

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASARAN AKUSIA DINI DI PAUDAR-ROHIM DESA SUMBERBENING KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN NGAWI

Ucik Hidayah Binsa, Suci Ayu Lestari

ucik13binsa@gmail.com

Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

ABSTRACT Utilization and management of used goods is a mindset of advanced and modern society, because an advanced civilization is a civilization that has an awareness of simplicity, thrift, effectiveness, convenience for sustainable survival. The approach taken in this research is qualitative. A qualitative approach is a research procedure that produces descriptive data in the form of written or spoken words from people whose behavior can be observed.

Efforts to develop gross motor skills in early childhood using used media in a lesson can improve gross motor skills in children. The development experienced by children is indicated by several things that can be seen, including increasingly flexible movements, being able to make works from used goods that will be used for playing and moving quickly when collecting used goods to be used in games. Teaching and learning activities for children at PAUD Ar-Rohim Sumberbening, Bringin Ngawi which were carried out with a traditional game of engkleng and jumping rope and playing by avoiding used bottles in a zigzag and continuous manner in an effort to improve and develop children's gross motor skills were successful. These indications can be seen clearly from the movements of children who are increasingly flexible and enthusiastic in doing so and their movements are appropriate and correct according to the instructions given.

Key Words: Educational Games, Secondhand,

ABSTRAK Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah Prosedur Penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang perilaku yang dapat diamati.

Institut Agama Islam Ngawi

Upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan media barang bekas dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Perkembangan yang dialami oleh anak diindikasikan oleh beberapa hal yang dapat dilihat, antara lain gerakan yang semakin luwes, mampu membuat karya dari barang bekas yang akan digunakan untuk bermain dan bergerak dengan cepat saat mengumpulkan barang bekas yang akan digunakan dalam permainan. Kegiatan proses belajar mengajar anak di PAUD Ar-Rohim Sumberbening, Bringin Ngawi yang dilakukan dengan sebuah permainan tradisional engkleng dan lompat tali serta bermain dengan menghindari botol bekas secara zig-zag dan berkesinambungan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak berhasil. Indikasi tersebut terlihat jelas dari gerakan anak yang semakin luwes dan antusias mereka dalam melakukannya serta gerakan mereka yang telah tepat dan benar sesuai dengan intruksi yang diberikan.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Barang Bekas, Motorik Kasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar negara republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Singkat menyebutkan tujuan utama dari penelitian ini dan menyimpulkan utama, penelitian yang mudah dipahami oleh para ilmuwan di luar bidang penelitian.¹

Pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.² Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan

1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD," 2014.

2 Dwi Prasetyawati D.H, M. Kristanto M. Kristanto, and Ratna Wahyu Pusari, "UPAYA IDENTIFIKASI KREATIVITAS KADER-KADER PAUD DI KECAMATAN UNGARAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)," *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* 1, no. 1 (2012), <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.259>.

tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik.³

anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Peserta didik anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan ⁴.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah lembaga yang disediakan untuk anak usia dini dari umur 0-6 tahun, pada lembaga ini akan diberikan kebutuhan anak yakni masa bermain, karena ini sebuah lembaga pendidikan jadi tidak hanya bermain saja tetapi ada pengajaran serta berbagai macam stimulasi untuk aspek perkembangan anak itu sendiri dengan metode tertentu, dalam permainan tersebut agar anak merasa gembira dan menyenangkan dalam mendapatkan pengajaran maka digunakanlah alat permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan prinsip dalam pembelajaran PAUD adalah berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak, mengembangkan kecerdasan majemuk anak, belajar melalui bermain, tahapan pembelajaran anak usia dini, anak sebagai pembelajar aktif, lingkungan yang kondusif, merangsang kreativitas dan inovasi, mengembangkan kecakapan hidup, memanfaatkan potensi lingkungan, pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya, serta stimulasi secara holistik ⁵. Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, dan perkembangan seni.

Perkembangan motorik merupakan kemampuan yang biasa seorang anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat ⁶.

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat majudan modern, karena sebuah peradaban yang maju

3 Baik Nilawati Astini et al., "IDENTIFIKASI PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>.

4 Luluk Asnawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

5 Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).

6 Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press, 2016).

adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

Media modern telah memudahkan guru dan murid dalam memecahkan berbagai masalah dalam proses belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu mereka harus jauh dari media tersebut mereka menjadi bingung karena ketergantungan pada media tersebut. Mereka telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka. Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai banyak ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media.

Kertas karton, tutup botol, plastik, kotak korek api, Kardus serta berbagai bahan bekas lain yang selama ini dibuang karena dianggap tidak bermanfaat ternyata bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut diutarakan oleh Kepala Pusat Sumber Belajar dan Teknologi Kependidikan dan Sumber Kurikulum (PSBTK-SK) Universitas Negeri (USU), Medan, Sumatera Utara, Dr Binari Manurung, MSi, di Medan, Senin (25/5).

Binari mengatakan, banyak upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia mulai tingkat TK hingga perguruan tinggi. Upaya tersebut mulai dari melengkapi sarana dan prasarana sekolah seperti laboratorium, menatar para guru, memberikan beasiswa pada siswa dan guru, sampai peningkatan peranan orangtua dalam membenahi sekolah lewat komite sekolah. Cara lain tidak kalah pentingnya adalah mengoptimalkan penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu diyakini Binari dapat meningkatkan mutu pendidikan. “Dengan penggunaan media tersebut, pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh peserta didik,” kata Binari. Dia menambahkan, salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai agar dapat meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memanfaatkan berbagai barang bekas yang perlu lebih dioptimalkan. Hanya saja, kata Binari, untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut dibutuhkan kreativitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan, dan mengembangkannya. “Di sinilah dibutuhkan kreativitas guru untuk menciptakannya. Berbekal pengalamannya selama ini sebagai tenaga pendidik, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit,” katanya.

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya: barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali TK/PAUD yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/PAUD modern, mereka sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/PAUD tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas.

Bahan sisa yang banyak sekali ditemui disekitar sekolah atas kertas bekas (majalah, dan koran) kaleng, kardus, kain, plastik, tali, tutup botol, dan karet. Halyang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alam dan bahan bekas (bahan sisa).

Oleh karena itu karya ilmiah ini peneliti buat dengan judul **“IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI PAUD AR-ROHIM DESA SUMBERBENING KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN NGAWI**

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah Prosedur Penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara holistik, dan dengan cara Deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dan juga dapat berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau objek lainnya yang ditemukan di lapangan selama melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif⁷.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara mendalam mengenai alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. tidak perlu ditulis.

⁷ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006).

Misalnya, ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data dijelaskan pada bagian metode ini.

Peneliti menggunakan teknik pertama observasi untuk mengambil data tentang perkembangan motorik kasar, bentuk-bentuk kegiatan motorik kasar dan strategi guru dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan alat permainan edukatif barang bekas di PAUD ARROHIM Sumberbening, Bringin, Ngawi.

Kedua wawancara secara mendalam terkait dengan pembelajaran yang diberikan guru serta bagaimana cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar kepada anak usia dini.

Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada:

- 1). Kepala Sekolah
- 2). Guru Kelas
- 3). Wali Murid

Ketiga teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk mengambil data tentang profil sekolah visi misi tujuan data guru, data siswa, dan struktur organisasi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta yang menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional. Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.⁸.

8 Prasetiyawati D.H, M. Kristanto, and Wahyu Pusari, "UPAYA IDENTIFIKASI KREATIVITAS KADER-KADER PAUD DI KECAMATAN UNGARAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)."

Alat permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan Penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat ⁹.

Alat permainan yang dirancang dan dibuat atau dipergunakan sebagai sarana untuk menjadi sumber belajar anak usia dini tentunya yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang Pertumbuhan otak anak agar mendapatkan pengalaman belajar yaitu yang berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak meliputi aspek fisik motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif dan moral ¹⁰.

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di TK.

Menurut Abdul khobir (2009) terdapat terdapat dua jenis alat permainan edukatif, sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif Tradisional

Dalam permainan edukatif ini, Anak disugahi bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk, misalnya, balok bangunan, dan papan pasak. berbagai jenis yang lain merupakan “ Time work ” yang pengerjaannya secara kelompok, sehingga melatih anak bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan, permainan kelereng (asah sosial). alat permainan tradisional yang dapat mengasah kecerdasan otak anak, antara lain catur, halma atau dakon.

Alat permainan edukatif tradisional ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama, dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan dan

9 Endang Puspitasari dkk, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bogor: Guepedia, 2018).

10 Endang Puspitasari dkk.

tidak menjadikan anak anti sosial. karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan).

2. Alat Permainan Edukatif Elektronik atau Modern

Berbagai model alat permainan ini, seperti: video game, komputer, nintendo, maupun tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol game, maupun remote control yang melengkapi alat permainan ini.

Namun selama ini pola permainan modern cenderung pola seperti pendidikan formal anak yang mengharuskan mereka duduk terkurung dalam kamar berjam-jam, sehingga pola permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan menghargai egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti sosial ¹¹.

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adaalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan ¹².

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif ¹³.

11 M Immawan, "Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di TK Se-Kecamatan Wonosari Gungkidul," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 5 (2016): 856–63.

12 Amran rede Siarni, Marungkil Pasaribu, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara," *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no. 2 (n.d.).

13 Ketut Sudita, "Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini," *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*, 1992.

Sistem saraf merupakan faktor utama dalam efektivitas penggunaan gerak anak. selain itu faktor lingkungan juga mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak motorik kasar. Motivasi untuk bergerak juga karena adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya anak melihat benda atau mainan yang menarik maka anak akan bergerak menuju ke arah benda ¹⁴. Proses perkembangan fisik manusia berlangsung berurutan, dari gerakan yang belum terarah kepada yang lebih terarah kemudian sampai mampu menggabungkan gerakan yang berlawanan dengan koordinasi gerakan yang baik ¹⁵.

Pada usia 0-8 tahun merupakan usia keemasan bagi anak dengan perkembangan mental maupun fisik yang berlangsung secara pesat khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Pada anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan fisik motorik yang baik bagi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Pada masa ini, anak telah mampu mengkoordinasi gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan

¹⁶.

Menurut magill Motorik halus sebagai sebuah gerakan yang memerlukan kontrol otot-otot ukuran kecil untuk mencapai tujuan tertentu yang meliputi koordinasi mata tangan dan gerakan yang membutuhkan gerakan tangan atau jari untuk pekerjaan dengan ketelitian dengan tinggi. Jadi Motorik halus meliputi penggunaan dan kontrol otot kecil seperti menggunting, menggambar, Mewarnai dan lain-lain.

Menurut papalia,olds,feldman Perkembangan motorik halus merupakan keterampilan keterampilan fisik yang melibatkan otot dan serta koordinasi mata dan tangan. Adapun kegiatan motorik halus antara lain : Mengancingkan baju baju, Menggambar, ar serta koordinasi mata dan otot halus. seiring dengan perkembangan kemampuan motorik, anak-anak prasekolah serta terus-menerus menggabungkan kemampuan-kemampuan yang mereka dapatkan untuk menghasilkan kapabilitas yang lebih kompleks.

14 Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2015).

15 Kamtini, *Motorik Kasar Anak Usia Dini* (Medan: Media Persada, 2014).

16 Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, khususnya koordinasi mata dan tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. seperti kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, mengetik menggambar dan memasang kancing baju dan sebagainya.

Motorik kasar (gross motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat (Desmita, 2013). Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Berk (Suyadi, 2010), semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. Keterampilan koordinasi motorik kasar dibagi kedalam tiga kelompok, yaitu: (Kemendikbud, 2013). Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang mengenal nama dan fungsi anggota tubuhnya, cara merawat, kebutuhan untuk menjadi anggota tubuh tetap sehat, dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, melatih motorik kasar dan kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan.¹⁷

Motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ; lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

Perkembangan motorik kasar anak pada permulaannya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman. pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, diantaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, bentuk kemampuan dan peningkatan keterampilan anak dalam melakukan aktivitas fisik¹⁸.

Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang dan melempar bola. Keterampilan motorik kasar bergan-

17 Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak, "H Annuar," *Jurnal Bungamputi*, no. 1 (2020).

18 Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*.

tung pada kekerasan dan kekuatan otot. Perkembangan motorik ini berlanjut dari kepala ke bawah dan dari tengah ke arah luar.

Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan pola interaksi yang kompleks dari berbagai dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Banyak yang beranggapan bahwa anak merupakan orang dewasa dalam hal meni, sehingga diperlakukan seperti orang dewasa, seiring berjalannya waktu dengan ketertarikan dalam melakukan penelitian tentang anak dapat dimaknai bahwa masa anak merupakan periode perkembangan yang spesial karena memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan, dan fisik yang khas ¹⁹.

Anak usia dini yaitu kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, pola pertumbuhan dan perkembangannya seperti motorik, intelegensi, sosial emosional, bahasa perlu dikembangkan dengan baik ²⁰.

A. Analisis Permainan Edukatif dengan Barang Bekas dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di PAUD Ar-Rohim, Sumberbening, Bringin, Ngawi.

Ketika seorang guru menerapkan suatu metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan tentunya tidak terlepas dari strategi dan tehnik yang digunakan dalam penyampaianya guna tercapainya tujuan akhir dengan hasil yang maksimal. Strategi dan teknik yang dilakukan oleh seorang guru dalam menerapkan suatu metode dalam pembelajaran haruslah sesuai dan pas dengan porsinya karena akan sangat menentukan dalam pencapaian akhir.

Upaya yang dilakukan oleh guru PAUD di RA Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi ialah dalam meningkatkan motorik kasar pada anak ialah dengan suatu permainan. Kita semua ketahui bahwa dalam pendidikan anak usia dini, permainan dan atau bermain merupakan kegiatan favorit para siswa, karena merupakan kodrat sekaligus intuisi dari anak-anak.

19 Eliyyil Akbar, *Buku Metode Belajar Anak Usia Dini* (Bandung: Kencana, 2021).

20 M.Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (yogyakarta: arruz media, 2012).

Permainan yang diterapkan merupakan permainan edukatif yang mana dalam setiap suatu permainan memiliki suatu tujuan yang tentunya akan dapat mengoptimalkan kemampuan dan perkembangan anak. Indikator yang dapat dicapai dalam suatu permainan ialah antara lain; Kepercayaan diri, tanggung jawab, peduli terhadap sesama, ke-trampilan interaksi dan komunikasi serta meningkatkan kontrol diri.

Guru PAUD RA Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi memiliki Inisiatif unik dalam implementasinya yang ternyata mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara menyeluruh dan signifikan. Yaitu dengan pola permainan sederhana atau tradisional yang dikombinasikan dengan menggunakan media barang bekas yang dikemas dengan dibuat semenarik mungkin. Implikasi yang diperoleh ternyata dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari semua anak yang aktif dalam permainan tanpa terkecuali.

Oleh sebab itu, dalam permainan edukatif yang menggunakan barang bekas sebagai media utama dalam suatu pembelajaran maka hal utama yang dapat dilakukan ialah dengan membuat media tersebut menjadi sesuatu yang menarik bahkan harus dibuat semenarik mungkin supaya anak-anak dapat menyukainya dan mampu menerapkannya dengan baik dalam proses pembelajaran. Bentuk dan warna dalam hal ini memegang peranan penting karena merupakan salah satu teknik yang mampu membuat anak-anak menyukainya. Biasanya anak-anak lebih suka dengan bentuk yang simpel dan warna yang terang.

Media yang digunakan untuk permainan dalam proses pembelajaran yang telah dibuat semenarik mungkin meskipun menggunakan barang bekas dapat meningkatkan antusias anak dalam belajar. Anak menjadi senang dan bersemangat sehingga gerakan-gerakan anak dalam bermain dapat terlihat dari semangat mereka ketika mengikuti intruksi dari guru. Gerakan yang terlihat semakin luwes dan aktif merupakan salah satu indikasi bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dan mengalami kemajuan yang signifikan.

Dari analisis yang diatas maka penulis sekaligus orang menganalisis dari teori dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil implementasi pemanfaatan barang bekas dalam upaya pegebanan anak usia dini di PAUD Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi dapat dinyatakan berhasil serta sangat memberikan hasil yang positif dalam proses pembelajaran pada anak. Upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan media barang bekas dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Perkembangan yang dialami oleh anak diindikasikan oleh

beberapa hal yang dapat dilihat, antara lain; gerakan yang semakin luwes, mampu membuat karya dari barang bekas yang akan digunakan untuk bermain dan bergerak dengan cepat saat mengumpulkan barang bekas yang akan digunakan dalam permainan.

B. Analisis Pelaksanaan Kegiatan Permainan Edukatif dengan Barang Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di PAUD Ar-Rohim, Sumberbening, Bringin, Ngawi.

Kegiatan dalam proses pembelajaran di PAUD RA Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak dilakukan setiap hari meskipun secara singkat. Hal tersebut dikarenakan proses kegiatan belajar yang diterapkan tetaplah berdasarkan silabus dan RPPH. Selain itu, fokus pendidikan juga tidak hanya pada aspek peningkatan perkembangan motorik kasar saja melainkan juga terhadap aspek lain pada diri anak. Dengan demikian perkembangan kemampuan yang ada pada diri anak dapat berkembang secara proporsional.

Dalam kasus pengembangan motorik kasar anak, beliau Ibu Ita Dwi Noviarini selaku guru PAUD RA Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi menggunakan media barang bekas yang ada disekitar sekolah dan di rumah masing-masing yang kemudian untuk dibawa kesekolah. Beliau mengimplementasikan strategi pembelajara dengan teknik permainan tradisional. Penggunaan barang bekas sebagai media yang dilakukan merupakan salah satu bentuk upaya dan inovatif guru guna meningkatkan dan mengembangkan potensi dan kreatifitas pada anak terutama dalam aspek motorik kasar anak.

Kegiatan belajar dengan cara bermain merupakan suatu hal yang sangat digemari oleh anak. Disni permainan yang diaplikasikan ialah permainan engkleng dan lompat tali yang merupakan permainan tradisional. Dalam engkleng dan lompat tali gerakan merupakan substansi permainan. Anak yang kurang aktif dalam bergerak akan terlihat dalam permainan ini. Sehingga anak akan aktif bergerak dalam permainan ini, dimana yang semula sebagian anak kurang aktif dalam bergerak, kini semua anak dapat bergerak aktif bahkan sangat antusias dan bersemangat dalam melakukannya.

Engkleng merupakan salah satu permainan yang diterapkan dalam kegiatan dengan menggunakan barang bekas. Engkleng sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engkleng. Setelah digambar anak-anak pun mulai bisa memainkan permainan engkleng tersebut.

Jumlah pemain pada permainan engkleng tidak dibatasi. Setiap pemain harus memiliki kreweng atau gacuk, yaitu pecahan genteng atau batu. Kemudian, seluruh pemain mengadakan hompimpah dan suit. Peserta yang menang mendapat giliran bermain terlebih dahulu kemudian sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya ke dalam kotak. Kreweng atau gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar kreweng atau gacuk melebihi garis kotak atau petak, ia dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.

Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (engkleng) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engkleng dilakukan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada disamping, kedua kaki harus menginjak tanah. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika kreweng atau gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.

Sedangkan dalam permainan lompat tali, barang bekas yang digunakan ialah karet gelang yang sudah tidak digunakan. Guru memerintahkan kepada anak-anak untuk mengumpulkan karet bekas yang ada di rumah sebanyak mungkin yang kemudian untuk dibawa kesekolah. Di sekolah inilah semua karet yang terkumpul kemudian dijadikan satu, dianyam dan dibuat menarik dengan cara menyilangkan setiap warna karet yang berbeda yang kemudian digunakan untuk bermain.

Dalam lompat tali, permainan dilakukan secara kelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua anak. Seperti halnya engkleng, permainan lompat tali juga dilakukan secara bergantian disetiap kelompok. Permainan ini sangat menyenangkan bagi anak-anak, meskipun dengan barang bekas, namun barang tersebut masih bisa digunakan sebagai media dalam permainan guna mengembangkan motorik kasar anak.

Gerakan yang dilakukan oleh anak tanpa mereka sadari telah melenturkan otot-otot mereka sehingga meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Selain itu, permainan yang dilakukan secara mobiliasi dan dengan media yang telah dibuat berbeda dari pada umumnya membuat anak-anak sangat bersemangat dan gembira dalam melakukannya. Kegiatan bermain engkleng dan lompat tali ternyata sangat digemari oleh anak-anak. Hal itu dapat dilihat dari semangat dan antusias anak-anak dalam melakukannya.

Sementara itu, kegiatan lain dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak ialah dengan bermain menggunakan botol bekas yang telah dibuat sebaik mungkin. Kegiatan dilakukan dengan tahapan yang melibatkan sebagian besar anggota tubuh, mulai dari mengumpulkan botol, mengisi botol dengan air, menghias botol dengan kertas hingga bermain dengan botol tersebut.

Permainan yang dilakukan terlihat sederhana tetapi memiliki dampak yang besar terhadap gerakan-gerakan anak secara menyeluruh. Gerakan yang dilakukan bertujuan untuk memberikan kemampuan terhadap anak dalam menjaga keseimbangan anak. Dengan keseimbangan yang didapatkan maka anak akan mampu melakukan gerakan secara luwes atau tidak kaku, sehingga tidak tersentuh bahkan menyenggol botol yang telah disiapkan ditempatnya.

Kegiatan dalam permainan botol bekas ini, tidak kalah menyenangkan dengan permainan engkleng dan lompat tali. Permainan dilakukan secara bergiliran namun berturut-turut dalam artian berkesinambungan hingga terlihat jelas dari semangat dan antusias anak dalam mengikutinya.

Dari analisis yang diatas maka peneliti atau penulis dapat menyimpulkan bahwa kegiatan proses belajar mengajar anak di PAUD Ar-Rohim Sumberbening, Bringin Ngawi yang dilakukan dengan sebuah permainan tradisional engkleng dan lompat tali serta bermain dengan menghindari botol bekas secara berkesinambungan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak berhasil. Indikasi tersebut terlihat jelas dari gerakan anak yang semakin luwes dan antusias mereka dalam melakukannya.

Selain mengembangkan motorik kasar anak, kegiatan tersebut juga menumbuhkan rasa toleransi, kesabaran dan komunikasi satu sama lain. Selain kegiatan engkleng, lompat talidan berjalan zigzag menghindari botol kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan barang bekas ialah kegiatan lempar dan tangkap bola,dan bermain dadon. Kegiatan lain yang dilakukan dalam mengembangkan motorik kasar anak seperti lomba lari dan bergelantungan serta senam irama

tidak penulis deskripsikan pada penelitian ini sebab dalam kegiatan selain engkleng, lompat tali, dan menghindari botol secara zigzag tidak menggunakan barang bekas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Permainan Edukatif Barang Bekas dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Ar-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi telah melalui tahapan secara sistematis berdasarkan metode penelitian yang dilakukan. Penelitian dilakukan secara bertahap dan transparan dengan berdasarkan deskripsi data dan analisis data yang telah berhasil didapat dan dilakukan.

Penelitian yang mengangkat judul dengan substansi barang bekas dan motorik kasar ini awalnya dimulai dengan adanya sebagian siswa atau anak yang belum aktif dalam mengikuti kegiatan permainan yang diadakan dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa yang semula belum aktif bergerak dalam suatu permainan seperti lomba berlari dan senam irama pagi yang pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak masih belum terlihat signifikan. Masih terdapat beberapa anak yang bingung sehingga gerakan menjadi kaku meskipun telah diberikan contoh berulang-ulang.

Guru PAUD AR-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi terus berinisiatif dan berusaha dalam upaya mengembangkan kreatifitas terutama pada aspek motorik kasar pada anak. Inisiatif dan usaha yang dilakukan yaitu dengan menggunakan dan memanfaatkan barang bekas sebagai media permainan dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut yaitu menggunakan barang bekas kreweng, kertas, dan karet yang dibuat secara unik sehingga dapat memberikan semangat dan meningkatkan antusias anak dalam permainan.

Sebelumnya terdapat sebagian anak yang belum aktif dalam bergerak, padahal bergerak secara menyeluruh merupakan faktor utama dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Namun setelah menggunakan barang bekas yang telah dibuat semenarik mungkin dan digunakan sebagai media permainan, gerakan anak-anak semakin lama terlihat semakin aktif dan luwes. Hal itu terlihat dimana ketika permainan yang dilakukan meskipun dengan barang bekas, dapat memberikan semangat dan antusias pada anak yang pada akhirnya memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar anak.

Pada awalnya gerakan anak masih kaku disetiap permainannya. Setelah intruksi dan contoh yang diberikan dalam melakukan permainan, anak masih sering salah dalam melakukan gerakan. Dalam per-

mainan dengan kertas bekas yang digunakan untuk bermain engkleng, terkadang anak masih salah melakukan pijakan, seperti yang seharusnya berpijak dengan satu kaki mereka berpijak dengan dua kaki, begitupun sebaliknya. Tekadang juga terjatuh saat berpijak dengan satu kaki. Sedangkan dalam permainan lompat tali, gerakan yang masih kaku terlihat saat mereka meloncat meyebrangi karet yang telah dibentangkan. Terjatuh karena menyangkut karet merupakan hal yang paling banyak terjadi saat permainan ini. Selain itu, saat permainan berjalan zig-zag menggunakan botol sebagai penghalang dan harus menghindarinya tanpa boleh menyentuh atau menyenggolnya, mereka kebanyakan menyentuhnya, bahkan ada yang menyenggolnya sampai terjatuh. Hal tersebut menunjukkan bahwa gerakan mereka masih kaku dan tidak proporsional. Sehingga secara tidak langsung menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang.

Kemampuan motorik kasar yang masih belum maksimal juga terlihat dari masing-masing anak saat mereka melakukan kegiatan awal yaitu kegiatan menghias dan membuat barang bekas tersebut menjadi media permainan yang unik supaya mereka tidak mudah bosan. Kegiatan tersebut merupakan langkah awal sebelum melakukan permainan yang akan dilakukan. Dimana beberapa anak terlihat masih kaku dan belum terbiasa sama sekali. Hal tersebut tentu saja menjadi hal yang maklum karena saat ini permainan anak lebih banyak dihabiskan dengan hanya melihat dari handphone.

Dengan demikian, permainan tersebut yang membutuhkan keseimbangan badan dalam setiap gerakannya menunjukkan secara nyata bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang. Disamping itu permainan dengan barang bekas tersebut sekaligus solusi yang dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik anak, tentunya pada motorik kasar mereka. Setelah kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan bertahap pada akhirnya perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat terlihat dengan jelas. Hal itu ditunjukkan pada gerakan disetiap pemainnya.

Dalam permainan engkleng dimana semula anak yang sering terjatuh dan salah dalam menginjakan kaki dalam kotak yang telah disediakan, kini mereka dapat melakukannya dengan baik. Sementara itu, dalam permainan lompat tali, yang semula kaki mereka sering menyangkut karet yang dibentangkan, kini juga dapat melewatinya dengan baik. Sedangkan dalam permainan zig-zag melewati botol, mereka pun sudah dapat berjalan meliuk secara proporsional sehingga tidak menyenggol bahkan menyentuh botol sedikitpun. Anak-anak akhirnya mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka secara baik dan hal ini tentunya akan terus di-

petahankan bahkan terus ditingkatkan dan dikembangkan semaksimal mungkin.

Untuk lebih jelasnya, anak-anak yang masih kaku dalam gerakan berjumlah 7 anak. Sedangkan 5 anak masaih sama dikatakan kurang. Sementara 8 anak lainnya sudah terlihat lancar dan aktif sehingga terlihat mudah dalam melakukan kegiatan permainan yang telah diintruksikan. Dari jumlah keseluruhan siswa yang berjumlah 20 anak presentasi keberhasilan yang didapatkan sekitar 95%. Hal tersebut terlihat dimana pada observasi awal penelitian yang dilakukan kemampuan motorik kasar anak masih berkisar 45%. Hipotesis yang diambil dilihat dari kemampuan jumlah anak yang sudah disebutkan di atas. Dikatakan keberhasilan mencapai 95% dikarenakan keseluruhan anak telah mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka dengan signifikan.

Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan edukatif barang bekas yang tentunya telah dibuat semenarik mungkin guna memberikan semangat dan atusias dalam diri anak dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar seluruh siswa atau anak di PAUD AR-Rohim Sumberbening, Bringin, Ngawi berhasil sehingga kemampuan motorik kasar anak berkembang secara signifikan. Semua itu tentu saja terdapat kontribusi besar dari orang-orang terdekat anak-anak tersebut, seperti orang tua, teman sebaya dan guru itu sendiri. Karena suport dari orang tua anak atau siswa selaku wali murid, guru dapat melakukan inisiatif-inisiatif secara maksimal.

PENUTUP

Dari seluruh uraian yang telah peneliti tulis di atas dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan barang bekas sebagai salah satu media yang digunakan sekaligus upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dinyatakan berhasil. Hal tersebut terlihat dari semangat dan antusias anak yang tinggi dalam memainkan barang tersebut sesuai dengan intruksi dan arahan dari guru.
2. Kegiatan yang dilakukan menggunakan barang bekas dalam meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Ar-rohim, sumberbening, bringin, ngawi mampu mngembangkan motorik kasar anak secara signifikan. Kegiatan tersebut diaplikasikan dengan cara menjadikan barang bekas dibuat menjadi unik dan semenarik mungkin yang kemudian dijadikan sebagai media

dalam suatu permainan baik dalam permainan tradisional yang sudah ada ataupun permainan yang substansinya pengembangan motorik kasar. Hal itu terlihat pada diri anak yang sangat senang dan antusias dalam melakukan kegiatan tersebut dimana kegiatan permainan dilakukan dengan menggunakan barang bekas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rudyanto. *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016.
- Astini, Baik Nilawati, Nurhasanah -, Ika Rachmayani, and I Nyoman Suarta. "IDENTIFIKASI PEMAFAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>.
- Eliyyil Akbar. *Buku Metode Belajar Anak Usia Dini*. Bandung: Kencana, 2021.
- Endang Puspitasari dkk. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bogor: Guepedia, 2018.
- Immawan, M. "Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di TK Se-Kecamatan Wonosari Gungkidul." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 5 (2016): 856–63.
- Kamtini. *Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Medan: Media Persada, 2014.
- Luluk Asnawati. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- M.Fadlillah. *Desain Pembelajaran PAUD*. yogyakarta: arruz media, 2012.
- Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak. "H Annuar." *Jurnal Bungamputi*, no. 1 (2020).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD," 2014.

- Prasetyawati D.H, Dwi, M. Kristanto M. Kristanto, and Ratna Wahyu Pusari. "UPAYA IDENTIFIKASI KREATIVITAS KADER-KADER PAUD DI KECAMATAN UNGARAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)." *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* 1, no. 1 (2012). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.259>.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Siarni, Marungkil Pasaribu, Amran rede. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara." *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no. 2 (n.d.).
- Sudita, Ketut. "Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini." *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan*, 1992.
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2015.
- Suyadi & Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.