

PENGEMBANGAN GROSS MOTORSKILL ANAK USIA 7 TAHUN MELALUI ALAT PERAGA EDUKASI INDOOR

Siti Rofiah¹ dan Evita Widiyati²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia
Email : rofiahmehat2016@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia
Email : evita_tbi@yahoo.co.id

Submit : **23/10/2020** | Review : **02/12/2020** s.d **22/12/2020** | Publish : **06/04/2021**

Abstract

The education among early childhood does not enough just using speech method, but it also needed the learning aids. The indoor educational aids are playing medium that is designed for the students in learning process either inside or outside class. The aim of making medium is to increase the gross motorskill of students. Therefore, the stimulus should be given to be improve in optimal. The development research is using the seventh steps of Borg and Gall method. The subject of research sample were 30 students about 7 years old in Jombang and the technique of data collection are interview, observation and the instrument of data collection is using questionnair with the data analysis of quantitative. The result of research showed that the appropriate indoor of educatinal aids used to increase the gross motorskill among the seventh years old of students which the assessment result from the expert validation of medium about 76% valid or appropriate, the expert validation of content about 78% appropriate. So, the indoor educational aids is appropriate to be implemented to increase the gross motorskill among the seventh years old students and the same age of them.

Keywords: *Gross Motorskill, Indoor Educational Props*

Pendahuluan

Alat peraga Edukasi Indoor adalah alat peraga yang memiliki fungsi ganda sebagai media permainan dan juga sebagai media pembelajaran anak. Media ini bisa digunakan di dalam ruangan dan

diperuntukkan untuk anak usia dini sampai usia sekolah dasar.¹ Tujuan

¹ Uswatun Hasanah, 2019, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman kanak-kanak di Kota Metro Lampung. *Awlady: Jurnal Pendidikan*

pembuatan media permainan ini untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar (*gross motorskill*) anak dari bahan flexi China. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Farida menjelaskan bahwa perkembangan motorik yang optimal dan stabil dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan kecenderungan emosi anak yang stabil.²

Alat peraga edukasi "*Travel playmat*" yang didesain peneliti berfungsi untuk memberikan rangsangan agar aspek motorik anak dapat berkembang dengan baik. Didesain sederhana, dengan harga terjangkau dan bahan aman digunakan untuk anak. Dalam kajian neurologi, anak usia 7 tahun telah melewati masa *golden age* tetapi pertumbuhan kecerdasan manusia berkembang 80% saat menginjak usia 8 tahun.³ Namun

perkembangan ini tidak didukung dengan pemberian stimulus pada aspek motorik. Di Lampung misalnya 19,7% anak usia 5 tahun mengalami gangguan motorik dan 80% penyebabnya adalah persoalan stimulus.⁴ Terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian stimulus anak dengan tingkat pengetahuan orang tua dan kesimpulan yang didapat adalah persoalan motorik kasar anak masih menjadi masalah kesehatan masyarakat utama di Indonesia.⁵

Oleh karenanya dibutuhkan alat peraga edukasi yang berfungsi melatih dan mengembangkan motorik kasar anak meskipun alat peraga yang didesain tidak sesuai dengan perkembangan tren media pembelajaran era kini yang berbasis digital namun secara fungsional perkembangan alat peraga ini menerapkan prinsip *Visuals (visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structured)*. Dalam

Anak, Vol. 5, No. 1, Maret 2019, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1002302&val=9466&title=Penggunaan%20alat%20permainan%20edukatif%20ape%20pada%20taman%20kanak-Kanak%20se-Kota%20metro> (diakses pada 10 Oktober 2020)

² Aida Farida, 2016, Urgensi Perkembangan motorik pada Anak Usia Dini, *Jurnal Raudhah*. Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016, ISSN: 2338 – 2163 <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1292687&val=17371&title=Urgensi%20Perkembangan%20Motorik%20Kasar%20Pada%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini> (diakses pada 10 Oktober 2020)

³ Loeziana Uce, The Golden Age: Masa efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal*

Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Vol 1, No 2 (2015): Juli 2015 <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1322/982> (diakses pada 10 Oktober 2020)

⁴ Anggraini, 2015, Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Darsa Bakti Margomulyo Kabupaten Pesawaran Tahun 2015, *Jurnal Kesehatan Holistik*, Vol 9, No 4, Oktober 2015: 179-182

⁵ Kementerian Kesehatan RI, <https://www.kemkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Riskasdas%202013.pdf> (diakses pada 10 Oktober 2020)

prinsip *useful* yang dimaksudkan adalah pada kebermanfaatan bahwa alat peraga edukasi ini diperuntukkan untuk perkembangan motorik kasar anak pada sisi non locomotor (berjalan, Berjinjit, melompat, merangkak). Penyusunan alat peraga ini merupakan inovasi baru dengan memanfaatkan bahan flexi china yang bisa digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan dengan berpedoman pada buku tematik kelas satu MI/SD.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk.⁶ Jenis penelitian yang digunakan mengikuti prosedur pengembangan model brog and gall dengan tahapan sebagai berikut: 1) Mengumpulkan informasi penelitian, 2) Merencanakan penelitian, 3) Mengembangkan produk dasar, 4) Uji pendahuluan lapangan 5) Revisi produk utama, 6) uji coba lapangan, 7) Revisi Produk operasional. Subjek penelitian ini adalah siswa usia 7 tahun yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan dengan cara wawancara kepada tiga guru MI/SD, melakukan pengamatan kepada anak usia 7 tahun dan hasil uji coba didapat melalui angket. Instrumen yang disiapkan adalah pedoman

⁶ Sugiyono. 2011. *Metode Pnelitian Kualitif-Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

wawancara, lembar observasi dan angket. Hasil data dianalisa dengan cara kuantitatif.

Pembahasan

A. Alat Peraga Edukasi

Beraneka ragam model pembelajaran guna tercapainya pesan yang disampaikan guru kepada para peserta didik merupakan sebuah pengembangan-pengembangan metode pendidikan guna optimalisasi output pembelajaran. Karena pada dasarnya output pembelajaran yang bagus dihasilkan dari sebuah proses yang luar biasa.

Alat Peraga Edukasi (APE) adalah media yang berfungsi merangsang aktivitas anak dengan tujuan memperoleh pengetahuan⁷ dengan cara bermain, sehingga hal ini tidak disadari oleh anak.⁸ secara teknis, alat peraga edukasi dirancang berdasarkan kajian teori yang mendalam tentang aspek perkembangan anak⁹ dan juga dengan kebiasaan anak yang

⁷ Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan : Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, Vol 2, No 1. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586/0> (diakses 10 Oktober 2020)

⁸ Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

⁹ Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif

belajar dengan bermain.¹⁰ APE juga dapat digunakan untuk memberikan stimulus pada aspek fisik anak, aspek Bahasa untuk melatih berbicara, aspek kognitif untuk memproses informasi. Syarat penting yang harus dipenuhi dalam pembuatan APE adalah syarat edukasi, berkaitan dengan peruntukannya di proses pendidikan, Syarat teknik berkaitan dengan proses pembuatan APE pemilihan bahan, kualitas bahan, dan pemilihan warna. Syarat estetika berkaitan dengan unsur keindahan APE yang berfungsi merangsang keingintahuan anak¹¹. Jadi dapat disimpulkan bahwa APE adalah media yang berfungsi ganda sebagai alat bantu pembelajaran dan juga untuk bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

B. Gross Motorskill

Motorskill atau kemampuan motorik adalah kemampuan gerakan jasmani yang memiliki standard dan ukuran tertentu.¹² Kemampuan ini dilatih sejak usia

balita hingga dewasa.¹³ jadi kemampuan ini tidak bertumbuh kembang dengan sendirinya melainkan dilatih dan dibiasakan sejak dini. Hal ini sejalan dengan pemikiran John Locke dalam *essaynya Concerning Human Understanding* bahwa anak dilahirkan seperti kertas kosong kemudian diisi dengan berbagai pengalaman yang ia dapati dari indra dan lingkungannya yang dikena juga dengan istilah human mind.

Keterampilan motorik anak ada 2 bagian, motorik halus (*fine motorskill*) dan motorik kasar (*gross motorskill*). Motorik halus adalah kemampuan mengontrol dan mengorganisasi otot kecil seperti jari-jemari dan tangan.¹⁴

Sedangkan motorik kasar adalah kemampuan untuk mengontrol dan mengorganisasi gerak tubuh dengan mengoptimalkan otot-otot besar. Kemampuan motorik kasar ini

¹⁰ Froebel, Friedrich. 1895. *Friedrich Froebel's Pedagogics of the Kindergarten: Or, His Ideas Concerning the Play and Playthings of the Child*. New York: D. Appleton, 246.

¹¹ Guslinda. Kurnia, Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

¹² Retno Indayati. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press., 88

¹³ Dini Widiyanti. 2016. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Tari. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/download/2190/1653> (diakses pada 14 Oktober 2020)

¹⁴ Astini, Baik Nilawati. *at. al.* 2017. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017, Universitas, 143 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678/9726>

sangat vital dalam tumbuh kembang anak karena berfungsi jangka pendek seperti melatih keseimbangan tubuh yang berakibat jangka panjang anak memiliki tingkat koordinasi yang baik sepanjang hidupnya.¹⁵ Hal senada disampaikan oleh Barrow Harol d M., dan Mc Gee, Rosemary bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincihan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.¹⁶

C. Hasil

Alat peraga edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat peraga edukasi Indoor "Travel Playmat For Gross Motorskills 7th" yang berbahan dasar flexi cina dengan ukuran 3x4m yang dipadukan dengan materi kesehatan sesuai dengan kondisi pandemi Covid-19. Materi kesehatan ini sesuai dengan buku siswa tematik kelas 1 tingkat MI/SD Tema 1 Diriku.

Penelitian ini dilaksanakan dengan objek penelitian anak usia 7 tahun yang ada di Jombang. Tahapan pengembangan alat peraga edukasi tema 1 subtema 2 yang telah dilakukan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut: tahap pertama yaitu potensi dan masalah adalah

tahap awal dalam tahap pengembangan dengan observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada peserta didik dan guru. Tahap ini berangsur pada bulan Februari 2020 sebelum Pemerintah Indonesia mengumumkan untuk melakukan pembelajaran di rumah karena wabah pandemi Covid-19.

Data awal hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa orang tua belum mengetahui jika persoalan perkembangan motorik anak adalah persoalan penting dalam tumbuh kembang anak sehingga pertumbuhan motorik anak baik motorik halus dan kasar tidak terpantau dan terarahkan dengan baik.

Oleh karena itu, pengembangan alat peraga edukasi menjadi penting adanya untuk memenuhi kebutuhan tersebut, ketersediaan alat peraga edukatif yang bisa digunakan di manapun peserta didik berada, baik di rumah dan di sekolah sehingga perkembangan motorik anak usia 7 tahun dapat berkembang dengan maksimal. Guru wali kelas 117 di lokasi penelitian juga menyampaikan bahwa ada 10 peserta didik dari total 30 peserta didik yang belum bisa membaca, peserta didik tersebut baru pada tahap mengenali huruf bukan menemukan kata apalagi

¹⁵ Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.

¹⁶ Hurlock, E. B. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 176.

¹⁷ Dimas Nila, Wawancara 1 Februari 2020, MI Darussalam Karanglo Mojowarno Jombang

memahami bacaan, dan guru tidak sepenuhnya memahami jika hal demikian terjadi karena perkembangan motorik kasar anak yang tidak terpenuhi dengan optimal.

Tahap kedua yaitu peneliti menyusun alat peraga edukasi indoor yang akan dikembangkan dari data permasalahan yang telah dikumpulkan diatas kepada wali kelas 1 ibu Dimas Nila¹⁸ kemudian dikuatkan dengan penjelasan ibu Triani¹⁹ pada wawancara tanggal 3 februari bahwa murid 5 orang dari murid kelas 1 belum bisa membaca dengan baik dan keseimbangan tubuh anak tidak terarah dengan baik. Hasil ini menjadi patokan dalam membuat desain alat peraga edukasi indoor.

Tahap ketiga yaitu mendesain produk awal tahap ini yaitu dilakukan dengan membuat desain awal alat peraga edukasi yaitu dengan menentukan materi pembelajaran kelas 1 MI pada tema kesehatan sub tema merawat diri sesuai dengan buku guru dan buku siswa pembelajaran tematik yang akan dimasukkan ke dalam isi dari alat peraga edukasi.

Tahap keempat yaitu validasi desain yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui

kelayakan alat peraga edukasi. Validator ahli desain alat peraga edukasi adalah guru SMK Multimedia Khoriyah Hasyim Tebuireng²⁰ yang memiliki sertifikat keahlian di bidang desain grafis.

Peneliti memberikan angket penilaian kepada ahli media untuk memberikan nilai dan komentar atau masukan alat peraga edukasi indoor agar desain yang sudah dibuat menjadi semakin baik dan layak digunakan untuk pembelajaran. Ahli desain telah memberikan penilaian terhadap alat peraga edukasi indoor "Travel Playmat" dengan nilai 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Validator ahli materi pada alat peraga edukasi dilakukan oleh dosen ahli materi yang memiliki sertifikat keahlian di bidang pendidikan Agama Islam yang berkompeten dalam bidang materi pendidikan Islam.²¹

Peneliti memberikan angket penilaian kepada dosen ahli materi untuk memberikan nilai dan komentar atau masukan pada alat peraga edukasi agar menjadi alat peraga yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran. Penilaian ahli materi mencapai angka 78% termasuk dalam kategori baik/valid. Penilaian analisis proses pembelajaran pada alat peraga edukasi dilakukan oleh

¹⁸ Dimas Nila, Wawancara, MI Darussalam Karanglo Mojowarno

¹⁹ Triani, Wawancara , SDN Mojowarno Jombang

²⁰ Fery Sri Afandi, Guru SMK Khoiriyah Hasyim

²¹ Jasminto, Dosen FAI Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

guru kelas 1 tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar²² yang menjadi pendamping selama proses penelitian dan uji coba profuk berlangsung. Penilaian guru kelas ini memperoleh prosentasi 80% termasuk dalam kategori naik/valid.

Setelah mendapatkan penilaian dan komentar atau masukan dari para ahli, pada tahap ke-lima peneliti merevisi alat peraga edukasi dengan tujuan agar alat peraga edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan *gross motorskill* anak dengan kategori yang baik dan layak dalam pembelajaran. Revisi dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media dan pembelajaran mengacu kepada tingkat perkembangan kognitif operasional konkrit pada anak usia 7 tahun sesuai teori Piaget²³ bahwa anak belajar menggunakan media yang konkrit karena jika tidak demikian mereka akan mengalami kesulitan mengerjakan tugas logika sehingga penampakan media juga memadukan antara tulisan dan gambar. Kemudian sesuai juga dengan perkembangan motorik anak sesuai teori Hurlock²⁴ bahwa motorik anak berkembang dari reflek, gerakan kasar tidak teratur dan yang terakhir terkoordinasi, secara lebih rinci dibagi menjadi 3 yakni locomotor, non locomotor

dan manipulatif.²⁵ Kemudian pada tahap keenam melakukan uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui respon dan tanggapan terhadap alat peraga edukasi indoor.

Adanya wabah Covid-19 penelitian tidak dapat dilakukan dengan maksimal di sekolah, jika pun dilakukan di sekolah tetapi tidak menggunakan seragam sekolah dan terbatas pada beberapa murid saja sehingga proses uji coba berlangsung dalam beberapa fase, kemudian ada juga yang dilakukan di lingkungan sekitar dengan jumlah peserta didik yang terbatas. Berdasarkan hasil penelitian respon peserta didik pada uji coba produk dengan uji coba kelompok kecil sebanyak 13 peserta didik kelas I dari berbagai Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar yang berbeda-beda terhadap alat peraga yang dikembangkan, menunjukkan penilaian peserta didik mendapat skor 43 dari skor maksimal 50 sehingga didapat prosentase skor 85%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut.

²² Dimas Nila, MI Darussalam Karanglo

²³ Matt Jarvis, 2011. *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, Bandung: Nusa Media. 149-150

²⁴ Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 151

²⁵ Gallahue, David L. 1989. *Understanding Motor Development Infant Children, Adolescent Second Edition*, USA: Brenchmark Press. 222

Tabel 1 Respon peserta didik

Siswa	ΣN	x_1	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
1	41	50	82	Valid	Tidak perlu revisi
2	44	50	88	Valid	Tidak perlu revisi
3	43	50	86	Valid	Tidak perlu revisi
4	42	50	84	Valid	Tidak perlu revisi
5	44	50	88	Valid	Tidak perlu revisi
6	42	50	84	Valid	Tidak perlu revisi
7	42	50	84	Valid	Tidak perlu revisi
8	43	50	86	Valid	Tidak perlu revisi
9	44	50	88	Valid	Tidak perlu revisi
10	42	50	84	Valid	Tidak perlu revisi
11	43	50	86	Valid	Tidak perlu revisi
12	43	50	86	Valid	Tidak perlu revisi
13	42	50	84	Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah	555	650	85	Valid	Tidak perlu revisi

Hasil skor tersebut masuk kedalam kategori baik menurut kriteria skala Likert. Peserta didik memberikan respon yang baik dan antusias karena menurut mereka alat peraga edukasi indoor "Travel Playmat" ini menarik dan sesuai dengan informasi Covid-19 sehingga menunjang tercapainya tujuan alat peraga edukasi dibuat. Alat peraga edukasi ini memberikan pembelajaran mengenai Covid-19, belajar membaca kata, membaca kalimat dan juga membaca angka.

Pada tahap ketujuh peneliti merevisi produk setelah melakukan uji coba produk. Pada tahap ini merupakan tahap terakhir

melakukan penelitian. Hasil analisis data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan dapat disimpulkan, hasil tersebut ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Para Ahli

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Ahli desain	84 %	layak
2	Ahli Materi	78 %	layak

3	Ahli Pembelajaran	80 %	layak
4	Respon Siswa	85 %	Sangat layak

Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian para ahli, guru, dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa secara umum bahwa alat peraga edukasi indoor mendapatkan respon yang baik dan layak digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 7 tahun. Pengembangan alat peraga edukasi indoor ini didesain berdasarkan perkembangan kognitif anak usia 7 tahun yang sedang berada pada tahapan operasional konkrit, anak belajar dari sesuai yang konkrit yang memudahkannya memahami langkah sesuai gambar dan intruksi yang disajikan dalam alat peraga edukasi.

Selain itu anak-anak menjadi lebih bersemangat melakukan uji coba karena tampilan desain yang menarik, sehingga alat peraga ini berfungsi dengan baik sesuai tujuan awal dibuatnya alat peraga ini yakni meningkatkan *gross motorskill* anak, hal ini seperti peneliiian sebelumnya yang dilakukan oleh Rukni bahwa Alat peraga eduksi dapat meningkatkan motorik kasar anak.²⁶

²⁶ Rukni, 2014, Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Talise Palu Utara, *Jurnal Bungamputi*.

Perkembangan *gross motorskill* anak adalah kemampuan tumbuh kembang pada gerak anak, yang juga sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Perkembangan ini akan terus berkembang sesuai usia anak. Untuk itu perlu diberikan stimulus agar dapat berkembang optimal. Perkembangan motorik adalah kemampuan dasar yang harus dilatih pada anak pra-sekolah. Gerakan dasar ini dibiasakan dan dilatih secara bertahap, simultan dan kreatif dengan tujuan anak bisa mengikuti setiap gerakan yang ada. Bentuk gerakan motorik kasar dapat dilakukan melalui gerakan sederhana seperti jalan jinjit, meloncat, berjingkat dengan satu kaki, berdiri dengan satu kaki dalam beberapa detik.²⁷

Manfaat yang didapat dari melatih motorik kasar anak seperti yang disampaikan oleh Marmi dan Rahardjo adalah anak mudah beradaptasi dengan teman sebaya, mudah berteman dan bermain dan sebaliknya yang terjadi pada anak dengan perkembangan motorik rendah mereka terlihat sulit dalam

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/2360>

²⁷ Hasanah, Uswatun. 2016, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

hal bergaul bahkan mereka seperti terkucilkan.²⁸

Kesimpulan

Alat peraga memiliki kualitas yang baik sehingga layak digunakan untuk meningkatkan *gross motorskill* anak usia 7 tahun berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta hasil respon peserta didik, selain itu alat peraga ini juga membantu guru mengetahui bahwa ada keterkaitan antara peningkatan motorik kasar anak dengan kemampuan membaca anak usia 7 tahun. Kemampuan membaca ini diawali dengan pengenalan guru, membaca kata dan membaca kalimat sederhana.

²⁸ Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Edisi Pertama. Jakarta: Kencana

Referensi

- Aida Farida, 2016, Urgensi Perkembangan motorik pada Anak Usia Dini, *Jurnal Raudhah*. Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016, ISSN: 2338 – 2163
<http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1292687&val=17371&title=Urgensi%20Perkembangan%20Motorik%20Kasar%20Pada%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini> (diakses pada 10 Oktober 2020).
- Anggraini, 2015, Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Darsa Bakti Margomulyo Kabupaten Pesawaran Tahun 2015, *Jurnal Kesehatan Holistik*, Vol 9, No 4, Oktober 2015: 179-182.
- Astini, Baik Nilawati. at. al. 2017. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1, Juni 2017, Universitas, 143
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678/9726>.
(diakses pada 10 Oktober 2020).
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dini Widiyanti. 2016. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Tari. Al Fitrah: *Journal Of Early Childhood Islamic Education*
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/download/2190/1653>
(diakses pada 14 Oktober 2020).
- Froebel, Friedrich. 1895. *Friedrich Froebel's Pedagogics of the Kindergarten: Or, His Ideas Concerning the Play and Playthings of the Child*. New York: D. Appleton, 246.
- Gallahue, David L. 1989. *Understanding Motor Development Infant Children, Adolescent Second Edition*, USA: Brenchmark Press. 222.
- Guslinda. Kurnia, Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya:Jakad Publishing.
- Hasanah, Uswatun. 2016, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*

Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>. (diakses pada 10 Oktober 2020).

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 151.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kementerian Kesehatan RI,
[https://www.kemkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Risk esdas%202013.pdf](https://www.kemkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Risk%20esdas%202013.pdf) (diakses pada 10 Oktober 2020).

Loeziana Uce, The Golden Age: Masa efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* Vol 1, No 2 (2015): Juli 2015
<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1322/982> (diakses pada 10 Oktober 2020).

Matt Jarvis, 2011. *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, Bandung: Nusa Media. 149-150.

Retno Indayati. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung:IAIN Tulungagung Press. 88.

Rukni, 2014, Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Talise Palu Utara, *Jurnal Bungamputi*.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/2360>.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif-Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.

Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan : Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, Vol 2, No 1.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586/0> (diakses 10 Oktober 2020).

Uswatun Hasanah, 2019, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman kanak-kanak di Kota Metro Lampung. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, No. 1, Maret 2019, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
<http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1002302&val=9466&title=Penggunaan%20alat%20permainan%20edukatif%200ape%20pada%20%20taman%20kanak-Kanak%20se-Kota%20metro>
(diakses pada 10 Oktober 2020).