

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC STAR BOX*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PG PAUD



OLEH :

AUDREY FADILLAH

NPM: 2114070012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

AUDREY FADILLAH

NPM: 2114070012

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC STAR BOX*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 6 Januari 2025

Pembimbing I



Rosa Imani Khan, M.Psi.
NIDN. 0705068602

Pembimbing II



Ridwan, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 0725037101

Skripsi Oleh:

AUDREY FADILLAH

NPM: 2114070012

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC STAR BOX*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rosa Imani Khan, M.Psi.
2. Penguji I : Ridwan, S.Ag., M.Pd.
3. Penguji II : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn



Mengetahui,
Dekan FKIP
KEDIRI
Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Audrey Fadillah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri/11 Agustus 2000
NPM : 2114070012
Fak/Jur./Prodi : FKIP/SI PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Desember 2024
Yang Menyatakan



AUDREY FADILLAH
NPM: 2114070012

Motto:

“ Cobalah berdamai dengan hal hal yang gak mampu untuk kitaa kontrol. Karena tidak semua masalah bisa kita selesaikan sendiri”

“Ust. Hanan Attaki”

“Bentuk Kesabaran Yang paling sulit adalah kemampuan untuk bertahan dalam situasi sulit”

Persembahan:

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbi'alamiin sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah saya lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang telah saya rasakan ini akan saya persembahkan kepada Bapak dan ibu tersayang yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat, kasih sayang dan do'a tiada hentinya serta pengorbanan yang luar biasa demi keberhasilan putri terkasih di masa depan. Serta seluruh keluarga saya, teman-teman saya, dan diri saya sendiri.

Abstrak

Audrey Fadillah Pengembangan Media *Magic Star Box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Skripsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Fisik Motorik, Anak Usia Dini, Media *Magic Star Box*

Latar belakang penelitian ini berfokus pada pentingnya penguasaan kosakata dalam perkembangan bahasa anak, yang berperan krusial dalam interaksi sosial dan proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media *Magic Star Box* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Media *Magic Star Box* merupakan modifikasi dari media stop motion yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, dengan menggabungkan elemen kata dan gambar.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah yang disederhanakan menjadi empat tahap: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli permainan menunjukkan bahwa Media *Magic Star Box* layak digunakan untuk meningkatkan kosakata anak. Diharapkan, Media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran kosakata yang menarik dan efektif bagi anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC STAR BOX* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI KEDIRI.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd., selaku Ketua Prodi PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Ridwan, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II
6. Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. selaku Dosen Penguji Skripsi
7. Ibu Veny Iswantiningtyas, M.Psi dan Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn., selaku Dosen Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.

8. Ibu Epritha Kurniawati, M.Pd. dan Ibu Widi Wulansari, M.Pd., selaku Dosen Ahli Medi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
9. Segenap Bapak/Ibu Dosen Prodi. PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Bapak Imam Sulasi dan Ibu Ernawati, orangtuaku yang tercinta dan selalu memberikan motivasi serta semangat tiada henti yang ingin melihat putrinya sukses.
11. (Almh). Yahman dan Taslimah , kakek dan nenek yang luar biasa yang selalu merawat dan menjaga cucunya hingga dewasa ini dan tak pernah letih memberi nasehat kepadaku.
12. Rusita Kusuma Ningrum Dan kiki Nurul , Sahabat yang selalu menemani dan mendengarkan dalam penulisan penyusunan skripsi.
13. Revita Dwi Amanda , Sepupu sekaligus sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penulisan penyusunan skripsi.
14. Arijit Singh, Bangtan Sonyeondan (BTS) ,terima kasih karena lagu-lagunya sudah menjadi playlist untuk menemani penulisan dalam pembuatan tugas akhir ini.
15. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini jauh kata dari sempurna dan memiliki kekurangan. Disadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 10 Januari 2025



AUDREY FADILLAH
NPM: 2114070012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat penelitian	7
BAB II: KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	9

a. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik	9
b. Karakteristik Perkembangan Fisik	10
2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Motorik Kasar.....	11
b. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar	13
c. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	13
3. Media Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
4. Media <i>Magic Star Box</i>	18
a. Pengertian Media <i>Magic Star Box</i>	18
b. Peralatan yang Ada pada Media <i>Magic Star Box</i>	19
c. Tata Cara Pemanfaatan Media <i>Magic Star Box</i> dalam Kegiatan Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar	21
e. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Magic Star Box</i>	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	22
C. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	27

1. Keterbatasan Waktu	27
2. Keterbatasan Dana.....	27
C. Validitas Model/Produk	31
D. Instrumen Penelitian.....	31
1. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli materi	32
2. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli media.....	33
E. Teknik Analisis Data	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Desain Produk.....	37
B. Hasil Validasi.....	37
1. Validasi oleh Ahli Materi.....	38
2. Validasi oleh Ahli Materi.....	39
C. Pembahasan.....	40
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN :	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
Daftar Pustaka.....	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Kisi-kisi Instrumen atau Angket Penilaian untuk Ahli Materi.....	33
3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	34
3.3 Kriteria Kelayakan	35
4.1 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Materi.....	38
4.2 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Para Ahli Permainan	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 <i>Box</i> /Kotak.....	20
2.1 Gambar Setelah <i>Box</i> /Kotak Dibuka dan Digelar	20
2.2 Dadu	20
2.3 Kartu Instruksi.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Proposal Skripsi	48
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	49
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi 1.....	51
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi 2.....	53
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media 1	55
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media 2	57
Lampiran 7. Lembar Foto Media <i>MAGIC STAR BOX</i>	59
Lampiran 8. Lembar Similarity.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting dalam mempersiapkan seluruh penduduk Indonesia dan membangun masa depan anak-anak dan masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Sejak dini, orang dewasa harus memberikan pendidikan kepada anaknya termasuk melalui lembaga pendidikan. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 (Hasubura, 2009), pendidikan menyediakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui kekuatan keagamaan dan spiritual yang diartikan sebagai suatu upaya sadar dan kesengajaan upaya untuk menciptakan pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan dan moralitas, serta kemampuan-kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, keluhuran masyarakat dan negara. Pendidikan harus diberikan sejak usia muda untuk memastikan bahwa anak-anak siap menghadapi dunia dan terus menerima dukungan dari orang tua dan guru mereka.

Menurut Agoes Dariyo (2007), hal yang paling terlihat pada diri seorang anak adalah munculnya perubahan fisik. Mengenai perkembangan fisik, menurut Kuhlen & Thompson (dalam LN, 2014), perkembangan fisik individu meliputi 4 aspek, yaitu: 1) Sistem saraf, yang berpengaruh besar terhadap perkembangan intelektual, fisik dan emosi; 2) Otot, mempengaruhi perkembangan kekuatan dan keterampilan motorik; 3) Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola perilaku baru,

seperti ketika remaja mengembangkan rasa senang ketika mengikuti suatu kegiatan yang beberapa anggotanya berlainan jenis; dan 4) Struktur fisik/tubuh, meliputi tinggi badan, berat badan dan proporsi.

Usia 0 sampai 6 tahun tergolong anak usia dini (Pratisti dalam Khan, 2021). Menurut Yusuf & Sugandhi (2018), anak usia dini mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat termasuk kemampuan fisik motoriknya. Perkembangan motorik adalah proses dimana anak belajar terampil menggerakkan bagian tubuh. Oleh karena itu anak-anak belajar dari guru sejumlah pola gerak yang dapat mereka lakukan dan dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta koordinasi tangan dan kaki yang tepat.

Yuliansih (2015) menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak sangat bergantung pada keterlibatan guru dan orangtua. Di sekolah, guru mendorong anak dengan aktivitas yang melatih otot kasarnya, sedangkan di rumah, orangtua mendorong anak dengan aktivitas yang bisa dilakukannya setiap hari. Keterampilan motorik merupakan gerak tubuh yang disebabkan oleh tindakan. Pada dasarnya perkembangan motorik berkembang sesuai dengan kematangan neurologis, otot atau kognitif anak. Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang mengikuti pematangan saraf dan otot anak (Damayanti & Nurjannah, 2016).

Masganti (2015) menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk bergerak dengan menggunakan otot-otot kecil dengan halus dan kompleks serta melibatkan koordinasi antara mata dengan tangan. Contoh gerakan motorik halus ini adalah menulis, menggambar dan

memotong mengikuti bentuk garis. Sedangkan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan mengubah berbagai posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Contoh kemampuan motorik kasar adalah berjalan, berlari dan melompat. Anak yang lebih aktif di antara anak-anak lain yang seusianya adalah anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik.

Tohir (2020) menjelaskan bahwa mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak merupakan hal yang penting karena perkembangan ini akan mempengaruhi perkembangannya di masa depan. Kemampuan motorik kasar bermanfaat bagi perkembangan mental anak karena akan membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan akan semakin meningkatkan fungsi motoriknya dengan lebih baik. Kemampuan ini bermanfaat untuk menghasilkan kesenangan pada anak-anak dalam beraktivitas. Anak-anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan melakukan berbagai hal sendiri. Situasi inilah yang akan mendukung berkembangnya kepercayaan diri.

Perkembangan kemampuan motorik kasar yang baik akan memudahkan anak untuk bermain dan berintegrasi dengan teman sebayanya, sedangkan apabila kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang dengan baik, maka anak akan kesulitan untuk bermain dan berintegrasi dengan teman-temannya, bahkan menyebabkan ia dikucilkan atau menjadi anak yang terpinggirkan dari lingkungannya. Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dapat disebabkan karena kurangnya dukungan orangtua agar anak mau dan berani melakukan aktivitas-aktivitas motorik kasar karena ada kekhawatiran anak akan

jatuh dan terluka. Selain itu, bisa juga dikarenakan strategi pengembangan motorik kasar yang dilaksanakan guru di lembaga PAUD kurang menarik bagi anak (Herawati dkk., 2021).

Bermain ialah kegiatan yang pasti disukai oleh anak. Salah satu manfaat dari kegiatan bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang memiliki kemungkinan besar bagi anak dapat belajar sambil bermain serta bermain seraya belajar secara efektif. Selain membuat anak senang, kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan yang meliputi emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik-motorik, anak dapat mengembangkan otot-otot besarnya (kemampuan motorik kasar). Otot-otot besar pada anak dapat distimulasi dengan melakukan kegiatan meloncat, berlari, merangkak, menendang, keseimbangan dan lain sebagainya (Widyaningsih, 2017).

Berdasarkan uraian di atas dipandang perlu untuk mengembangkan strategi belajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini menggunakan media belajar yang dapat digunakan dalam sebuah permainan yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan sebuah media belajar bernama *Magic Star Box*. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Media *Magic Star Box* merupakan modifikasi dari Media *Motion Foot* yang sebelumnya telah dikembangkan oleh Ana Suhana (2021) dalam penelitiannya. Media *Motion Foot* ini adalah media

pembelajaran yang mirip seperti media dalam permainan Engklek namun memiliki 9 (sembilan) bagian kotak dan memiliki gambar yang menarik serta berwarna-warni. Suhana (2021) menjelaskan bahwa Media *Motion Foot* telah terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dalam pemanfaatan media tersebut terdapat berbagai kegiatan yang melibatkan pergerakan pada anggota tubuh dan menggunakan kaki sebagai tumpuan saat melangkah dan berlari.

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi *Media Motion Foot* menjadi *Media Magic Star Box* yang lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi anak usia dini. Jika rintangan yang ada dalam *Media Motion Foot* berupa melompat mengikuti bentuk kotak sebelum akhirnya melakukan kegiatan, maka dalam *Media Magic Star Box* ini dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan kegiatan berupa peragaan berbagai gerakan motorik kasar dan gerakan hewan. Adanya modifikasi ini menjadikan *Media Magic Star Box* lebih seru dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak dengan harapan akan mampu merangsang keaktifan anak, memupuk rasa keberanian dan kepercayaan diri anak dalam berlatih gerakan motorik kasar sehingga akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul yakni adanya akibat negatif apabila kemampuan motorik kasar kurang berkembang dengan baik pada diri anak, antara lain anak akan kesulitan untuk bermain dan berintegrasi dengan teman-temannya, anak akan kesulitan beradaptasi dengan lingkungannya, bahkan dapat berakibat anak menjadi

dikucilkan atau terpinggirkan dari lingkungannya. Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dapat disebabkan karena kurangnya dukungan orangtua agar anak mau dan berani melakukan aktivitas-aktivitas motorik kasar karena ada kekhawatiran anak akan jatuh dan terluka. Selain itu, bisa juga dikarenakan strategi pengembangan motorik kasar yang dilaksanakan guru di lembaga PAUD kurang menarik bagi anak.

C. Batasan Masalah

Peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan media *Magic Star Box* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengembangan media *Magic Star Box* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini?”

Cara yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini adalah dengan pengembangan media *Magic Star Box*. Kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar menggunakan media ini diharapkan akan dapat merangsang keaktifan anak dalam belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *Magic Star Box* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

F. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis yaitu memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini.
2. Manfaat secara praktis antara lain:
 - a. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan akan mampu membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Media *Magic Star Box* ini merupakan media belajar yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak dengan harapan akan mampu merangsang keaktifan anak, memupuk rasa keberanian dan kepercayaan diri anak dalam kegiatan pengembangan motorik kasar sehingga akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak didik yakni melalui penggunaan media *Magic Star Box*.
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana penerapan keilmuan yang telah didapat selama proses perkuliahan khususnya terkait dengan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan acuan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Agustin, A., Zahra, F. H. A., & Munawaroh, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini: Improvement Of Children's Cognitive Abilities Through Gross Motor Activities In Early Childhood. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), hal. 46-60. Diakses pada tanggal 6 Juli 2024 dari <https://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/203/115>
- Dini, J. P. A. U. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4), hal. 3429-3438. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari http://karyailmiah.uho.ac.id/karya_ilmiah/Salwiyah2/27.Analisis_Perkembangan_Motorik_Kasar.pdf
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (3), hal. 3323-3334. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://www.neliti.com/publications/450762/pengembangan-permainan-engklek-sirkuit-untuk-meningkatkan-capaian-perkembangan-m>
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for*

Paper ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN”. Unmuh Ponorogo. Diakses pada tanggal 14 November 2024 dari <http://eprints.umpo.ac.id/2019/2/Prosiding%20Semnas%20PPKN.pdf>

Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4 (2). hal 4-10. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/52/44>

Fitiriani, Desti, Taopik Rahman & Heri Yusuf Muslih. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pandemi Covid-19 di Desa Janggala Kecamatan Sukaraja Kabupaten Tasikmalaya. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V (1), hal. 13-22. Diakses pada tanggal 19 Juli 2024 dari https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/7874

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), hal. 129–150. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5 (1), hal. 720-727. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://journal.uny.ac.id/jpa/article/view/12368/8937>

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 4 (1), hal. 52-64. Diakses pada tanggal 2 November 2024 dari

<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985/3381>

Herawati, Novika, Astuti & Melvi Lesmana A. (2021). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bernyanyi dengan Gerakan Berbasis Tema di TK Tunas Harapan. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 2 (1), hal. 43-56. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024 dari

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpt/article/download/2528/1605/7116>

Khan, Rosa Imani. (2021). Urgensi Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Al-Hikmah*, 9 (1), hal. 42-48. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024 dari

<https://www.jurnal.badrussholeh.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/266>

Nabil, Naimina Restu An dkk. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25 (2), hal. 184-191. Diakses pada tanggal 26 Juni 2024 dari

<https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/64566>

Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2),

hal. 437-446. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2024 dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4346>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Salinan), Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Lingkup Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>

Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12 (1), hal. 46-57. Diakses pada tanggal 29 Juni 2024 dari https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3791

Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah PAUD untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Generasi Emas*, 1 (1), hal. 17-28. Diakses pada tanggal 26 Juni 2024 dari <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/2251>

Reswari, A., lestariningrum, A., Iftitah, S. L., & Pangastuti, R. (2022). Perkembangan Fisik dan Motorik Anak. Diakses pada tanggal 28 Juni 2024 dari <https://repository.unpkediri.ac.id/8769/1/Perkembangan%20Fisik%20dan%20Motorik%20Anak.pdf>

Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), hal. 102-

113. Diakses pada tanggal 6 Desember 2024 dari <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/283>
- Saringatun. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Estafet pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Mutiara Bunda. *Jurnal PAUD Teratai*, 3 (3), hal. 1-8. Diakses pada tanggal 24 Desember 2024 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7977>
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*. 1 (1), hal. 114-130. Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://www.jurnal.syekh Nurjati.ac.id/index.php/equalita/article/view/5161/2435>
- Suhana, A. (2021). *Pengembangan Media Motion Foot untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fun Kids Cireundeu, Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). [Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Pengembangan Media Motion Foot untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fun Kids Cireundeu, Tangerang Selatan \(uinjkt.ac.id\)](https://ejournal.uinjkt.ac.id/index.php/awlad/article/view/2509)
- Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), hal. 78-97. Diakses pada tanggal 9 Juli 2024 dari <https://www.jurnal.syekh Nurjati.ac.id/index.php/awlad/article/view/2509>

- Tohir, Acep. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Latihan Berlari dan Melompat. *Jurnal Waladuna*, 3 (1), hal. 49-60. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024 dari <https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/393>
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), hal. 44-52. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2024 dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/7684/5536>
- Wawat. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar dengan Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Educatio*, 7 (1), hal. 207-212. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2024 dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/890/574>.
- Widyaningsih, Indah Pinasti. (2017). *Peningkatan Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Gerak Lokomotor pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Gemantar Selogiri Tahun Ajaran 2016/2017*. (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret: Surakarta).
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial*. Pare-pare: Universitas Muhammadiyah Pare-pare.