MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN DAN MOTORIK KASAR MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING*, *DIRECT INSTRUCTION* DAN PERMAINAN *HOPSCOTCH* PADA KELOMPOK B

Meliya Aryani[1], Rizky Amelia[2]
[1,2]PGPAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
[1]meliyaaryni@gmail.com, [2]rizkyamelia@ulm.ac.id

ABSTRACT

The problem in this study is the low gross motor skills of children, as indicated by suboptimal body movement coordination, balance, and children's ability to follow the rules of physical games. This is caused by the limited variety of learning activities that directly involve children's physical activity, resulting in children being less active in participating in learning. This study aims to describe teacher activities, analyze children's activities and independence, and analyze the results of children's gross motor development. This research uses a qualitative research approach with a classroom action research type conducted in class B at TK Amalia Banjarmasin. The results of this study show that teacher activities fall into the very good category, children's activities fall into the very active category, children's independence falls into the very independent category, and the results of children's gross motor development fall into the Very Good Development category. Based on these findings, it can be concluded that the combination of Problem Based Learning (PBL) Model, Direct Instruction, and Hopscotch Game Media in learning activities can develop the activity, independence, and gross motor skills of children in Group B at Amalia Kindergarten Banjarmasin. It is recommended for kindergarten principals, teachers, and future researchers to use this as a reference and source of information to improve learning for children.

Keywords: Children's Independence, Gross Motor Skills, Problem Based Learning, Direct Instruction, Hopscotch.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan motorik kasar anak yang ditunjukkan oleh kurang optimalnya koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, serta kemampuan anak dalam mengikuti aturan permainan fisik. Hal tersebut disebabkan oleh kurang bervariasinya kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik anak secara langsung sehingga anak kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, kemandirian dan menganalisis hasil perkembangan motorik kasar anak. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas B TK

Amalia Banjarmasin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh kategori sangat baik, aktivitas anak memproleh kategori sangat aktif, kemandirian anak memperoleh kategori sangat mandiri, dan hasil perkembangan motorik kasar anak memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa kombinasi Model *Problem Based Learning*, *Direct Instruction*, dan Media Permainan *Hopscotch* dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan aktivitas, kemandirian dan hasil kemampuan motorik kasar anak pada Kelompok B TK Amalia Banjarmasin. Disarankan bagi kepala TK, guru dan peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi dan bahan masukan informasi untuk memperbaiki pembelajaran pada anak.

Kata Kunci: Kemandirian, Motorik Kasar, *Problem Based Learning*, *Direct Instruction,* Media Permainan *Hopscotch*.

A. Pendahuluan

Anak usia dini (AUD) berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode penting yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai bekal kehidupan di masa depan. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyerap berbagai informasi sehingga memerlukan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya secara optimal (Hasanah et al., 2025).

Berdasarkan karakteristik tersebut, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya. Pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu menstimulasi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun motorik secara optimal (Susanto, 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran di kelas ditandai dengan adanya keaktifan anak selama mengikuti kegiatan belajar. Menurut Mufrida & Amelia (2024) aktivitas anak merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, di mana anak berperan sebagai subjek utama yang terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas. Selanjutnya, kemandirian anak juga menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini (Nursyifa & Purwanti, 2025).

Kemandirian merupakan salah satu aspek penting yang perlu

ditanamkan sejak usia dini agar anak tidak bergantung pada orang lain dalam melakukan berbagai aktivitas (Amelia & Cinantya, 2024). Pada anak usia dini, kemandirian ditunjukkan melalui kemampuan melakukan tugas dan merawat diri sendiri tanpa bantuan orang lain, serta memiliki rasa percaya diri untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Fardhinah & Cinantya, 2024).

Salah satu aspek perkembangan pada masa anak usia dini adalah perkembangan motorik. Menurut Hurlock (1978) perkembangan motorik merupakan proses berkembangnya kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf dan otot. Kemampuan ini berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan kematangan anak.

Berdasarkan jenis gerakan yang dilakukan, perkembangan motorik dibedakan menjadi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar tubuh dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dan perlu dikembangkan sejak usia dini (Fitria & Chikmah, 2024). Sementara itu, motorik halus berhubungan dengan penggunaan otot-otot kecil, terutama pada jari dan tangan (Auriani & Wahyudi, 2025).

Perkembangan motorik kasar anak berlangsung seiring dengan bertambahnya usia dan tingkat kematangannya. Ketika anak mencapai tahap perkembangan tertentu, ia akan mampu melakukan berbagai gerakan sesuai usianya (Wahyudi & Radina, 2015). Semakin sering anak distimulasi melalui berbagai aktivitas gerak, semakin optimal pula perkembangan motoriknya karena hubungan antarsinapsis dalam otak akan terbentuk dan menguat dengan lebih cepat (Suriansyah & Aslamiah, 2011).

Perkembangan fisik yang optimal menjadi salah satu faktor yang mendukung kelancaran proses pembelajaran, baik dalam penguasaan pengetahuan maupun keterampilan (Novitawati & Permatasari, 2022). Berdasarkan Permendikbud No. 137 (2014), capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, mengoordinasikan gerakan mata, tangan, kaki, dan kepala saat bermain, serta mengikuti permainan fisik sesuai aturan yang berlaku.

Pada kegiatan pembelajaran di kelompok B TK Amalia Banjarmasin dalam perkembangan aspek kemandirian dan motorik kasar anak belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan temuan awal pada TK Amalia Banjarmasin terhadap kelompok B yang terdiri dari 14 anak ditemukan permasalahan dalam kurangnya aspek kemandirian serta perkembangan motorik kasar. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh kurang bervariasinya pembelajaran serta terbatasnya kegiatan yang melibatkan anak secara aktif dalam menstimulasi perkembangan kemandirian dan motorik kasar.

Menurut Fajriah & Metroyadi (2024) bahwa rendahnya perkembangan kemandirian dan motorik kasar anak dipengaruhi oleh pembelajaran yang kurang dipersiapkan secara optimal, penggunaan media dan Alat Permainan Edukatif (APE) yang kurang menarik serta kurang bervariasi, dan rendahnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Apabila permasalahan ini dibiarkan, perkembangan motorik kasar anak dapat terhambat karena kurang optimalnya latihan yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.

Selain berdampak pada perkembangan motorik kasar, kondisi tersebut juga berpotensi menghambat perkembangan aspek lain, seperti sosial emosional, bahasa, dan kognitif, serta mengurangi kemandirian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan kombinasi model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk meningkatkan aspek kemandirian dan perkembangan motorik kasar anak. Kombinasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction* yang didukung oleh permainan *hopscotch* sebagai media pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah (Afriliyani & Permatasari, 2024). Melalui penerapan *Problem Based Learning*, anak dilatih untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan secara mandiri (Mahendradhani, 2021).

Model *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran langsung yang dirancang untuk membantu anak memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur serta sistematis (Ma'rifah et al., 2021). Penerapan model *Direct Instruction* memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan melihat, mendengar, meniru, dan mempraktikkan materi yang dipelajari (Fitriyani & Faqihatuddiniyah, 2025).

Permainan *hopscotch* merupakan permainan yang mirip dengan permainan tradisional engklek, permainan ini dilakukan dengan cara melompat pada kotak-kotak bernomor sesuai urutan yang telah ditentukan. Selain melibatkan aktivitas fisik, permainan ini juga mengajarkan anak untuk mengikuti aturan dan urutan permainan dengan benar (Bramer, 2010). Manfaat permainan *hopscotch* bagi anak antara lain dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, keseimbangan, koordinasi gerak tubuh, serta koordinasi mata dan kaki. (Abraham, 2010).

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak dan kemampuan motorik kasar anak menggunakan kombinasi model *problem based learning*, *direct instruction* melalui media permainan *hopscotch* pada kelompok B di TK Amalia Banjarmasin.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis. (Rukminingsih et al., 2020).

Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam 4 pertemuan, yaitu pada tanggal 20, 22, 24, dan 29 April 2026. Setiap pertemuan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Utomo et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan pada kelompok B TK Amalia Banjarmasin dengan subjek penelitian sebanyak 14 anak yang terdiri atas 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengamatan langsung menggunakan lembar observasi aktivitas guru,

aktivitas anak, kemandirian anak, serta hasil perkembangan motorik kasar anak.

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu pada aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mendapatkan skor ≥23 dengan kategori "Sangat Baik", aktivitas anak dikatakan berhasil apabila aktivitas anak dengan melakukan kegiatan bermain permainan *hopscotch* secara klasikal mencapai >81% dengan kategori hampir seluruh anak aktif, kemandirian dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai >82% dengan kategori hampir seluruh anak mandiri, dan hasil pekembangan motorik kasar anak dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai >82% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan temuan dari 4 pertemuan yakni Pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dengan rincian temuan penelitian yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak, dan perkembangan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dipaparkan sebagai berikut.

Adapun kecenderungan Aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	16	Cukup Baik
2	20	Baik
3	21	Baik
4	25	Sangat Baik

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari skor 16 (57%; kategori cukup baik) pada pertemuan pertama menjadi skor 25 (89%; kategori sangat baik) pada pertemuan keempat.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan tersebut didukung oleh pelaksanaan refleksi secara berkelanjutan yang digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada setiap pertemuan.

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Skor	Kategori
1	21%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	57%	Sebagian Anak Aktif
3	71%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	86%	Hampir Seluruh Anak Aktif

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari 21% (sebagian kecil anak aktif) pada pertemuan pertama menjadi 86%

(hampir seluruh anak aktif) pada pertemuan keempat.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas anak secara klasikal mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan tersebut didukung oleh pelaksanaan pembelajaran yang semakin optimal serta upaya guru dalam melakukan refleksi dan perbaikan secara berkelanjutan pada setiap pertemuan.

Tabel 3. Kecenderungan Kemandirian Anak

Pertemuan	Skor	Kategori
1	14%	Hampir Tidak Ada Anak Mandiri
2	43%	Sebagian Anak Mandiri
3	64%	Sebagian Besar Anak Mandiri
4	86%	Hampir Seluruh Anak Mandiri

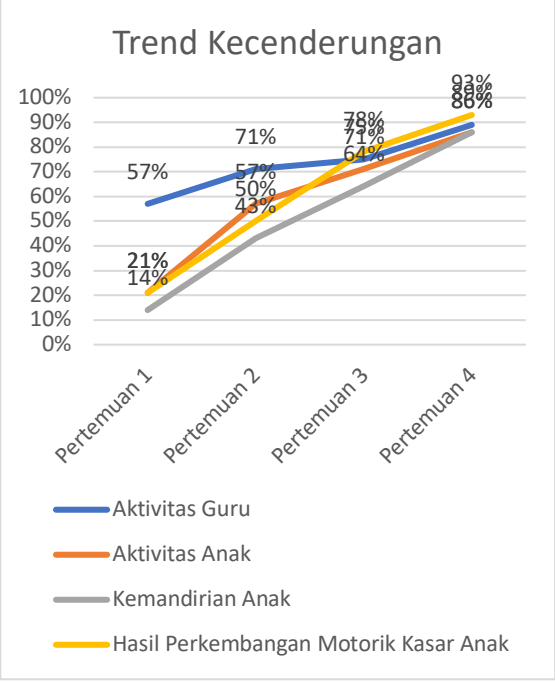
Dari tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat kemandirian anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari 14% (hampir tidak ada anak mandiri) pada pertemuan pertama menjadi 86% (hampir seluruh anak mandiri) pada pertemuan keempat.

Tabel 4. Kecenderungan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Skor	Kategori
1	21%	Belum Berkembang (BB)
2	50%	Mulai Berkembang (MB)
3	78%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	93%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa Berdasarkan grafik tersebut, perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari 21% dengan kriteria Belum Berkembang (BB) pada pertemuan pertama menjadi 93% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan keempat.

Perbandingan capaian keempat aspek tersebut dapat dilihat pada grafik kecenderungan pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, pertemuan 4 yaitu sebagai berikut:



Grafik 1 Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, Kemandirian Anak dan Perkembangan

Berdasarkan grafik 1, terlihat adanya peningkatan pada setiap aspek

yang diamati, yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak, dan perkembangan motorik kasar anak pada setiap pertemuan. Peningkatan tersebut terjadi karena guru secara konsisten melakukan refleksi dan evaluasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada setiap pertemuan. Hasil ini menunjukkan adanya keterkaitan antara keempat aspek tersebut, di mana semakin optimal aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, semakin tinggi pula aktivitas anak selama proses pembelajaran. Meningkatnya aktivitas anak kemudian berdampak pada berkembangnya kemandirian anak, yang selanjutnya turut mendukung peningkatan perkembangan motorik kasar anak.

Aktivitas guru merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak. Melalui pembelajaran yang terstruktur serta penyampaian materi dan tujuan pembelajaran yang jelas, anak menjadi lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan, sehingga perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara optimal (Fajriah & Metroyadi, 2024; Sya'diah & Sakerani, 2023).

Salah satu bentuk kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Fashlah et al., 2025).

Guru memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak serta menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mampu memahami situasi pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga anak dapat terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung (Azzahra & Anggreani, 2026; Fardhinah & Cinantya, 2024; Sya'diah & Sakerani, 2023).

Adapun faktor yang mendukung peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan adalah pelaksanaan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Melalui kegiatan tersebut, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai kekurangan selama pelaksanaan kegiatan. Hasil observasi dan evaluasi kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran

pada pertemuan berikutnya (Saputra et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Direct Instruction* melalui media permainan *hopscotch* mampu meningkatkan aktivitas, kemandirian, dan kemampuan motorik kasar anak pada setiap pertemuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang semakin optimal oleh guru berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Karakteristik anak pada dasarnya aktif dan memiliki kemampuan untuk berkreasi, sehingga pembelajaran yang sesuai bagi anak usia taman kanak-kanak adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Melalui pendekatan pembelajaran aktif, anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar sesuai dengan karakteristik dan cara belajarnya, sehingga dapat mendukung perkembangan berbagai aspek, termasuk kemandirian dan keterampilan motorik (Mufrida & Amelia, 2024; Trisesa & Cinantya, 2025).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered*), di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses belajar serta pengembangan keterampilan anak (Mahendradhani, 2021). Dalam penerapannya, permasalahan digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu anak memahami konsep melalui penerapan pengetahuan yang telah dimiliki sekaligus mendorong anak menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru secara mandiri (Afriliyani & Permatasari, 2024).

Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peran guru dengan tetap memperhatikan pengalaman belajar anak agar keterlibatan dan fokus anak selama proses pembelajaran dapat terjaga hingga tujuan pembelajaran tercapai (Ramdana et al., 2020). Dalam penerapannya, guru berperan mengarahkan pembelajaran melalui kegiatan yang terstruktur dan sistematis serta melibatkan anak

secara aktif melalui kegiatan memperhatikan, mendengarkan, dan tanya jawab, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak secara optimal (Amin & Sumendap, 2022).

Hopscotch merupakan permainan tradisional yang telah dimainkan oleh anak-anak di berbagai belahan dunia dan umumnya dilakukan pada lintasan tertentu di permukaan datar (Kuffner, 2025). Dalam permainan ini, anak melakukan aktivitas melompat, menjaga keseimbangan tubuh, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki sehingga dapat melatih kelincahan, keseimbangan, kekuatan otot, dan kemampuan motorik kasar anak (Mardiana et al., 2025). Permainan *hopscotch* tidak hanya mengembangkan motorik kasar anak, tetapi juga anak terlibat aktif dalam pembelajaran serta belajar bersikap mandiri dalam menyelesaikan tantangan permainan.

Pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Direct Instruction* dan media permainan *hopscotch* memiliki keunggulan dalam mendukung perkembangan kemandirian anak pada setiap pertemuan.

Indikator aspek kemandirian anak yang pertama yaitu anak dapat menunjukkan sikap percaya diri, kemudian yang kedua yaitu anak dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri, dan yang ketiga yaitu anak dapat menaati aturan di kelas. Pada anak usia dini, kemandirian menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak awal. Kemandirian ditunjukkan melalui kemampuan anak untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki tanpa bergantung pada bantuan orang lain (Amelia & Cinantya, 2024; Fardhinah & Cinantya, 2024).

Kemandirian anak merupakan keyakinan dalam diri anak terhadap kemampuan atau keterampilan yang dimilikinya untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri, baik yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan diri maupun kegiatan sehari-hari, tanpa bergantung pada bantuan orang lain (Agustini, 2024).

Indikator perkembangan motorik kasar anak yang pertama yaitu anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi saat bermain. Indikator kedua yaitu anak mampu

melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala dalam mengikuti permainan. Hal ini sejalan dengan Santrock (2007) motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh, seperti tangan, kaki, dan seluruh anggota tubuh. Kemampuan ini ditandai dengan berbagai pencapaian perkembangan anak, seperti duduk, merangkak, berdiri, berjalan, dan berlari. Indikator ketiga yaitu anak mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan permainan fisik.

Perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang menyebabkan perbedaan perkembangan antar anak. Faktor tersebut mencakup kondisi genetik, kesehatan dan asupan gizi selama masa kehamilan, proses kelahiran, serta lingkungan pascakelahiran yang berperan dalam mendukung maupun menghambat perkembangan motorik anak (Yuandana et al., 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mengembangkan aspek kemandirian dan aspek motorik kasar menggunakan kombinasi model *problem based learning*, *direct Instruction* dan media permainan *hopscotch* pada kelompok B TK Amalia Banjarmasin sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah dan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi untuk membantu kepala sekolah, guru, dan peneliti lain memperbaiki proses dan hasil perkmbangan anak. Hasil ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk memilih media dan model yang sesuai dengan masa perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, M. (2010). *Gross Motor Fun, Grades PK - 2: A Collection of Developmentally-Appropriate Gross Motor Games and Activities Designed to Improve Classroom Performance*. Carson Dellosa Education.

Afriliyani, R. Dela, & Permatasari, N. (2024). Implementasi Model PBL (Problem Based Learning) Metode Bernyanyi Dan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(2), 21–31.

Agustini. (2024). *Anak Mandiri, Orang*

Tua Bahagia (Strategi Demokratis dalam Membangun Kemandirian Anak). Deepublish.

Amelia, N., & Cinantya, C. (2024). Effectiveness Of Teacher Innovation In The Children's Independence And Fine Motor Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, *4*(1), 1–10.

Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2298–2305. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637

Auriani, F., & Wahyudi, M. D. (2025). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Pbl Model Explicit Instruction Melalui Permainan Tradisional Dakuan Di Kelompok B TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Journal Educational Research and Development*, *02*(01), 554–560.

Azzahra, N. M., & Anggreani, C. (2026). Mengembangkan Kemampuan Berbicara Melalui Model Problem Based Learning Dan Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 2 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *6*(1), 65–74.

Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan* (Seventh). Pearson Education.

Bramer, M. (2010). *Artificial Intelligence in Theory and Practice III*. Springer Berlin Heidelberg.

Fajriah, N., & Metroyadi. (2024). Mengembangkan Aktivitas, Kemandirian dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Problem Based Learning Melalui Media Playmate Permainan Tradisional Engklek Kelompok B di TK Insan Azkia Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(3), 15–26. https://doi.org/10.20527/jikad.v4i3.13378

Fardhinah, Z., & Cinantya, C. (2024). Efektifitas Strategi Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kemandirian, Dan Aspek Motorik Halus. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(3), 1–

14.

Fashlah, A. G., Auliya, A. F. S., & Wahyudi, M. D. (2025). Kesiapan Lingkungan Belajar Anak Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Banjarmasin. *Early Stage: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 1–10.

Fitria, F., & Chikmah, A. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali pada Usia 4-5 tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 46–55.

Fitriyani, O., & Faqihatuddiniyah. (2025). Developing Social-Emotional Through The Project Based Learning Model And Direct Instruction In Creating Simple Artworks In Group B Of The North Banjarmasin State Kindergarten. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, *5*(2), 39–49.

Hasanah, N., Safitri, H. I., Fitriana, L., Sahid, M. H., Ashar, D. S., Salwiah, Asmuddin, Hayati, D. J., Aziz, A., Astarin, W. O. S., Yuliani, S., Yunianto, F., Makarau, N. I., Mumpuni, N. D., & Yuliani, R. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini* (M. Fadhillah & D. P. Silondae (eds.); 1st ed.). CV Eureka Media Aksara. https://books.google.co.id/books?id=bVaZEQAAQBAJ

Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (Sixth). McGraw-Hill Book Company.

Kuffner, T. (2025). *The Children's Busy Book: 365 Creative Learning Games and Activities to Keep Your 6- to 10-Year-Old Busy*. Da Capo Press.

Ma'rifah, Rachman, A., & Aslamiah. (2021). Development of Children ' s Cognitive Aspects in Recognizing Surrounding Objects by Function with a combination of Direct Instruction , Make a Match , and Talking Stick learning models. *JOURNAL OF K6 EDUCATION AND MANAGEMENT*, *4*(1), 103–111. https://doi.org/10.11594/jk6em.04.01.10

Mahendradhani, G. A. A. R. (2021). *Problem-Based Learning di Masa Pandemi* (I. B. W. Wigena (ed.)). Nilacakra.

Mardiana, Agusniatih, A., & Juhriati, I. (2025). *Improving Children ' s Gross Motor Skills Through Traditional Games in Group B of Ululjadi Kalora Kindergarten*. *9*(2), 281–291.

Mufrida, A., & Amelia, R. (2024). Mengembangkan Aktivitas, Kemandirian, dan Aspek Motorik Halus Dengan Model PADI Melalui Kegiatan Mozaik pada Anak Kelompok B1 TKN 1 Alalak Handil Bakti. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(3), 76–90. https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/13382

Novitawati, & Permatasari, N. (2022). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Y. Umaya (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.

Nurhanifah, D., Rachman, A., & Agusta, A. R. (2024). Strategi Efektif Dalam Mengembangkan Kemampuan Anak Menceritakan Kembali Cerita Yang Didengar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(1), 1–10.

Nursyifa, A., & Purwanti, R. (2025). Developing Children's Activities, Independence And Fine Motor Aspects Using The Project Based Learning Model, Demonstrartion Method And Flour Plasticine Media In Group B Children At Insan Kamil Kindergarten, Banjarmasin. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, *5*(2), 50–62.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014).

Ramdana, H. N., Sari, N. P., & Aslamiah. (2020). Develop Aspect of the in Playing Traditional Angklung using a Combination Learning Models of Direct Instruction and Talking Sticks. *JOURNAL OF K6 EDUCATION AND MANAGEMENT*, *3*(3), 303–314. https://doi.org/10.11594/jk6em.03.03.03

Rukminingsih, Adnan, G., & Adnan, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (E. Munastiwi & H. Ardi (eds.); 1st ed.). Erhaka Utama.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak, Edisi 11* (W. Hardani (ed.)). Penerbit Erlangga.

Saputra, N., Zanthy, L. S., Gradini, E., Jahring, Rif'an, A., & Ardian. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In M. Arif (Ed.), *Penelitian Tindakan Kelas* (Pertama). Yayasan Peneribit Muhammad Zaini.

Setyowati, D. A., Darmiyati, & Aslamiah. (2025). Desain Pembelajaran Berbasis Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini: Kajian Literatur. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 71–77.

Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (J. Dalle & Z. Jamalie (eds.); Pertama). Comdes.

Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.

Sya'diah, H., & Sakerani. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar dengan Model Direct Instruction Melalui Media Ultrabet Ketan (Ular Tangga Alphabet Keseimbangan dan Kekuatan). *GAWI Journal of Action Research*, *3*(1), 26–32. https://doi.org/10.59329/gawi.v3i1.178

Trisesa, M., & Cinantya, C. (2025). Mengembangkan Aktivitas, Kemandirian Dan Aspek Motorik Halus Menggunakan Kombinasi Model Pjbl, Talking Stick, Kegiatan Kolase Dengan Media Kertas Bergambr Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(4), 1–14. https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1829

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Wahyudi, M. D., & Radina. (2015). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar (Mengekspresikan Diri dalam Bentuk Gerakan Sederhana) melalui Metode Gerak dan Lagu Menggunakan Topeng pada Kelompok A di TK Karya Utama Kecamatan Amuntai Utara Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Paradigma*, *10*(1), 43–50.

Widya, R., Rozana, S., Ependi, R., & Zahrita. (2024). *Psikologi Perilaku Anak Usia Dini: Mengatasi Temper Tantrum Pada Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yuandana, T., Adhani, D. N., Wardini, A. D. D., & Lestari, A. R. (2025). *Buku Ajar Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia.