

PENGEMBANGAN “MAJEDA” BERBASIS DOLANAN ANAK UNTUK MENGOPTIMALKAN TUMBUHKEMBANG SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Wawan S. Suherman, Soni Nopembri, dan Nur Rohmah Muktiani

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Email: wansuherman@uny.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif (Majeda) berbasis dolanan anak sebagai wahana untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan: pengembangan model, ujicoba model, serta uji operasional dan diseminasi model. Penelitian tahap pertama untuk mengembangkan model dilaksanakan dengan kegiatan: penetapan disain model yang akan disusun, pengkajian aspek-aspek pembelajaran TK, karakteristik peserta didik, serta nilai-nilai dan unsur-unsur gerak dalam dolanan anak, penetapan format Majeda, dan memvalidasi draft Majeda. Data dikumpulkan lewat Focus Group Discussion, sedang analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan adalah tersusunnya disain Majeda berbasis dolanan anak yang divalidasi oleh ahli dan praktisi.

Kata kunci: *dolanan anak, Majeda, tumbuh kembang, siswa taman kanak-kanak*

DEVELOPING MAJEDA BASED ON CHILDREN PLAY TO OPTIMIZE GROWTH AND DEVELOPMENT OF KINDERGARTENERS

Abstract: This research develops a model of educative and attractive physical activity called *Majeda* based on children play as a means for optimizing kindergarteners' growth and development. It adopted research and development (R & D) by Borg and Gall which comprised three stages, i.e. model development, trials, and launching and dissemination. The first phase was the development of the model by preparing the model design, reviewing aspects of the teaching learning process in kindergarten, characteristics of kindergarteners, and the values and elements of motion in children play, choosing the format of *Majeda*, and validating the draft of *Majeda*. The research produced the design of *Majeda* based on children play which was validated by experts and practitioners.

Keywords: *Children play, Majeda, growth and development, kindergarteners*

PENDAHULUAN

Peletakan dasar untuk pengembangan pola pikir dan kepribadian anak akan sangat ditentukan oleh pengalaman belajar yang dialami anak-anak sejak anak-anak masih berusia pra-sekolah. Pengalaman belajar yang diperoleh oleh anak-anak sejak usia dini melalui proses belajar di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lembaga pendidikan merupakan proses belajar yang penting dan menentukan bagi pengembangan anak selanjutnya. Perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan sifat anak akan tergantung pada apa yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak pada saat ia berusia dini.

Untuk mengoptimalkan masa emas (*golden age*) tumbuh kembang anak, Pemerintah terus berupaya meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu jenis PAUD adalah taman kanak-kanak (TK). Mansur (2009) menyatakan bahwa TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Peserta didik TK memiliki karakteristik sebagai berikut. (1) Anak yang berusia 4-6 tahun, dan dalam pembelajaran TK dikelompokkan menjadi (a) kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun, dan

(b) kelompok B untuk usia 5 – 6 tahun usia (Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah). (2) Anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan bermakna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti penambahan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Payne & Isaacs (1995) menyatakan bahwa ada dua istilah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak, yaitu gerakan motorik kasar dan halus. Perkembangan bermakna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan, yaitu: kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, ranah psikososial dan sosioemosional, moral dan nilai-nilai keagamaan, dan seni dan kreativitas. (3) Rombongan belajar: Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD mengatur rombongan belajar di TK, yaitu jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar di PAUD jalur pendidikan formal atau TK/RA sebanyak 20 peserta didik dengan satu orang guru TK/RA dan satu guru pendamping.

Agar tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dapat terlaksana dan tercapai, guru TK harus mempergunakan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus memperhatikan muatan pembelajaran yang akan disampaikan, karakteristik anak, dan kemampuan guru sendiri. Moeslichatoen (2004) menyarankan agar guru TK mempergunakan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak TK. Departemen Pendidikan Nasional (2008) menyatakan bahwa beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di TK, diantaranya adalah model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sentra dan saat lingkaran. Walaupun ada beberapa ragam model pembelajaran, tetapi model-model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah pembelajaran yang relatif sama dalam praktik keseharian, yaitu: kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup. Model pembelajaran apapun yang dipilih dan dipergunakan oleh guru, materi pembelajaran dikemas dalam tema dan sub-tema yang akan disampaikan kepada anak didik.

Pembelajaran di TK sangat berkaitan erat dengan bermain karena bermain merupakan wahana utama pembelajaran di TK. Seperti dikatakan oleh Morrison (2012) bahwa bermain dihargai nilai-nilainya sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK. Willis and Hymon-Parker (2010) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menunjukkan bagaimana anak belajar dan mengasimilasikan sesuatu yang baru ke dalam pengetahuan atau kemampuan yang sudah dimiliki. Saskatchewan Education (2009) menggariskan bahwa melalui bermainlah awal belajar anak dapat dicapai. Perkembangan sosio-emosional, intelektual anak dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, kesempatan bermain merupakan faktor kunci dalam program pembelajaran di TK.

Moeslichatoen (2004) menambahkan bahwa bermain memiliki makna penting bagi tumbuhkembang anak. Hartley, Frank, dan Goldenson (2000) menambahkan bahwa bermain tidak hanya bermakna menghantarkan anak untuk memahami dunia, tetapi bermain merupakan kegiatan yang membawa anak-anak mencapai keseimbangan psikologis pada masa awal kehidupannya. Dengan mengizinkan anak-anak untuk bermain secara bebas pada lingkungan yang aman dan nyaman, kita mendorong mereka untuk mampu menangani masalah yang sangat penting secara sehat dan memuaskan. Oleh karena bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak, pemanfaatan kegiatan bermain merupakan keharusan bagi TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar

Montolalu dkk (2007) menyatakan bahwa untuk kepentingan pembelajaran, permainan dapat diklasifikasikan menjadi enam kelompok berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang akan dikembangkan anak, yaitu (1) permainan untuk pengembangan kemampuan kognitif, (2) permainan untuk latihan koordinasi gerakan motorik (fisik), (3) permainan konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, (4) permainan drama untuk latihan pengembangan bahasa, (5) permainan untuk pengembangan kemampuan seni, dan (6) permainan untuk penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan. Dharmamulya dkk (1992/1993) menggolongkan permainan anak tradisional berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya menjadi (1) permainan yang bersifat

menirukan suatu perbuatan, (2) permainan mencoba kekuatan dan kecakapan, (3) permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera, (4) permainan dengan latihan bahasa, dan (5) permainan dengan gerak lagu dan wirama.

Beragam jenis permainan dapat dipilih dan dilaksanakan oleh anak-anak ketika mereka bermain. Salah satu jenis permainan adalah Dolanan Anak. Ki Hadjar Dewantara (2009) menyatakan bahwa beberapa permainan anak Jawa, seperti: *sumbar, gateng, dan unclang*, yang mendidik anak agar seksama (*titis pratitis*), cekatan, menjernihkan penglihatan, dan lain-lain. Kemudian juga permainan, seperti: *dakon, cublak-cublak suweng, dan kubuk* yang mendidik anak tentang pengertian perhitungan dan perkiraan (taksiran). Selain itu, permainan *gobak, trembung, raton, cu, geritan, obrog, panahan, si, jamuran, jelungan*, dan lain-lainnya yang bersifat olahraga yang tentunya akan mendidik anak dalam hal: kekuatan dan kesehatan badan, kecekatan dan keberanian, ketajaman penglihatan, dan lain-lain.

Pembelajaran di TK memiliki kekhasan yaitu proses pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak, karenanya pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran bersifat atraktif dan edukatif merupakan proses pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, mendorong, menantang, memotivasi anak untuk berperan aktif, dan memberikan kesempatan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak selaras dengan bakat, minat, dan tahapan perkembangannya.

Mansur (2009) menyatakan bahwa pembelajaran di TK didasarkan atas tugas perkembangan anak yang selaras dengan tahapan perkembangannya. Program pembelajaran TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Muatan program kegiatan belajar adalah bahan-bahan pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kemampuan yang hendak dikembangkan. Muatan tersebut diformulasikan dalam berbagai tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain.

Memperhatikan nilai-nilai yang terkandung di dalam Dolanan anak tersebut, pengklasifikasian Dolanan anak, dan tema subtema yang harus disampaikan kepada peserta didik, maka proses pembelajaran di TK dapat memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran di TK yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai basisnya. Karenanya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Untuk kepentingan pengembangan Majeda Berbasis Dolanan Anak, penelitian ini dikerjakan dalam tiga tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) studi pendahuluan dan perancangan model; (2) pengujian model; dan (3) pengujian operasional, revisi dan penyusunan modul, dan diseminasi model. Namun demikian, tahapan penelitian yang dikerjakan dan dilaporkan pada kesempatan ini adalah studi pendahuluan dan pengembangan model. Tahapan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Format Majeda berbasis Dolanan Anak yang sudah tervalidasi oleh ahli. Penelitian dikerjakan dengan kegiatan, meliputi (1) menetapkan disain model yang akan dihasilkan, (2) melakukan studi pustaka untuk memperoleh landasan teori, melaksanakan studi lapangan untuk memperoleh Dolanan anak yang potensial yang ada di lapangan dan dalam referensi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, mengobservasi karakteristik siswa TK dan mengkaji proses pembelajaran di TK, (3) menetapkan format Majeda berbasis Dolanan anak, dan (4) melakukan validasi ahli untuk draft model yang sudah disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan tahapan pertama penelitian dan pengembangan dengan melaksanakan studi pendahuluan dan pengembangan format model Majeda berbasis Dolanan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK, hasil penelitian dan pembahasan disajikan sebagai berikut.

Penetapan Disain Model

Kegiatan pertama yang dikerjakan adalah menetapkan disain model yang akan disusun. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan Format Majeda berbasis Dolanan Anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK, maka peneliti menetapkan untuk menyusun model pembelajaran untuk dipergunakan di TK dengan nama Model aktivitas jasmani yang

atraktif dan edukatif berbasis Dolanan anak. Nama ini disingkat menjadi MAJEDA berbasis Dolanan anak.

Dalam nama tersebut terkandung makna bahwa model pembelajaran ini akan menarik dan menyenangkan bagi anak-anak karena berbasis Dolanan anak yang sesuai dengan dunia anak-anak. Sujiono (2009) menganjurkan agar proses pendidikan anak lebih memanfaatkan bermain (Dolanan anak) sebagai wahana belajar, selain metode dan pendekatan lainnya. Moeslichatoen (2004) menambahkan bahwa bermain (Dolanan Anak) memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Karakteristik bermain (Dolanan anak) adalah memiliki beragam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak, memiliki sifat nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan tersebut. Ki Hajar Dewantoro (dalam Martono, 2014) menambahkan bahwa permainan kanak-kanak adalah kesenian kanak-kanak, yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan estetis, dengan semboyan dari “natur ke arah kultur”, sebagai wahana pengajaran anak-anak. Fatoni, Indra Putri, dan Hartono (2015) menambahkan bahwa bagi anak-anak, permainan adalah situasi dan fenomena serta kejadian di lingkungan sekitar, yang berdasarkan pengalaman nyata dapat dijadikan sebagai wahana serangkaian aktivitas proses belajar mereka.

Selain itu, model ini mengandung nilai-nilai pendidikan sehingga mampu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Ki Hadjar Dewantara (2009) menambahkan bahwa Dolanan anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Agar dapat dipergunakan sebagai wahana pendidikan, permainan anak tersebut harus memenuhi persyaratan (1) menyenangkan hati anak, (2) memberikan kesempatan pada anak untuk berfantasi, (3) memberikan permainan yang mengandung unsur kesenian, dan (4) mengandung nilai pendidikan bagi pelakunya. Hadi Sukatno (dalam Ariani, dkk., 1997/1998) menambahkan bahwa permainan anak-anak dapat dijadikan sebagai alat pendidikan untuk mendekatkan anak kepada kebudayaannya sendiri.

Dolanan anak merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain anak. Kehidupan keseharian anak tidak terpisahkan dari Dolanan anak, maka sudah sewajarnya apabila pengembangan kara-

cter anak memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahananya. Pemanfaatan Dolanan anak menjadi rasional karena selain telah dikenal dengan baik oleh anak dan bagian tidak terpisahkan dari keseharian anak, Dolanan anak juga memiliki nilai edukatif dan berbagai kelebihan lainnya. Kelebihan Dolanan anak adalah mampu menyuguhkan suasana yang interaktif, menyenangkan, mendorong, menantang, memotivasi anak untuk berperan aktif, dan memberikan kesempatan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak selaras dengan bakat, minat, dan tahapan perkembangan anak.

Memperhatikan karakteristik dan nilai-nilai Dolanan anak, model pembelajaran yang dipergunakan di taman kanak-kanak, dan kebutuhan tumbuhkembang anak, serta ciri-ciri pembelajaran di taman kanak-kanak, maka disain model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis Dolanan anak disusun dengan format yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Pengkajian Pembelajaran, Karakteristik Siswa TK, dan Dolanan Anak

Setelah menetapkan model yang akan disusun, kemudian dilakukan pengkajian atas hasil studi lapangan dan referensi untuk memperoleh Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, hasil observasi atas karakteristik siswa TK dan proses pembelajaran di TK, hasil analisis atas keterampilan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik TK. Hasil analisis menunjukkan bahwa pendidikan TK memiliki tugas untuk memfasilitasi enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, yaitu: (1) kognitif, (2) fisik-motorik, (3) bahasa, (4) sosial emosional, (5) seni dan kreativitas, dan (6) moral dan nilai-nilai agama.

Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa di DIY terdapat 87 Dolanan anak yang potensial untuk dipergunakan sebagai wahana pembelajaran di TK. Kemudian, ke-87 Dolanan anak tersebut dikelompokkan berdasarkan enam tugas pengembangan TK. Dengan demikian, ke-enam aspek pertumbuhan dan perkembangan yang menjadi tugas pengembangan tersebut dijadikan landasan pengelompokan Dolanan anak, sehingga Dolanan anak dikelompokkan menjadi 6 kelompok, yaitu: (1) permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, (2) permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik, (3) permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, (4) permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, (5)

Tabel 1. Disain Majeda Berbasis Dolanan Anak

Format Majeda Berbasis Dolanan anak		
1. Tema/Subtema:		
1.1.		
1.1.1.		
2. Indikator		
2.1.		
2.2.		
3. Tujuan Pembelajaran		
3.1.		
3.2.		
4. Kegiatan Pembelajaran		
4.1. Kegiatan Guru		
.....		
4.2. Kegiatan Siswa		
.....		
5. Skenario Kegiatan		
No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	-
2.	Kegiatan Inti	-
	Istirahat	-
3.	Penutup	
6. Penilaian		

permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas, dan (6) permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan. Selain itu, Vygotsky (dalam Jatmikowati, S.E., Ria Angin, dan Ernawati: 2015) menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain, anak usia dini tidak hanya berkembang kemampuan sosialnya, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mencapai kemampuan perkembangan tertinggi mereka. Selain itu, dengan melakukan kegiatan bermain peran akan dioptimalkan dua kemampuan penting pada anak, yaitu (1) kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda; dan (2) kemampuan untuk menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Hasil kajian atas Dolanan anak dan tugas pengembangan TK berupa enam klasifikasi Dolanan anak, kemudian dijadikan bahan kajian selanjutnya dengan landasan karakteristik siswa TK. Kajian difokuskan pada tugas tumbuh kembang yang seharusnya dijalani oleh siswa TK selama

mengikuti proses pendidikan di TK. Hasil analisis atas karakteristik siswa TK adalah sebagai berikut. Secara umum, karakteristik peserta didik TK dibagi menjadi tiga kelompok karakteristik, yaitu (1) usia, (2) pertumbuhan dan perkembangan, dan (3) rombongan belajar. Pengklasifikasian 6 Dolanan anak dan hasil telaah atas karakteristik tumbuh kembang anak, kemudian dijabarkan dengan jaringan tema subtema. Penjabaran dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak, karakteristik tumbuh kembang anak dengan jaringan tema-subtema yang akan disampaikan. Selain itu, penjabaran mempertimbangkan indikator yang akan dicapai. Catatan yang perlu disampaikan bahwa pemasangan tersebut tidak memaksakan semua Dolanan Anak harus masuk ke dalam Tema-subtema. Dengan demikian tidak semua tema-subtema harus terisi oleh Dolanan anak. Penyerasian Tema-subtema dengan Dolanan anak menggunakan format sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penyerasian Tema-subtema dan Dolanan Anak

No	Tema/Subtema	Dolanan Anak
1.	DIRI SENDIRI	
1.1	Identitas Diri	
1.1.1	Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah).	
1.1.2	Kesukaanku (makanan, warna, permainan, kegiatan)	

Tabel 3. Format Majeda Berbasis Dolanan Anak

Format Majeda Berbasis Dolanan anak		
1. Tema/Subtema:		
1.1. Hewan		
1.1.1. Hewandisekitar Tempat Tinggal		
<ul style="list-style-type: none"> • Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll). • Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll). 		
2. Indikator		
2.1.		
2.2.		
3. Tujuan Pembelajaran		
3.1.		
3.2.		
4. Kegiatan Pembelajaran		
4.1. Kegiatan Guru		
.....		
.....		
4.2. Kegiatan Siswa		
.....		
.....		
5. Skenario Kegiatan		
No.	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
1.	Pembukaan	-
2.	Kegiatan Inti	-
	Istirahat	-
3.	Penutup	
6. Penilaian		

Penetapan Format Majeda Berbasis Dolanan Anak

Setelah menganalisis pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan menetapkan format Majeda Berbasis Dolanan Anak sebagai pengembangan dari draft model yang akan dihasilkan. Analisis pembelajaran menghasilkan Daftar Penyatuan antara Tema-Subtema dan Dolanan

anak yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai dan fungsinya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak TK. Hasil ini dijadikan dasar untuk menetapkan format model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media dan wahana utamanya. Jenis aktivitas jasmani yang dipergunakan adalah permainan yang sudah dikenal anak dan terdapat di lingkungan seki-

Tabel 4. Hasil Penyerasian Tema-subtema dan Dolanan Anak

No.	Tema Subtema	Dolanan Anak
1.	DIRI SENDIRI	
1.1	Identitas Diri	
1.1.1	Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah, dll).	Soyang, Gundul-gundul Pacul, Koko-koko, Lepetan, Ular Naga
1.1.2	Kesukaanku (makanan, warna, permainan, kegiatan dll)	Sobyung, Dhempo
1.2	Panca Indra	
1.2.1	Macam-macam indera (mata, telinga, hidung, kulit, lidah).	Tembang” Siji loro telu”, Cublak-cublak Suweng, Lompat Tali
1.2.2	Manfaat alat indera (melihat, mendengar, dll)	Tembang” siji loro telu”, Dhakon
1.3	Anggota Tubuh	
1.3.1	Nama-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll).	Gundhul-gundhul Pacul, Tembang “Astaku ana 2”, Ayo kanca podho ndapleng, Jamuran, Dingklik Oglak Aglik
1.3.2	Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll).	Engklek, pra kunci bawang, becak-becakan, jek-jekan, unclang, dakon, sumbar suru, cucuk manuk, lurah-lurahan, gatheng, sledur-sledur, Endhog-endhogan, Baris Rampak, Siji Loro Telu.

tar sekolah, yaitu Dolanan anak. Dolanan anak sebagai salah satu bentuk permainan memiliki sifat atraktif, yaitu menarik perhatian anak-anak karena sesuai dengan dunia bermain mereka. Selain itu, Dolanan anak memiliki sifat edukatif karena Dolanan anak mampu menjadi wahana pengembangan nilai-nilai pendidikan.

Berdasarkan hasil kajian tersebut ditetapkan Format Model Pembelajaran. Karena model pembelajaran ini menggunakan Dolanan anak sebagai bahan dasarnya dan diharapkan mampu menarik perhatian anak dan ditengarai memiliki nilai-nilai pendidikan yang dibutuhkan oleh siswa TK, format yang dihasilkan disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan anak atau disingkat dengan Majeda Berbasis Dolanan Anak. Format Majeda berbasis Dolanan anak yang dihasilkan disajikan pada Tabel 3.

Validasi Ahli

Kegiatan ke-empat dalam studi pendahuluan dan pengembangan model adalah validasi ahli. Untuk mendapatkan model yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, dilakukan validasi ahli dalam bentuk *Focus Group discussion*. Ahli yang

diundang adalah dua orang ahli dan satu orang praktisi dengan rincian (1) 1 orang ahli Pembelajaran TK dari Prodi PGPAUD FIP UNY, (2) 1 orang ahli permainan tradisional (materi) dari Prodi Ikor FIK UNY, (3) 1 orang praktisi, guru senior dari TK Model Sleman. Selain itu, FGD juga dihadiri oleh perwakilan Guru TK se-DIY sejumlah 27 orang.

Para ahli dan peserta diskusi menyampaikan beberapa usulan untuk memperbaiki draft model. Para ahli dan peserta diskusi mengusulkan agar penjadwalan Dolanan anak dan Tema-subtema lebih dicermati lagi dengan memperhatikan nilai-nilai Dolanan anak, kemungkinan siswa dapat melakukannya, tingkat kemampuan siswa, dan pengenalan para guru terhadap Dolanan anak. Selain itu, disarankan agar tidak memaksakan semua tema-subtema dapat diisi oleh Dolanan anak yang tersedia. Selain itu, agar anak tidak mengalami kebosanan saat pembelajaran maka penggunaan Dolanan anak perlu selingan dan variatif karena tidak mungkin setiap hari anak memainkan Dolanan anak.

Mempertimbangkan masukan dan usulan perbaikan dari ahli dan para peserta FGD terhadap rangkaian Dolanan anak dan tema-subtema, dan

Tabel 5. Format Majeda Berbasis Dolanan Anak

Format Majeda Berbasis Dolanan anak (Bahan Pembelajaran)	
1. Tema/Subtema:	1.1. Hewan/Hewan di Udara <ul style="list-style-type: none"> • Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll). • Serangga (kupu, capung, belalang, dll).
2. Indikator	2.1. Pengenalan huruf vocal dan konsonan (K.40/ Kreatif/ Gemar Membaca) 2.2. Meniru berbagai lambang, huruf vocal dan konsonan (K.42/ Kreatif/ Gemar Membaca) 2.3. Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak (K.5/Kerja Keras) 2.4. Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, dan kain perca, kardus, dll (F.34/Kreatif) 2.5. Dapat melaksanakan tugas kelompok (S.1/ Demokratis) 2.6. Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun- daunan, pelepah pisang, dll) (F.54/ Kreatif).
3. Tujuan Pembelajaran	3.1. Anak dapat mengenal berbagai macam lambang, huruf vocal dan konsonan 3.2. Anak dapat meniru berbagai macam lambang, huruf vocal dan konsonan 3.3. Anak mampumenyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan 3.4. Anak mampu menyusun bentuk dari berbagai media 3.5. Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman 3.6. Anak dapat mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail
4. Kegiatan Pembelajaran	4.1. Kegiatan Guru Dalam pembukaan/kegiatan awal, Guru berdiri di depan sekolah menerima salam dari para siswa yang datang. Membariskan siswa dan meminta siswa berdoa “berangkat ke sekolah”. Guru mengajak anak untuk berdoa dan menghafal surat pendek dan hadist. Guru menyanyikan lagu Burung Kakatua dan menuliskan syairnya dipapan tulis. Guru memberi contoh caranya meniru huruf dengan benar. Guru memberi pujian kepada anak yang dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Guru membimbing anak yang belum bisa menyebutkan huruf vocal, konsonan dan meniru huruf. Dalam kegiatan inti, guru mengajak anak untukmerencanakan kegiatan dalammembuat kandang burung dari kardus secara berkelompok. Guru mempraktikkan caranya membuat kandang burung dari karton. Guru memberi pujian kepada anakyang dapat melaksanakan tugas kelompok dengan baik, guru jugamembimbing anak yang belum mampu membuat kandang burung dari karton. Selanjutnya, Guru memberi contoh cara melukis Burung atau Serangga dengan kuas. Guru mendampingi anak melukis dengan kuas.Guru memberireward kepada anakyang mampu melukis dengan kuas tanpa bantuan, dan guru juga memberi bimbingan kepada anak yang belum mampu melukis dengan kuas. Dalam kegiatan istirahat, guru mengawasi kegiatan yang dilaksanakan oleh anak-anak, dan meminta anak untuk mencuci tangan. Dalam kegiatan akhir, guru menyampaikan pesan agar siswa rajin, taat kepada orangtua, mengajak berdoa, mengucapkan salam dan mengajak bersalaman. 4.2. Kegiatan Siswa Pada pendahuluan/kegiatan awal, Siswa bersalaman dengan guru, dan berbaris di depan ruang kelas, dan berdoa “berangkat ke sekolah”. Siswa masuk kelas dan duduk, kemudian berdoa dan menghafalkan surat-surat pendek, Hadist, kalimat Toyyibah, dan Asma’ul Husna. Anak mencari huruf vokal dan konsonan dari kata yang disebutkan oleh guru. Anak memperhatikan dan mencontoh tulisan sesuai perintah guru, dan mengumpulkan tugas yang sudah diselesaikan.

Selanjutnya, Anak menyebutkan kembali rencana kegiatan yang akan dilakukan. Anak secara bersama-sama membuat kandang burung dengan kelompoknya. Anak-anak tekun mengerjakan tugas sambil memperhatikan Guru. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara melukis dengan kuas. Anak mencoba melukis dengan kuas tanpa bantuan. Pada kegiatan istirahat, anak bermain-main di halaman, memanfaatkan alat-alat permainan yang ada di halaman. Pada kegiatan akhir, anak memperhatikan penjelasan guru, bersiap-siap pulang, berdoa dan mengucapkan salam, kemudian bersalaman dengan guru.

5. Skenario Kegiatan		
No.	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1.	Pembukaan/ Kegiatan awal	Pembukaan: - Berbaris, dan berdoa “berangkat sekolah” - Doa belajar, syahadat - Hafalan surat-surat pendek - Hafalan Hadist - Kalimat Toyyibah - Asma’ul Husna Meeting Pagi (Circle Time): - Sharing dengan anak, Syiar dan pembiasaan, Menyanyikan lagu “Kupu Kuwi” dan Burung kakatua. - Penjelasan kegiatan hari ini Tanya jawab : Menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari syair yang dinyanyikan oleh guru kemudian meniru huruf. (Kupu Kuwi dan Burung Kakatua)
2.	Kegiatan Inti	SUDUT KELUARGA Pemberian tugas : Menyiapkan perencanaan, membuat bentuk kandang burung atau serangga dari kardus dalam 1 kelompok SUDUT KELUARGA Pemberian tugas : Melukis dengan kuas Burung atau serangga
	Istirahat	Doa Istirahat & masuk kamar mandi Memainkan Permainan “Bethet thing thong”, Menirukan gerakan burung dan serangga Do’a keluar kamar mandi Do’a akan & sesudah makan dan minum
3.	Penutup	Meeting siang - Simpulan kegiatan hari ini, dan Evaluasi dan refleksi kegiatan hari ini Penutup: Doa penutup, dan Salam

draft model bahan ajar Majeda berbasis Dolanan anak, beberapa perubahan dilakukan untuk memperbaiki penyerasian antara Dolanan anak dan tema-subtema, serta format bahan ajar Majeda berbasis Dolanan anak. Contoh hasil revisi disajikan pada Tabel 4.

Pada contoh bahan pembelajaran di atas ditunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan Majeda berbasis Dolanan anak

selalu memanfaatkan Dolanan anak pada setiap episode pembelajaran, yaitu pembelajaran dibuka dengan memainkan Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema yang akan dipelajari, kemudian pada episode kegiatan inti anak-anak akan memainkan beberapa Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema, tetapi dengan catatan bahwa bila tidak ada Dolanan anak yang cocok dengan tema-subtema yang akan diajarkan maka

tidak pemanfaatan dalam episode pembelajaran tersebut. Pada episode penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu Dolanan tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

Pembahasan

Pengembangan model telah melewati empat tahapan, yaitu (1) penetapan disain model yang akan disusun; (2) pengkajian aspek-aspek pembelajaran TK, karakteristik peserta didik, serta nilai-nilai dan unsur-unsur gerak dalam Dolanan anak; (3) penetapan format Majeda, dan (4) validasi draft Majeda oleh ahli dan praktisi. Dari empat tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan tersebut dihasilkan Majeda berbasis Dolanan anak tervalidasi yang siap diujicobakan.

Model pembelajaran yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahananya kemudian disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan Anak disingkat menjadi Majeda Berbasis Dolanan Anak. Sesuai namanya, model ini didisain agar dapat memfasilitasi tumbuhkembang siswa TK secara optimal, sehingga dapat menghantarkan anak memiliki fondasi yang kuat untuk berkembang selanjutnya. Karena itu, Majeda didisain untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Stodden et.al (2008) yang menyimpulkan bahwa aktivitas jasmani yang dilaksanakan anak-anak akan mempengaruhi perkembangan kompetensi keterampilan gerak anak. Peningkatan aktivitas jasmani akan menyediakan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk mengalami peningkatan perkembangan neuromotorik, yang pada gilirannya mengembangkan perkembangan keterampilan gerak dasar. Secara keseluruhan, anak usia dini menunjukkan beragam tingkatan kompetensi keterampilan gerak disebabkan oleh keberagaman pengalaman. Hasil penelitian Stodden et.al tersebut diperkuat oleh temuan Lestari dan Ratnaningsih (2016) yang menyimpulkan bahwa keterampilan motorik anak harus dioptimalkan sedini mungkin karena selain memainkan peranan penting dalam proses interaksi, juga membantu berbagai perkembangan aspek lainnya. Salah satu alat untuk mengembangkan keterampilan motorik anak adalah permainan inovatif atau permainan modifikasi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan motorik anak TK.

Penyusunan Majeda memperhatikan karakteristik pembelajaran TK, karakteristik peserta didik TK, dan nilai serta unsur gerak yang terdapat dalam Dolanan anak. Majeda memanfaatkan dolanan anak sebagai basisnya. Dolanan anak tradisional banyak tersebar di DIY, tetapi tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pamong TK untuk wahana dan materi pembelajaran. Padahal sesuai dengan karakteristik anak didik TK dan pembelajaran TK, pembelajaran TK sangat erat kaitannya dengan bermain dan permainan. Salah satu bukti dari keterkaitan tersebut adalah ungkapan “bermain seraya belajar, belajar sambil bermain”. Mostafavi et al (2013) menyatakan bahwa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa program pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional merupakan cara yang efektif dan praktis untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar siswa taman kanak-kanak-kanak dan siswa sekolah dasar di Iran. Khalid (2008) menegaskan bahwa permainan tradisional dapat memberikan manfaat untuk menghantarkan tumbuhkembang yang sehat bagi anak-anak usia dini, yaitu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar, meningkatkan pengendalian dan keseimbangan, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kesadaran spasial, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Hasil kajian Pasand et.al (2014) menunjukkan bahwa bermain adalah cara anak belajar. Melalui bermain, anak menerima informasi dari lingkungan sekitar untuk dipergunakan dalam pengembangan jasmani dan mental. Dengan memanfaatkan aktivitas bermain, anak-anak mengalami proses belajar dan berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat. Karena bermain merupakan penanda utama dan wahana utama bagi pembelajaran TK, maka pembelajaran TK semestinya dapat memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materinya. Namun demikian, tampaknya tidak semua Dolanan anak tradisional dapat dimanfaatkan sebagai wahana dan materi pembelajaran TK karenanya perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Jaydari, Rouzbahani, and Hasanvand (2016) yang menyimpulkan bahwa pemilihan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara cermat dan hati-hati karena keberagaman bentuk permainan dan perbedaan dampak permainan terhadap

pengembangan salah satu atau seluruh unsur keterampilan gerak dasar. Ketelitian dan kecermatan perlu dilakukan dalam pemilihan dolanan anak untuk pembelajaran karena banyak keuntungan yang diperoleh dan pemanfaatan Dolanan anak. Keuntungan memanfaatkan dolanan anak dalam pembelajaran ditunjukkan oleh hasil penelitian Kovacevic dan Opic (2014) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran mendorong sikap teliti dalam bekerja, dan membangun jembatan penghubung antara masa lalu dan masa sekarang, mendorong anak untuk menghargai warisan budayanya, menyediakan dampak pedagogis yang jauh melampaui materi pelajaran, membantu mengembangkan kecerdasan emosional dan kemampuan untuk mengisi dan berhasil dalam hidupnya. Dengan demikian, pemanfaatan Dolanan anak dalam pembelajaran TK sudah semestinya dan tidak perlu diperdebatkan lagi karena banyak keuntungan yang diperoleh, selain juga sesuai dengan karakteristik anak.

Majeda berbasis Dolanan anak yang disusun berdasarkan kajian kritis atas teori dan data empirik hasil observasi atas beberapa proses pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa TK sudah memiliki landasan ilmiah yang memadai. Format Majeda telah memiliki unsur yang lengkap. Namun demikian, Majeda masih perlu divalidasi oleh ahli dan praktisi sebelum diujicobakan di lapangan. Untuk memvalidasi rancangan model disain pembelajaran (instructional design model) Tracey (2007) menyarankan agar dilakukan validasi internal sebagai konfirmasi atas komponen-komponen model dan proses-proses yang berlangsung dalam ada dalam model yang disusun. Selain itu, validasi eksternal dilakukan untuk memvalidasi dampak hasil penggunaan model. Seperti sering terjadi dalam riset pengembangan dan disain, validasi internal dan eksternal merupakan bagian tidak terpisahkan dari rancangan penelitian dan pengembangan model. Hasil validasi oleh ahli dan praktisi menunjukkan bahwa format majeda berbasis dolanan anak menjadi (1) Tema-subtema, (2) Indikator, (3) Tujuan pembelajaran, (4) Kegiatan guru dan kegiatan siswa, dan (5) skenario kegiatan. Dengan format seperti itu, Majeda telah valid untuk diujicobakan.

SIMPULAN

Memperhatikan tujuan penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang diteliti yang akan dipergunakan dalam pembelajaran di TK didisain dengan nama Model aktivitas jasmani yang atraktif dan edukatif berbasis Dolanan anak. Nama ini disingkat menjadi Majeda berbasis Dolanan anak. Majeda berbasis Dolanan anak merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang menarik perhatian anak (atraktif) dan memiliki nilai-nilai pendidikan (edukatif) sebagai wahana dan materi pembelajaran.
2. Delapan puluh tujuh jenis/bentuk Dolanan anak yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran TK. Berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak tersebut dan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, Dolanan anak dikelompokkan menjadi 6 kelompok Dolanan anak, yaitu (1) Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, (2) Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik, (3) Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, (4) Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, (5) Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas, dan (6) Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan. Hasil pemilahan Dolanan anak berupa enam klasifikasi Dolanan anak, kemudian dijodohkan dengan tema dan subtema yang akan diajarkan kepada anak TK. Penjodohan dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak dengan tema-subtema yang akan disampaikan. Hasilnya akan menempatkan Dolanan anak sebagai wahana dan materi pembelajaran untuk menghantarkan tema dan subtema tersebut.
3. Majeda berbasis Dolanan anak merupakan model pembelajaran yang mempergunakan beragam Dolanan anak yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga diharapkan aktivitas jasmani tersebut bersifat edukatif dan atraktif. Format Majeda berbasis Dolanan anak terdiri dari Tema/subtema, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Kegiatan guru dan kegiatan siswa, Skenario Pembelajaran, dan Evaluasi.
4. Majeda berbasis Dolanan anak telah tervalidasi oleh ahli dengan perubahan pada bagian evaluasi yang dimasukkan ke dalam skenario kegiatan. Dengan demikian, format Majeda berbasis Dolanan anak menjadi: (1) Tema-

subtema, (2) Indikator, (3) Tujuan pembelajaran, (4) Kegiatan guru dan kegiatan siswa, dan (5) skenario kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kemenristekdikti yang telah membiayai penelitian ini. Kepada redaksi *Cakrawala Pendidikan* yang telah memberikan masukan dan mengizinkan artikel ini dimuat, serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan sehingga artikel ini dapat disajikan di hadapan sidang pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Christriyati. dkk. 1997/1998. *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Borg, Walter R., and Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. 4th ed. New York: Longman.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 27 tahun 1990 Tentang Pendidikan Prasekolah*.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2009. *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Dharmamulya, Sukirman. 1992/1993. *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Dekdikbud.
- Fatoni, F., Indra Putri, R.I., dan Hartono, Y. 2015. "Permainan Tradisional Batok Kelapa dalam Membangun Konsep Pengukuran Panjang Kelas II SD". Dalam *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. XXXIV, (1), pp. 97-102.
- Hartley, Ruth E., Frank, Lawrence K., and Goldenson, Robert M. 2000. *Understanding children's play*. London: Routledge. <https://books.google.co.id/books?isbn-1136314199>. diunduh tanggal 4 April 2017.
- Jaydari, Mohammadreza., Rouzbahani, Mehdi and Hasanvand, Razieh. 2016. "The Effect of Traditional Games on the Development of Transfer and Manipulation Motor Skills in Boys with Mental Retardation". *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. 2016; 3(6): pp. 134-136.
- Jatmikowati, S.E., Ria Angin, dan Ernawati. 2015. "Model dan Materi Pendidikan Seks Anak Usia Dini Perspektif Gender untuk Menghindarkan *Sexual Abuse*". Dalam *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. XXXIV(3), pp. 434-448.
- Khalid, Saima. 2008. "Value of Traditional Games". *Nurture*, (5), pp. 19-21.
- Kovacevici, Tatjana, and Siniša Opici, Sinisa. 2014. "Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education". *Croatian Journal of Education, Vol.16;No.1, pp. 95-112*.
- Lestari, Indah and Ratnaningsih, Sri. 2016. The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. Vol.5 (3), pp. 216-220.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martono. 2014. "Pembelajaran Seni Lukis Anak Berdasarkan Pengalaman Lomba". Dalam *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. XXXIII, (1). pp. 92-102.
- Montolalu, BEF., dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S., 2012. *Fundamentals of Early Childhood Education (Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD))*. Edisi kelima. Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti. Jakarta: PT. Indeks
- Mostafavi, Reza. MD. et al. (2013). "The Effects of SPARK Physical Education Program on Fundamental Motor Skills in 4-6 Year-Old Children." *Iran Journal of Pediatric*. April 2013. Vol 23 (No 2), Pp. 216-219.
- Pasand, F., Ahmadian, M., Alsaadi, M.A., and Bahramian, M. 2014. "Impact of Traditional Exercises on Perceptual-Motor Development in Elementary School Girl Students". *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*. Vol. 4 (S3), pp. 1297-1302.
- Payne, V.G., dan Isaacs, L.D. 1995. *Human motor Development: A Lifespan Approach*. 3rd ed. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Company.
- Saskatchewan Education. 2009. *Children first: A Curriculum Guide for Kindergarten*. <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/kindergarten/kindacti.html>. diunduh pada 18 Februari 2017.
- Sujiono, Yuliani N.. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Stodden, D.F., Goodway, J.D., Langendorfer, S.J., Roberton, M.A., Rudisill, M.E., Garcia, C., and Garcia, L.E. 2008. "A Developmental Perspective on the Role of Motor Skill Competence in Physical Activity: An Emergent Relationship". *Quest*, 2008, 60, pp. 290-306
- TK IT Ukhuwah Islamiyah. 2011. *Tema Subtema Tahun Ajaran 2011/2012*.
- Tracey, Monica W. 2007. "Design and Development Research: a Model Validation case". *Education Tech Research Dev DOI* 10.1007/s11423-007-9075-0.
- Willis, J.E., and Hyman-Parker, S. 2010. "Expanding Multicultural Activities Across the Curriculum for Preschool". <http://www.kon.org/urc/v5/willis.html>. diunduh pada 16 maret 2010.