



Modifikasi Permainan *Montessori* terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Kelompok A TK Al Ijtihad

Intan Primayanti & Balkis Ratu N L Esser*

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FIKKM, Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda No. 59A Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia 83125

Email Korespondensi: balkisesser@undikma.ac.id

Abstrak

Anak usia dini merupakan individu yang unik dimana mereka mempunyai kebutuhan berbeda sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek fisik, sosial emosional, kognitif sedang mengalami masa tercepat dalam rentang perkembangan kehidupan manusia. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Al Ijtihad masih rendah dan mengalami keterlambatan. Kegiatan motorik halus yang diberikan tidak benar-benar menstimulus perkembangan anak dan strategi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran masih kurang tepat. Permainan *Montessori* yang merupakan metode belajar yang bergantung pada masing-masing anak didik, memiliki keunggulan dalam menumbuhkan kekritisannya berfikir, berkolaborasi, dan bertindak lebih tegas, sehingga penting untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil implementasi modifikasi permainan *montessori* terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Al Ijtihad. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk mengetahui progres hasil belajar siswa setelah diberikan metode pembelajaran tertentu. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak sebesar 55% berdasarkan evaluasi dari siklus 1 dan siklus II. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat memperluas area penelitian dan jumlah sampel, serta memasukkan berbagai variasi permainan untuk mengembangkan aspek kemampuan anak.

Kata kunci: Modifikasi, Permainan *Montessori*, Motorik Halus, Anak Usia Dini.

Modification of Montessori Games on Fine Motor Skills in Early Childhood Group A Al Ijtihad Kindergarten

Abstract

Early childhood children are unique individuals in that they have different needs according to their age stages. At this time the process of growth and development in various physical, social, emotional and cognitive aspects is experiencing the fastest period in the development of human life. The results of observations in the field show that fine motor skills in group A Al Ijtihad Kindergarten are still low and experiencing delays. The fine motor activities provided do not really stimulate children's development and educators' strategies in delivering learning are still not appropriate. Montessori games, which are a learning method that depends on each student, have the advantage of fostering critical thinking, collaborating and acting more decisively, so it is important to implement them in the learning process to improve children's fine motor skills. The aim of this research is to determine the results of implementing modified Montessori games on fine motor skills in group A of Al Ijtihad Kindergarten. The research design used in this research is the Classroom Action Research (PTK) method, which aims to determine the progress of student learning outcomes after being given certain learning methods. The results of the study showed that there was an increase in children's fine motor skills by 55% based on evaluations from cycle 1 and cycle II. It is hoped that further research can expand the research area and sample size, as well as include various variations of games to develop aspects of children's abilities.

Keywords: Modification, Montessori Games, Fine Motor, Early childhood.

How to Cite: Primayanti, I., & Esser, B. R. N. L. (2023). Modifikasi Permainan Montessori terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Kelompok A TK Al Ijtihad. *Empiricism Journal*, 4(2), 686–692. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1738>



<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1738>

Copyright© 2023, Primayanti & Esser

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik peserta didik. Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik peserta didik adalah *Dynamic Sistem Theory* (Lestari et al., 2020). Teori tersebut

mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik peserta didik harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi peserta didik untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi tersebut untuk bergerak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Khadijah et al., 2022). Perkembangan kemampuan motorik bagi siswa taman kanak-kanak sangat penting karena pada usia ini unsur-unsur kemampuan motorik halus lebih sering dilakukan, seperti menulis, menggambar, mewarnai, menari bahkan anak mampu menggabungkan keterampilan dengan gerakan anggota tubuhnya seperti melempar dan menangkap (Fatmawati, 2020).

Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Al Ijtihad diperlukan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain melalui modifikasi permainan *Montessori* agar menumbuhkan minat dan lebih aktif berpikir, bergerak, dan mandiri. Metode *Montessori* yang merupakan metode belajar yang bergantung pada masing-masing anak didik, memiliki keunggulan dalam menumbuhkan kekritisian berfikir, berkolaborasi dalam tim, dan bertindak lebih tegas (Elytasari, 2017). Setiap anak memiliki kebebasan dalam memilih aktifitas, yang tentu saja telah diatur sedemikian rupa oleh para pendidiknya untuk menumbuhkan kemandirian, kebebasan dan keterampilan (Haloho, 2022). Dalam metode ini pelajaran berlangsung bersamaan dengan eksperimen. Semakin akrab pengajar dengan metode-metode psikologi eksperimental, semakin paham mereka bagaimana cara memberikan pelajaran. Tentu saja diperlukan teknik khusus agar metode tersebut dapat diterapkan dengan tepat (Desiningrum, 2016). Dengan metode *Montessori*, anak-anak akan belajar melakukan sendiri kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan sehari-hari, seperti merapikan tempat tidur, mencuci piring sehabis makan, mengancing baju sendiri dan lainnya. Tidak hanya itu, anak-anak yang belajar dengan metode *Montessori* juga akan bermain dengan aneka permainan yang mendidik.

Alasan peneliti menggunakan permainan *Montessori* yang salah satu kegiatannya berkaitan dengan keterampilan hidup adalah memasang kancing baju agar kemampuan motorik anak bisa tercapai. Permainan ini dapat memenuhi rasa ingin tahu, suka berfantasi yang merupakan karakteristik anak usia dini. Selain itu anak juga mempunyai daya rentang konsentrasi yang pendek yang membuat anak cepat bosan. Alat peraga juga sangat penting untuk menunjang proses belajar anak biasa disebut alat permainan edukatif (APE) (Kamelia, 2018). Saat ini alat peraga banyak dipakai oleh pengajar prasekolah, tapi orang tua juga bisa menggunakan alat peraga untuk sarana bermain anak di rumah. Salah satu alat peraga yang efektif, mudah dibuat dan dicari, serta dapat digunakan di rumah adalah alat peraga *Montessori*. Ketika bermain dengan alat peraga, anak akan banyak menggerakkan anggota tubuhnya, sehingga kemampuan motorik anak akan terlatih dengan melibatkan gerakan (Yulia, 2013), salah satunya adalah kemampuan motorik halus dengan memasang kancing baju.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al Ijtihad kemampuan motorik halus anak masih rendah dan mengalami keterlambatan. Kegiatan motorik halus yang diberikan tidak benar-benar menstimulus perkembangan anak dan strategi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran masih kurang tepat. Saat mempelajari kemampuan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan hidup seperti mengancing baju, dari 18 anak hanya 5 yang bisa mengancingkan baju dengan tepat. Hal tersebut sangat jarang dilakukan, anak-anak lebih sering diajarkan menggambar, mewarnai, dan menari sehingga kemampuan motorik tidak begitu berkembang dengan baik.

Anak usia dini merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik tertentu. Keterampilan yang dipelajari anak kecil bergantung sebagian pada kesiapan kematangan terutama kesempatan yang diberikan untuk mempelajari dan bimbingan yang diperoleh dalam menguasai keterampilan secara cepat dan efisien (Nugraha, 2015). Terdapat perbedaan jenis kelamin dalam jenis keterampilan yang dipelajari anak-anak. Pada masa anak kecil, anak laki-laki harus mempelajari keterampilan bermain yang secara budaya sesuai dengan kelompok anak laki-laki dan dilarang menguasai keterampilan yang

dianggap lebih sesuai untuk anak perempuan (Puspita & Umar, 2020). Misalnya, mereka didorong untuk bermain bola sebagaimana anak perempuan didorong untuk mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan perawatan rumah tangga. Meskipun terdapat sejumlah perbedaan, setiap anak-anak umumnya belajar keterampilan umum tertentu, walaupun saat mempelajarinya agak berbeda dan kecakapan dalam mempelajarinya juga berbeda.

Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Permainan adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang sepanjang hari karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Harvey & Jarrett, 2014). Berdasarkan teori tentang periode sensitif, *Montessori* melalui pengamatan dan percobaan merancang sebuah kurikulum yang berusaha mengembangkan kemampuan anak-anak pada tiga area yaitu: keterampilan hidup sehari-hari, keterampilan motorik dan inderawi, serta keterampilan baca tulis hitung (Catherine et al., 2020). Permainan *Montessori* berupa mengancing baju dimodifikasi menggunakan bantal karakter yang sesuai dengan idola anak-anak sehingga menjadi sebuah permainan yang menarik. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih mendalam melalui penelitian ilmiah. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi modifikasi permainan *montessori* terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Al Ijtihad.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Burhanuddin, 2020). Menurut Hine (2013) menerangkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Penelitian ini diharapkan bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas ini permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

Dalam penelitian ini berusaha merencanakan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan *Montessori*. Penelitian tindakan kelas ini melewati beberapa siklus penelitian, yaitu; (1) Perencanaan: Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan; (2) Pelaksanaan: Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas; (3) Pengamatan: Tahap ketiga ini menekankan pada hasil pengamatan peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung; dan (4) Refleksi: Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Populasi dan Sampel

Siyoto & Sodik (2015) menjelaskan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, akan tetapi juga objek dan benda-benda alam di sekitarnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek atau objek itu (Sugiyono, 2015). Sedangkan, Arikunto (2010) menjelaskan populasi sebagai keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan anak usia 4-5 tahun di TK Al Ijtihad Kecamatan Masbagik, Desa Danger, Lombok Timur.

Selanjutnya, Sugiyono (2015) menjelaskan sampel bagian bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sedangkan, menurut Arikunto (2014) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Teknik sampling menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* (Firmansyah & Dede, 2022), sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 anak dengan rentang usia 4-5 tahun yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup pedoman observasi dan dokumentasi (Jones, 2015), dan angket penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik (Sun et al., 2017). Pedoman observasi dan dokumentasi menekankan pada hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung terkait aktivitas dan interaksi yang dilakukan siswa. Sedangkan, angket penilaian mencakup aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan motorik halus. Dalam penelitian ini, untuk mengukur keterampilan motorik halus dilakukan melalui modifikasi permainan *Montessori*.

Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data adalah suatu teknik/usaha yang dilakukan guna memperoleh data yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian dengan metode yang telah ditentukan oleh peneliti. Metode pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden; (2) Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Tujuan utama dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel; dan (3) Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010). Dokumentasi digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang ada.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan data deskriptif yaitu mulai dari awal penelitian berupa pengamatan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan modifikasi permainan *Montessori*. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor. Penelitian dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak mendapat nilai 3 atau 4 dari kemampuan motorik halus. Apabila pada siklus I belum mencapai target 75% dari kemampuan motorik halus anak, maka dilanjutkan pada siklus II. Jika pada siklus I sudah mencapai target 75% dari kemampuan motorik halus, maka tetap dilanjutkan pada siklus II untuk pemantapan data penelitian (Hine, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing pada kelompok A TK Al Ijtihad yang dilakukan selama siklus I pertemuan 1 memperoleh 42%, pertemuan 2 memperoleh 50%, dan pertemuan 3 memperoleh 58%. Siklus II pada pertemuan 1 memperoleh 59%, pertemuan 2 memperoleh 80%, dan pertemuan 3 memperoleh 89%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini kelompok A TK Al Ijtihad. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata persentase dari 50% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26%. Modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing dalam peningkatan kemampuan motorik halus pada kelompok A TK Al Ijtihad menghasilkan dampak positif, kegiatan tersebut membutuhkan keterampilan, ketelitian dan seni. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana untuk membantu melenturkan otot halus, daya pikir, perasaan sensitif, dan tingkat kesulitan yang dapat di

sesuaikan dengan usia anak (Catherine et al., 2020). Hal ini juga didukung oleh pendapat Puspita & Umar (2020) yang menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus.

Menurut Yulia (2013) motorik halus dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jemarinya, khususnya ibu jari dan telunjuk. Kemampuannya dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggenggam (*grasping*), memegang, menjimpit (*pincer grasping*), dan merobek. Kegagalan pada siklus I ini disebabkan keterlibatan dan keingintahuan anak yang kurang aktif, anak-anak kurang merespon penyampaian guru, masih banyak anak yang mengalami kesulitan menjimpit dengan ibu jari, dan jari telunjuk, menekan kancing dengan ibu jari dan memasukkan kancing ke lubangnya. Selain itu, kurang membimbing dan memotivasi anak, penguatan atau penghargaan terhadap hasil karya juga belum diberikan dengan sepenuhnya, sehingga pada siklus I dinyatakan belum berhasil, maka dalam pelaksanaan siklus II peneliti bersama tim melakukan perbaikan tindakan pada siklus II dan diharapkan ada peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak.

Pada siklus II peneliti telah melakukan perbaikan dengan melihat kelemahan pada siklus I dengan indikator yang sama. Peneliti memfokuskan pada kegiatan modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Di awal pembelajaran, peneliti menyampaikan kembali materi awal pembelajaran dan kemudian anak memperhatikan penjelasan peneliti tentang bagaimana memasukkan kancing baju dengan cara memegang kancing, menjimpit dengan ibu jari dan jari telunjuk, menekan kancing serta memasukkannya ke lubang kancing. Selama pembelajaran, peneliti lebih intensif membimbing, memotivasi, membantu anak yang mengalami kesulitan dan melakukan pendekatan pada anak agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Ada 4 indikator yang digunakan dalam pembelajaran kemampuan motorik halus melalui kegiatan modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing yaitu memegang kancing, menjimpit dengan ibu jari dan jari telunjuk, menekan kancing serta memasukkannya ke lubang kancing.

Hasil ini relevan dengan penelitian dari Fajriani (2019) yang menekankan bahwa kegiatan keterampilan hidup *Montessori* di PAUD Islam Silmi Samarinda ternyata dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini dilihat dari hasil akhir pelaksanaan siklus I yang berkategori Baik hanya 40%. Kemudian pada siklus II, jumlah anak yang berkategori baik meningkat hingga 92%. Dengan adanya perbaikan tersebut anak mendapat kesempatan mengembangkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan keterampilan hidup *Montessori*. Dengan demikian, kegiatan keterampilan hidup *Montessori* memang membantu dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak. Selanjutnya, penelitian dari Rahmadhani & Surbakti (2022) yang menjelaskan bahwa untuk melihat kemampuan berpikir logis, siswa diberikan permainan *Montessori* yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dilakukan pengamatan secara langsung. Permainan yang diberikan merupakan permainan yang menitikberatkan kepada area sensori awal, membaca dan menulis, serta area aritmatika sesuai dengan prinsip dari permainan *Montessori*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan *Montessori* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Al Ijtihad. Keberhasilan peneliti pada proses pembelajaran melalui kegiatan modifikasi permainan *Montessori* berupa memasukkan kancing dengan cara melakukan pendekatan terhadap anak, membimbing dan memberi motivasi, dan memberi pujian pada anak. Faktor keberhasilan kemampuan motorik halus anak dapat dilihat dengan adanya pengalaman yang dilakukan anak pada pembelajaran siklus I, sehingga pada siklus II pembelajaran berjalan dengan lancar. Rata-rata dari hasil kemampuan motorik halus anak dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan.

REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, di sini peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan memperluas area

penelitian dan jumlah sampel; (2) Sebaiknya kegiatan memasukkan kancing ini lebih bervariasi lagi untuk mengembangkan aspek kemampuan anak; dan (3) Dalam menjelaskan kegiatannya sebaiknya di ulang-ulang dan anak dilibatkan langsung dengan media agar anak lebih antusias dan lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhanuddin, S. (2020). *Penelitian tindakan kelas dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (H. Upu, Ed.)*. Global Research and Consulting Institute.
- Catherine, L., Javier, B., & Francisco, G. (2020). Four pillars of the Montessori method and their support by current neuroscience. *Mind, Brain, and Education*, 14(4), 322–334. <https://doi.org/10.1111/mbe.12262>
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Psikosain.
- Elytasari, S. (2017). Esensi metode Montessori dalam pembelajaran anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 59-73.
- Fajriani, K. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan keterampilan hidup Montessori pada anak kelompok A di PAUD Islam Silmi Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i1.1489>
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Haloho, O. (2022). Membangun logika matematika anak usia dini dengan metode Montessori. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7708–7712. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9470>
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Hine, G. S. C. (2013). The importance of action research in teacher education programs. *Issues in Educational Research*, 23(2), 151–163.
- Jones, I. (2015). *Research methods for sports studies (3rd ed.)*. Routledge.
- Kamelia, N. (2018). Penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.301>
- Khadijah, K., Huda, N., & Turtati, A. (2022). Bentuk-bentuk stimulasi dalam perkembangan motorik anak usia dini di RA Hidayatul Ilmi Desa Kolam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 418–422. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5250>
- Lestari, I., Hidayati, R., & Astuti, A. D. (2020). *Central Java coastal traditional games in improving the motor ability among early childhood*. Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling 2019 (ISGC 2019). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200814.046>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan jasmani olahraga usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.30604/well.80212020>
- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan Montessori. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5079-5090.
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

-
- Sun, H., Li, W., & Shen, B. (2017). Learning in physical education: A self-determination theory perspective. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 277–291. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2017-0067>
- Yulia, N. K. H. (2013). Penerapan model explicit instruction melalui kegiatan bermain warna untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.996>