2 (2) (2021) 63-74

Sentra Cendekia

http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc

PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB TUNAS MARENGGENG DESA SINDANGWANGI KABUPATEN BREBES

Maria Denok[1], Fifti Istiklaili[2], Cucu Nuryati [3]

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:
Disubmit 20 Juli 2021
Direvisi 22 Juli 2021
Disetujui 31 Juli 2021

Keywords:
Rough motoric; Children Age 4-5 years; Traditional game; clogs

Abstrak

Kemampuan motorik adalah salah satu kemampuan yang wajib untuk distimulasi dengan benar, salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun adalah melalui berbagai macam permainan, maka memilih bentuk permainan yang aman dan bermanfaat menjadi tugas orangtua dan guru. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi gerakan mata dan kaki keseimbangan, dan kelincahan serta kekuatan kaki pada anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Tunas Bangsa Marenggeng desa Sindangwangi kabupaten Brebes melalui permainan bakiak. Adapun manfaat dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan bakiak sesuai kemampuan yang dimiliki anak, sehingga kemampuan keseimbangan, dan kelincahan serta kekuatan kaki dapat terstimulasi dengan baik. Subjek penelitian ini adalah usia 4-5 tahun di kelompok bermain Tunas Bangsa Marenggeng desa Sindangwangi kabupaten Brebes, yang berjumlah 6 anak, 3 laki-laki dan 3 perempuan. Hasil peneltian menunjukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, nampak pada siklus I nilai keseimbangan 45% menjadi 65%, kekuatan kaki 50% menjadi 60%, kelincahan 40% menjadi 60%. Pada Siklus II, keseimbangan naik menjadi 85%, kekuatan kaki naik menjadi 80%, kelicahan naik menjadi 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan bakiak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Tunas Bangsa Marenggeng kabupaten Brebes.

Abstract

Motor skills are one of the abilities that must be stimulated properly, one way to stimulate the motor skills of children aged 4-5 years is through various kinds of games, so choosing safe and useful forms of play is the task of parents and teachers. This study aims to describe the improvement of children's gross motor skills, especially coordination of eye and foot movements, balance, and agility and leg strength in children aged 4-5 years in the Tunas Bangsa Marenggeng play group, Sindangwangi village, Brebes district through the game of clogs. The benefits of this research are to improve the gross motor skills of children aged 4-5 years through clog games according to the child's abilities, so that the ability to balance, agility and leg strength can be well stimulated. The subjects of this study were 4-5 years old in the Tunas Bangsa Marenggeng playgroup, Sindangwangi village, Brebes district, which consisted of 6 children, 3 boys and 3 girls. The results of the study showed that there was an increase in gross motor skills of children aged 4-5 years, it appeared in the first cycle the balance value was 45% to 65%, leg strength was 50% to 60%, agility was 40% to 60%. In Cycle II, balance increases to 85%, leg strength increases to 80%, agility increases to 80%. These results indicate that the game of clogs is able to improve the gross motor skills of children aged 4-5 years in the Tunas Bangsa Marenggeng play group, Brebes district.

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: alamat@email.mu

p-ISSN XXXX-XXX
e-ISSN XXXX-XXX

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menititkberatkan pada stimulasi masa tumbuh kembang anak dimana anak belajar tentang ilmu pengetahuan dan nilai. Mempertimbangkan hal tersebut maka permainan menjadi salah metode belajar yang tepat untuk anak usia dini karena melalui permainan anak dapat mempelajari hal-hal baru sebagai dasar pengetahuan dan mempelajari nilai yang terkandung dalam aturan permainan.

Bermain bagi anak usia dini adalah sebuah aktifitas jasmani yang dilakukan dengan suka rela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktifitas yang dilakukan. Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan anak. Tujuan utama dari bermain bagi anak usai dini adalah menimbulkan kegembiraan, dimana kegembiraan tersebut dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan yang lain, menumbuhkan kreatifitas anak, didalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya, mencerdaskan otak anak, bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual dengan berbagai pengalaman bermain. Permainan yang dilakukan oleh anak usia dini dengan melibatkan anak lain atau orang dewasa didalamnya membantu anak untuk mempelajari cara menaati peraturan permainan, hal tersebut dipergunakan untuk bersosialisasi dan membentuk mental anak usia dini ketika anak bermain dengan orang lain, juga belajar cara berkomunikasi sehingga anak dapat menaati peraturan permainan, dapat melatih empati pada anak. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain bersama oranglain bagi anak usai dini adalah membantu mengoptimalkan perkembangan nilai, sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang dibutuhkan oleh anak usia dini, mengingat pesatnya teknologi dan informasi di era revolusi industry 4.0.

Permainan yang seperti yang dimaksud tersebut terdapat pada permainan-permainan tradisional di Indonesia. Permainan-permainan tradisional yang terdapat diwilayah Indonesia memiliki berbagai macam ragam, menyesuaikan dengan lingkungan budaya dimana permainan tersebut dilaksanakan.

Bermain selain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan sebagai media atau saran melakukan kegiatan bersama anak menurut Yuliani Nurani (2020:36)

a. Pemanfaatan bermain oleh guru terhadap anak.
b. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi atau pengobatan terhadap anak bermasalah yang membutuhkan terapi bermain.
c. Pemanfaatan bermain sebagai media interversi yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti: untuk melatih konsentrasi, melatih konsep-konsep dasar (warna, ukuran, bentuk, dan lain-lain) serta melatih anak dengan autism dan keterbelakangan mental.

1. Karakteristik Bemain

Menurut Wiyani Novan Ardy (2016:151) empat karakteristik bermain sebagai berikut :

a. Dilakukan melalui aktivitas fisik dan imajinasi.
b. Dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang tanpa adanya paksaan.
c. Dilakukan untuk mendapatkan suatu kesenangan.
d. Dilakukan menggunakan berbagai objek konkrit dilingkungan sekitarnya.

2. Fungsi Bermain

Menurut Wolfgang (1999: 4.7) dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain sebagai berikut :

a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif.
c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dan rasa keringintahuannya.
d. Dapat mengembangkan kemandirinnya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.

Pengertian Bakiak menurut Septri Dani Siska, dkk (2015) Permainan Bakiak adalah permainan tradisional yang dapat mengembangkan gerak tubuh koordinasi antara gerakan melangkah, dan gerakan mengayunkan tangan dengan tubuh anak), dan melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan anak. Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sangatlah perlu karena bila fisik motoriknya terganggu maka anak akan sulit mengendalikan gerak dan keseimbangan tubuhnya dengan baik.

Permainan bakiak itu menggunakan kayu yang ringan dibuat seperti sandal sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari bahan bekas yang dipaku kedua sisinya. Cara bermainya yaitu letakan masing – masing kaki di bawah tali, kemudian sendal bakiak itu di angkat dengan cara Bersama atau kekompakkan . melalu permainan bakiak anak mempertahankan kekompakkan, keseimbangan dan berjalan agar tidak jatuh, memiliki kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan keseimbangan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuhnya.

Bakiak bisa disebut juga terompa galuk permainan tradisional anak yang berasal dari Sumatera barat. Bakiak terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya sekitar 125cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki pemain. Bakiak dirancang sedemikan rupa agar dapat digunakan oleh tiga atau empat anak sekaligus. Permainan bakiak membutuhkan kerjasama dan kekompakan para pemainnya.

Bakiak ini memerlukan tempat cukup luas dan penerangan yang cukup untuk permainan. Pada lomba biasanya terdiri dari tiga sampai empat regu. Semakin banyak peserta akan semakin seru. Pemain dalam permainan bakiak bebas, bisa laki-laki maupun perempuan. Jarak tempuh pada lomba bervariasi antara 10 hingga 15 meter. Regu yang paling cepat berjalan hingga ke finish dinyatakan menang dan masuk kebabak final, yaitu melawan regu lain yang juga telah menang. Dari final itu akan diperoleh salah satu regu pemenang.

Cara bermain bakiak sebagai berikut : peserta terdiri dari beberapa regu memakai bakiak dan berdiri digaris start. Setelah diberikan aba-aba, peserta beradu cepat berjalan dengan bakiak menuju garis finish. Jika dalam satu regu tidak kompak dalam melangkahkan kaki mereka, maka yang terjadi adalah pemain jatuh bersamaan.

METODE

Penelitian yang dilakukan di kelompok bermain Tunas Bangsa ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik agar melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya (Suharsimi Arikunto, 2014:121).

Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok A Kelompok Bermain Tunas Bangsa. Penelitian sebagai pengamat, sedangkan yang melaksanakan adalah guru kelas. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam keterampilan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak kelompok A kelompok bermain Tunas Bangsa.

Perbaikan pembelajaran dilakukan melalui proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap yaitu, tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (actuating), observasi (observation), refleksi (reflection).

1. *Planning* (perencanaan)

   Planinng adalah acuan dalam melaksanakan tindakan supaya yang dilakukan terarah atau tidak sembarangan.

   Rencana PTK hendaknya cukup fleksibel untuk dapat diadaptasikan dengan pengaruh yang tidak dapat diduga dan kendala yang belem kelihatan.

   Dalam kegiatan motorik kasar dalam permainan bakiak anak kelompok A masih mengalami kesulitan. Kegiatan yang berhubungan drngan pengembangan motorik kasar anak antara lain :

   a. Melatih keseimbangan anak.

   b. Melatih anak untuk berjalan tanpa jatuh.

   c. Melatih koordinasi ketangkasan badan.

   d. Melatih kekompakan dalam bermain

   Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan maka penelitian berusaha agar siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada permainan bakiak dengan maksimal. Upaya yang digunakan untuk meningkatkan perbaikan penelitian yaitu bekerja sama dengan teman sejawat dalam mewujudkan tujuan tersebut, dan semua dilakukan secara bertahap. Tujuan

utama kegiatan ini anak merasakan belajar melalui bermain yang menyenangkan, sehingga rencana perbaikan yang terdiri dari dua siklus dan apabila telah belum ada hasil akan dilanjutkan ke siklus ketiga dan berikutnya.

2. *Actuating* (Tindakan)

   Actuating adalah realisasi dari rencana yang udah dibuat. Tindakan disini adalah Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian ini dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung, khususnya mempergunakan metode bermain bakiak. Pelaksanaan tindakan dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran dengan teknik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Peneliti Bersama teman sejawat melalui perbaikan pada siklus I, setelah siklus I terlaksana dan hasilnya belum sesuai harapan, maka peneliti menyusun rencana perbaikan pada siklus II, dan berikutnya.

3. *Observation* (observasi)

   Observation adalah kegiatan yang dilakukan untuk menentukan hal-hal yang diperbaiki agar tindakan dilakukan mencapai tujuan yang diinginkan, selama kegiatan permainan berlangsung, peneliti melakukan observasi sekaligus mengevaluasi terhadap aktifitas guru dan anak didik. Peneliti melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan permainan berlangsung yang nantinya dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan apakah perlu diadakan perbaikan atau tidak. Data yang diambil dapat berupa data dalam perose permainan maupun data dari hasil bermain.

4. *Reflecting* (refleksi)

   Reflecting dilakukan dengan cara mengingat kembali apa yang sudah berhasil dikerjakan, dalam melaksanaan tindakan memerlukan suatu alat evaluasi yang berguna sebagai pijakan dalam melakukan monitoring apakah tindakan yang dibeikan sudah sesuai dengan perencanaan atau belum. Maka dari itu refleksi sebaiknya dilakukan dengan tujuan utama untuk melihat kesesuaian antara harapan dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Definisi operasional pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji. Adapun identifikasi variabel pada penelitian ini adalah :

   1. Kemampuan motorik kasar pada penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan apabila memenuhi kriteria bahwa anak mampu berjalan berkelompok dengan mempertahankan kekompakkan ketika berjalan agar tidak jatuh, kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan kelincahan dalam mengkoordinasikan gerakkan tubuh, dan tercapainya indikator keberhasilan.
   2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan dan kelincahan, kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dapat diketahui melalui hasil observasi.

3. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar kelompok A di kelompok bermain Tunas Bangsa Marenggeng desa Sindangwangi kabupaten Brebes.

Kemampuan motorik kasar yang berupa keseimbangan, kelincahan, dan ketelitian yang akan terlihat dari proses pembelajaran di siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan dalam satu minggu melalui bermain bakiak. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase 75%. Apabila dalam pelaksanaan penelitian pada sikus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilakukan siklus berikutnya sampai keterampilan keseimbangan, kelincahan, dan ketelitian melalui bermain bakiak pada siswa dapat meningkatkan indikator keberhasilan telah ditetapkan.

Tabel 1 Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Variabel	Indikator	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
				1	2	3	4
1.	Motorik Kasar	3.3 Keseimbangan	Berjalan bersamaan dengan aba-aba agar tidak jatuh				
2.	Dapat melakukan gerakan berjalan dengan cepat saat berputar arah dan tidak terjatuh pada Permainan Bakiak	3.3 Kekuatan Kaki	Berjalan				
3.	Menirukan berbagai macam gerakan	3.3 Kelincahan	Kelincahan dalam gerakan bersama pasangan main				
4.	Keterampilan motorik kasar untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kaki	4.3 Koordinasi Mata dan Kaki	Mata dan kaki				
5.	Berjalan keberbagai arah sesuai lintasan	4.3 Lintasan	Berjalan Sesuai Lintasan				

Keterangan :
1 = Belum Berkembang
2 = Mulai Berkembang
3 = Berkembang Sesuai Harapan
4 = Berkembang Sangat Baik

Tabel 2 Indikator Kinerja Guru

NO	PENAMPILAN GURU	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kemampuan membuka pelajaran a. Menarik Perhatian Siswa				
	b. Memberikan motivasi awal				
	c. Memberikan apresepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)				
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan				
	e. Memberikan acuan bahan belajar yang				

	akan diberikan				
2	Sikap Guru Dalam Membuka Pembejaran				
	a. Kejelasan artikulasi suara				
	b. Variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa				
	c. Antusian dalam penampilan				
	d. Mobilitas posisi penampilan				
3	Penguasaan Bahan Belajar				
	a. Bahan ajar disajikan perkelompok				
	b. Kejelasan dalam menjelaskan bahan ajar				
	c. Kejelasan dalam memberi contoh				
	d. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar				
	e. Bahan belajar sesuai tema				
4	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Kesesuaian metode dengan bahan belajar yang disampaikan				
	b. Penyajian bahan belajar sesuai dengan indicator yang telah ditetapkan				
	c. Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pertanyaan siswa				
	d. Ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan (pembukaan 30'', inti 60'', istirahat 30'', penutup 30'')				
	e. Menyediakan sudut pengaman / belajar bagi siswa yang cepat menyelesaikan tugas				
5	Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran				
	a. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media				
	b. Ketepatan / kesesuaian penggunaan media dengan materi yang disampaikan				
	c. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran				
	d. Membantu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran				
6	Evaluasi Pembelajaran				
	a. Penilaian relevan dengan tujuan yang ditetapkan				
	b. Menggunakan bentuk dan jenis ragam penilaian				
	c. Penilaian yang diberikan sesuai RKH				
7	Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan				
	b. Memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan				
	c. Memberi kesimpulan kegiatan pembelajaran				
8	Tindak Lanjut a. Menginformasikan materi / bahan				

	belajar yang akan dipelajari besok				
	b. Memberikan motivasi untuk selalu terus belajar				

Keterangan : 1 : Kurang
2 : Cukup
3 : Baik
4 : Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran siklus I

Pelaksanna siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 18 November 2020 dengan tema Binatang dan sub tema yang berbeda pada setiap pertemuan.

a. Perencanaan Tindakan

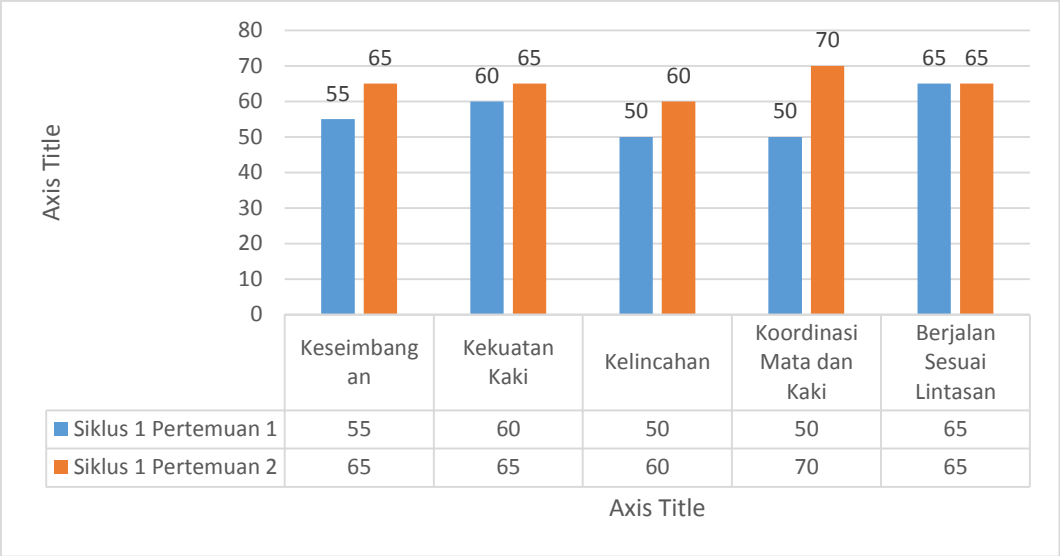
Pada tahap perencanaan siklus I ini kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Membuat RPPH; 2) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian; 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Penelitian dalam pelaksanaan penelitian siklus I peneliti sebagai guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang telah disusun.

c. Hasil Observasi, Selama pengamatan dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dilanjutkan pertemuan kedua yang dilakukan bejalan dengan baik meskipun terkadang ada sedikit kendala keaktifan anak dalam permainan bakiak.

Tabel 3 Hasil Belajar Anak Siklus 1

No	Indikator	Siklus 1 Pertemuan satu	Siklus 1 Pertemuan kedua
1	Keseimbangan	55 %	65 %
2	Kekuatan Kaki	60 %	65 %
3	Kelincahan	50 %	60 %
4	Koordinasi mata dan kaki	50 %	70 %
5	Berjalan Sesuai Lintasan	65 %	65 %



Grafik 1 Hasil Belajar Siklus 1

2. Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 Desember 2020 dengan tema tanaman dan sub tema yang berbeda pada setiap pertemuan.

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I ini kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Membuat RPPH
2. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian
3. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Penelitian

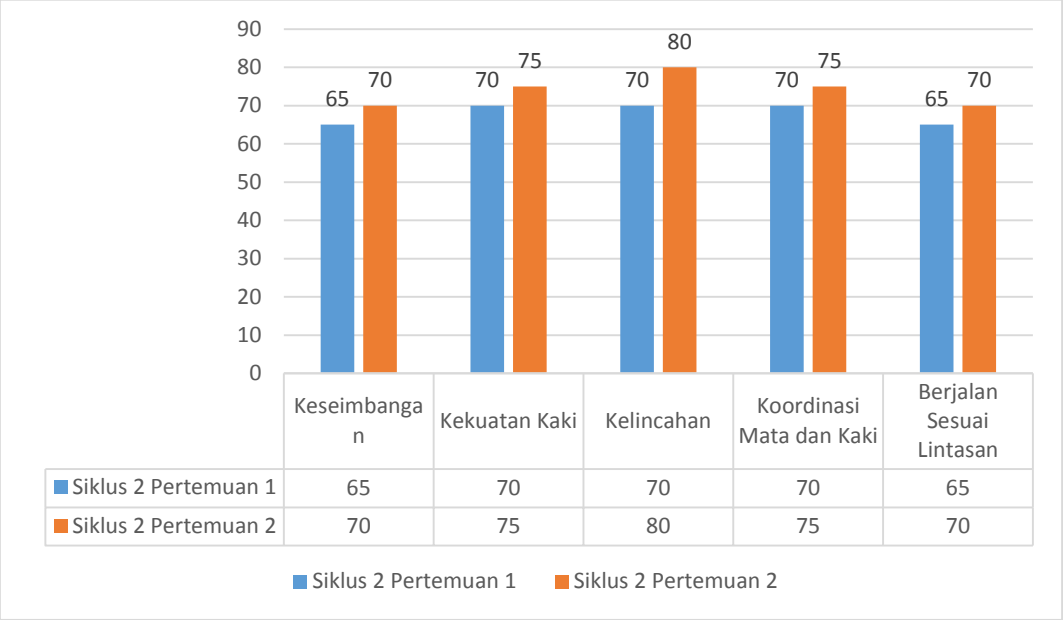
Dalam pelaksanaan penelitian siklus II peneliti sebagai guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPPH yang telah disusun.

c. Hasil observasi

Selama pengamatan dalam proses pembelajaran siklus II pertemuan pertama yang dilakukan berjalan baik dan sudah ada perkembangan dibandingkan pada siklus I pertemuan pertama dan siklus I pertemuan kedua

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

No	Indikator	Siklus II Pertemuan Kesatu	Siklus II Pertemuan Kedua
1	Keseimbangan	65 %	70 %
2	Kekuatan Kaki	70 %	75 %
3	Kelincahan	70 %	80 %
4	Koordinasi mata dan kaki	70 %	75 %
5	Berjalan Sesuai Lintasan	65 %	70 %



Grafik 2. Hasil Belajar Siklus II

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di kelompok bermain Tunas Bangsa Marenggeng desa Sindangwangi kabupaten Brebes guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui permainan bakiak dapat tuntas, yang diukur dari kesimbangan, kekuatan kaki, kelincahan, koord mata dan kaki dan berjalan sesuai lintasan. Kkeberhasilan tersebut diikuti dengan hasil kinerja guru yang naik menjadi 80% dan 65%. Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan bakiak mampu bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik anak dan bermanfaat bagi peningkatan kinerja guru sehingga bisa digunakan bagi guru PAUD yang memiliki permasalahan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningrum, M. D. B., Tjetjep Rohindi Rohidi. (2021). Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 tahun dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab melalui Tari Nawung Sekar. *Jurnal Sentra Cendekia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 1(1), 15-21.

Agustiningrum, M. D. B., Sayekti, S., Hardiyanti, D., Handayani, D. A. K., & Redjeki, S. (2021). Tari Nawung Sekar: Kemampuan Sosial Anak Digital Natives di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1943-1950.

Afiyah, Z. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Melalui Bhentik di TK Cempaka Mulya Sarimulya Kebonagung Demak.* Semarang: Universitas Ivet.

Aisyah Fad, dkk. (2019). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Niaga

Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Edisi 5)* (Istiwidayanti, Soedjarwo, & R. M. Sijabat (eds.); 5th ed.). Erlangga. http://www.library.usd.ac.id/web/index.php?pilih=search&p=1&q=0000017753&go=Detai l

Murgiyati, T., Agustiningrum, M. D. B., & Anjarsari, I. (2020). Penggunaan Media APEMM SS BabeSeta dalam Pengenalan Konsep Dasar Matematika Awal pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Putra Champion Karangdowo Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten. Sentra Cendekia, 1(2), 64-70.

Musfiroh Tadkiroatun.(2019). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: PT. Alpha Aksara.

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Shofyatun, A. R., & Nirmala, B. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Early Childhood Education Journal of Indonesia, 1(2), 31–38.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. Sanjaya, Wina. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Ukhriyawati, C. F., Ningsih, T., Susilowati, T., Agustiningrum, M. D., Firdaus, D. F., Iskandar, A., & Sallu, S. (2019, December). The Integration of Innovation in Education Technology to Improve The Quality of Website Learning in Industrial Revolution Era 4.0 Using Waterfall Method. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.

Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.