELITIAN

Secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 93 dan *post-test* 123. Dengan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 9.30 dan *post-test* 12.30. Selain itu juga terdapat kenaikan pada kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan pindah bintang pada anak di kelas eksperimen. keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas eksperimen skor anak *pre-test* 103 dan *post-test* 140. Dengan rata-rata kelas eksperimen untuk *pre-test* 10.30 dan *post-test* 14.00 pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama .

meningkat, tetapi di kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Hasil penelitian dicantumkan dalam tabel 2.

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Kelas Ekspreimen				Kelas Kontrol			
No	Pretest	Post-test	Selisih	No	Pre-test	Post-test	Selisih
1	12	15	3	1	11	13	2
2	10	13	3	2	8	11	3
3	10	14	4	3	9	12	3
4	11	14	3	4	9	12	3
5	10	14	4	5	10	13	3
6	8	13	5	6	10	13	3
7	10	14	4	7	9	12	3
8	12	15	3	8	8	11	3
9	12	15	3	9	8	12	4
10	8	13	5	10	11	14	4
<b>Jumlah</b>	<b>103</b>	<b>140</b>	<b>37</b>	-	<b>93</b>	<b>123</b>	<b>31</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>10.30</b>	<b>14.00</b>	<b>3.7</b>	-	<b>9.30</b>	<b>12.30</b>	<b>3.1</b>

Selanjutnya uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai persyaratan untuk uji-t. Dalam penelitian ini data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya  $>0,05$ . Sedangkan jika tarafnya  $<0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji *liliefors*. Analisis data dengan menggunakan *SPSS 21 for IOS*. Maka hasil uji normalitas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai Sig *Kolmogrof-Smirnof* untuk kelas kontrol .200\* dan kelas eksperimen 0.184. Berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *kolmogrof-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig  $> 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas dengan menggunakan uji *one way anova*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas homogen antara kelas eksperimen dan kontrol. menggunakan *SPSS* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *based on mean* adalah 0.546 karena nilai signifikansinya lebih dari 0.05, yaitu  $0.546 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas ini adalah kelas homogeny maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogeny. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji *statistic parametric* yaitu *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pre-test* kedua kelompok. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar  $0.494 > 0,05$ . Disimpulkan bahwa varians data *N-gain* untuk *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar  $0.000 < 0,05$ . Dengan demikian disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan hasil penelitian ini bahwa percobaan permainan pindah bintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang.

## PEMBAHASAN

Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan pendekatan uji beda mean (Uji-t) terhadap satu hipotesis penelitian, mendapatkan hasil dengan hipotesis diterima. Temuan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang, bahwa untuk memperoleh kemampuan motorik Siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang hendaklah menggunakan permainan pindah bintang. Karena permainan pindah bintang merupakan permainan yang dapat menimbulkan kesenangan. Selain itu ,dengan bermain juga memungkinkan peserta didik melatih keterampilan-keterampilan motorik mereka yang sedang berkembang. Bermain juga memiliki implikasi-implikasi bagi pertumbuhan fisik dalam hal kekuatan, stamina, dan kesehatan umum (Aristiya, K. 2015; Mas'an Al Wahid, S. 2022).

Vygotsky percaya bahwa bermain adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, dia terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan, seperti ketika seorang anak menunggangi tongkat seolah-olah itu adalah kuda, bagi anak kecil situasi imajiner tersebut nyata, orang tua harus mendorong permainan imajiner seperti itu karena permainan tersebut mempercepat perkembangan kognitif anak khususnya pemikiran kreatif (Vygotsky, L. S. 2007; Wang, X., et al. 2022; Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. 2019). Bila ditinjau kembali bahwa minat seorang peserta didik dalam melakukan aktivitas bermain kecendrungan grafiknya selalu meningkat, tetapi meningkatnya bervariasi antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Hal ini disebabkan oleh kecendrungan sifat yang dimiliki antara lain Gusril, (2009:112 – 113): a) kemampuan memusatkan perhatian pada suatu aktivitas yang sedang dilakukan makin meningkat, b) semangat untuk mencapai pengalaman baru cukup tinggi, c) perkembangan sosialnya makin baik, d) Perbedaan perilaku peserta didik laki-laki dengan peserta didik perempuan semakin jelas, e) semangat untuk menguasai suatu bentuk aktivitas tertentu dengan semangat berkompetisi tinggi.

Banyak cara yang dapat dilakukan saat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan permainan pindah bintang, permainan pindah bintang berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak karena selain kegiatannya menyenangkan dan hal baru bagi anak, dengan melakukan permainan membuat anak terjun langsung dalam kegiatan belajar sehingga anak dapat aktif dan dapat mengeksplor dirinya, dan terbukti dari hasil ini sejalan dengan hasil dari penelitian Hidayanti, M. (2013), Menurut penelitian, kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan permainan pindah bintang sejalan dengan Gustia, A. D. (2014), Kemampuan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui eksperimen.

Hasil penelitian mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen berpengaruh secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 93 dan *post-test* 123. Dengan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 9.30 dan *post-test* 12.30. Selain itu juga terdapat kenaikan pada kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan pindah bintang pada anak di kelas eksperimen. keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas eksperimen skor anak *pre-test* 103 dan *post-test* 140. Dengan rata-rata kelas eksperimen untuk *pre-test* 10.30 dan *post-test* 14.00 pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi di kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol.



Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen dan kontrol. Jadi menunjukkan penggunaan permainan pindah bintang berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

Dari penjelasan di atas jelas aktivitas bermain kecenderungan disebabkan oleh pengendalian diri peserta didik, dengan memiliki sikap semangat dan sosial yang tinggi. Kebutuhan bermain bagi peserta didik dalam suatu proses pembelajaran khususnya pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri, baik berupa kognitif, afektif dan psikomotor (Monicha, N. 2020). Aktivitas bermain merupakan kegiatan mengerjakan sesuatu permainan, sedangkan permainan sesuatu yang sudah dikenal aktivitasnya disebut bermain. Ditinjau dari sudut pandang lain, yang aktivitas bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan didasari oleh rasa senang untuk memperoleh kenangan dari permainan itu (Agusriani, A. 2015; Lestari, S. W. (2018).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain dalam pembelajaran gerak dapat mengembangkan seluruh aspek peserta didik untuk menuju kehidupan yang sejahtera dalam lingkungan masyarakat. Ketika peserta didik berhadapan dengan adegan proses aktivitas permainan, disana peserta didik harus memerlukan kesiapan mentaati peraturan-peraturan permainan. Dengan demikian, ketika kejadian-kejadian itu terus berulang-ulang maka kelima aspek dalam pencapaian pembelajaran gerak dasar akan dapat diperoleh oleh peserta didik yaitu, aspek pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

## **SIMPULAN**

Dari hasil analisis data penelitian tentang hasil kemampuan motorik kasar Siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang, maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari kelas eksperimen yang menggunakan permainan pindah bintang dengan kelas kontrol terhadap kemampuan motorik Siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang. Artinya, permainan pindah bintang afektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang.

---

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agusriani, A. (2015). Peningkatan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri melalui bermain gerak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 33-50.
- Ahmad Rudiyanto,(2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016.
- Amung, Ma'mun dan M. Saputra Yudha. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Ando, S., Kimura, T., Hamada, T., Kokubu, M., Moritani, T., & Oda, S. (2005). Increase in reaction time for the peripheral visual field during exercise above the ventilatory threshold. *European Journal of Applied Physiology*,94, 461–467. doi:10.1007/s00421-005-1330-7
- Aristiya, K. (2015). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Aspek Melompat Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pindah Bintang: Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A TK GIKI Tahun Ajaran 2014-2015* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Aryani N. (2015). Konsep pendidikan anak usia dini dalam perspektif pendidikan islam. *POTENSI: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 213-227
- Asep Umar Fakhruddin, (2018). *Sukses Menjadi Guru PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Endang Rini Sukanti, (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Univrsitas Negeri Yogyakarta.
- Gustiana, A. D. (2014). Pengaruh permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini (studi kuasi eksperimen pada kelompok b tk kartika dan tk lab. upi). *pedagogik-pendas*, 453.
- Gusril, (2009). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP Press.
- Gusril, (2008). *Model Pengembangan Motorik Pada Siswa Sekolah Dasar*. Padang: UNP Press.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Iskandar, (2014). Hubungan Koordinasi Mata-tangan dengan Servis Atas Bola Voli Mahapemain Putra Penjaskes IKIP-PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, Vol. 3, No. 2: 149.
- Jalgaonkar, S. V., Sarkate, P. V., & Tripathi, R. K. (2012). Students perception about small group teaching techniques: Role play method and case based learning in pharmacology. *Education in Medicine Journal*, 4(2).
- Komaini, A., & Mardela, R. (2018, April). Differences of Fundamental Motor Skills Stunting and Non Stunting Preschool Children in Kindergarten in North Padang. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 335, No. 1, p. 012131). IOP Publishing.

- 
- Lestari, S. W. (2018). Peningkatan hasil belajar muatan ipa melalui permainan pindah bintang pada siswa kelas via sd jetis kabupaten bantul. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 3(2), 71-80.
- Monika, L. (2021). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Permainan Melempar dan Menendang Bola TK B 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kabupaten Merangin. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 362-369.
- Mas'an Al Wahid, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Gerak Dasar Berisi Konten Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 52-61.
- Monicha, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendekia*, 1(1).
- Monika, L. (2021). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Permainan Melempar dan Menendang Bola TK B 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kabupaten Merangin. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 362-369.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Sugiyono, (2013). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Skripsi, dan Desertasi*. Bandung: Afabeta.
- Vygotsky, L. S. (2007). *The cambridge companion to Vygotsky*. Cambridge University Press
- Wang, X., Thomas, J. D., Piechocki, R. J., Kapoor, S., Santos-Rodríguez, R., & Parekh, A. (2022). Self-play learning strategies for resource assignment in Open-RAN networks. *Computer Networks*, 108682.

#### **PERSANTUNAN**

Syukur Alhamdulillah, dalam penyusunan artikel ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongandari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Kepada pembimbing dan Pimpinan serta Dosen dan staf Tendik PGPAUD UNP.