

Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun

Hani Julianti^{1*}, Yuliani Nurani², Niken Pratiwi³

¹ Universitas Negeri Jakarta; hanijulianti22@gmail.com

² Universitas Negeri Jakarta; yuliani.nurani@unj.ac.id

³ Universitas Negeri Jakarta; nikenpratiwi@unj.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk ulasan ahli dan instrumen evaluasi satu ke satu untuk anak usia 5-6 Tahun. Hasil uji validitas produk oleh ahli materi mendapat nilai akhir sebesar 98,2%. Hasil uji validitas produk oleh ahli media mendapatkan nilai akhir sebesar 93,7%. Hasil uji coba produk pada anak usia 5-6 tahun menghasilkan nilai akhir sebesar 91,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif bernama "MONOPOLI GEMASI (Monopoli Bergerak dan berimajinasi)" memenuhi syarat. Media pembelajaran inovatif ini berhasil dalam menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Media ini dapat memberikan materi aktivitas fisik untuk anak meliputi berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merangkak. Media ini secara praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran di rumah maupun di lembaga pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: media pembelajaran inovatif, gerak lokomotor, anak usia dini

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.70>

*Correspondence: Hani Julianti

Email: hanijulianti22@gmail.com

Received: 10-11-2023

Accepted: 18-12-2023

Published: 27-01-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to develop innovative learning media to stimulate locomotor skills in children aged 5-6 years. The research employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Questionnaires are used as instruments for expert reviews, and one-on-one evaluation tools are used for children aged 5-6 years. The results of the product's validity test by content experts obtained a final score of 98.2%. The validity test results by media experts received a final score of 93.7%. The product testing on children aged 5-6 years resulted in a final score of 91.6%. The research findings indicate that the innovative learning media named "MONOPOLI GEMASI (Moving and Imaginative Monopoly)" meets the requirements. This innovative learning media successfully stimulates locomotor skills in children aged 5-6 years. It provides physical activity content for children, including walking, running, jumping, leaping, and crawling. This media can be practically used as a learning tool at home and in early childhood education institutions.

Keywords: innovative learning media, locomotor skills, early childhood

Pendahuluan

Anak Anak usia dini merupakan karakter individu yang proses perkembangannya berjalan dengan pesat dan mendasar untuk menjalani kehidupan selanjutnya (Nurani, 2019). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, melatih, mendorong, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak usia dini (Ali, 2021; Li, 2022; Wainwright, 2020) (Fatmawati, 2020). Tujuan utama pembelajaran anak usia dini dicirikan oleh prinsip pembelajaran menyenangkan melalui bermain yang dapat mengembangkan segala potensi yang dibawa anak sejak lahir secara optimal (Nurani, 2019). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi berbagai keterampilan anak sehingga mencapai proses perkembangan yang optimal (Kavanagh, 2020; Komaini, 2022; Norhana Bt Mohamad Saad, 2022; Sithulisiwe Bhebhe, 2021; Sutapa, 2021).

Stimulasi yang tepat dan maksimal sangat diperlukan bagi anak usia dini untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam kehidupannya, salah satunya yaitu aspek fisik motorik. Terdapat dua perkembangan dalam aspek ini yaitu motorik kasar dan motorik halus. Aspek perkembangan keterampilan motorik ini sangatlah penting, terutama pada anak usia 5-6 tahun. Keterampilan motorik kasar berfokus pada kemampuan anak saat beraktivitas yang cenderung menggunakan otot-otot besarnya seperti gerak non lokomotor, lokomotor, dan manipulatif. Non lokomotor adalah kegiatan gerak yang tidak perlu berpindah tempat, contoh: melipat, membungkuk, dan meregang. Locomotor adalah kegiatan gerak yang berpindah tempat, contoh: lompat, lari, dan jalan. Manipulatif adalah kegiatan gerak memanipulasi benda, contoh: menendang, melempar, menangkap, dan menggiring menangkap. Sedangkan motorik halus melibatkan otot-otot halus anak selagi beraktivitas, seperti meremas, menyusun balok, menggunting, meronce, menggenggam, dan lainnya (Sukanti, 2018). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini berjalan dengan pesat dan berkesinambungan jika diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tujuan utama pendidikan anak usia dini (Buckler, 2021; Dobell, 2020; Hall, 2019; Lane, 2022; Siregar, 2021). Perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus anak bisa dilatih dengan cara melakukan kegiatan yang biasa anak lakukan setiap harinya yaitu gerakan dasar seperti berjalan, berlari, melipat, membungkuk, menggunting, dan kegiatan lainnya yang melibatkan aspek motorik anak. Perkembangan keterampilan gerak anak dapat meningkat dan terstimulasi dengan baik apabila aspek-aspek gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif diberikan sejak dini (Raharjo, Amalia, & Satriana, 2021).

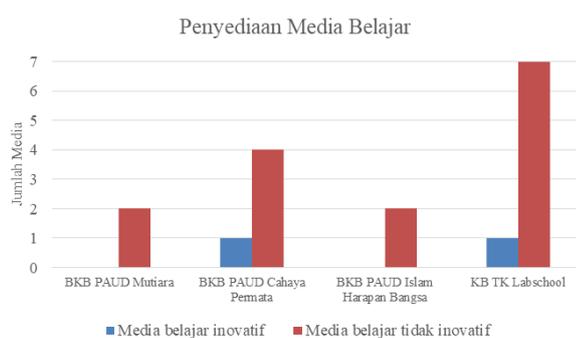
Pembelajaran anak usia dini yang tepat adalah melalui kegiatan bermain (*learning by playing*) dan belajar sambil melakukan (*learning by doing*) karena dunia anak adalah bermain dan melakukannya secara langsung adalah hal yang menyenangkan bagi anak karena anak bisa bereksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran melalui bermain ini juga harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan usia dan aspek perkembangannya agar media yang digunakan bisa menyampaikan pesan pembelajaran. Karena hakikatnya anak suka sekali bermain di

duniannya sendiri dan pada fase anak-anak ini adalah fase dimana daya imajinasi, daya ingat, serta daya tangkap anak berkembang pesat. Menggunakan media pembelajaran adalah tindakan yang tepat untuk menemani anak pada fase tersebut. Anak akan terstimulasi dengan baik, kemampuan anak akan meningkat, dan dapat membantu anak menerima pembelajaran dengan optimal.

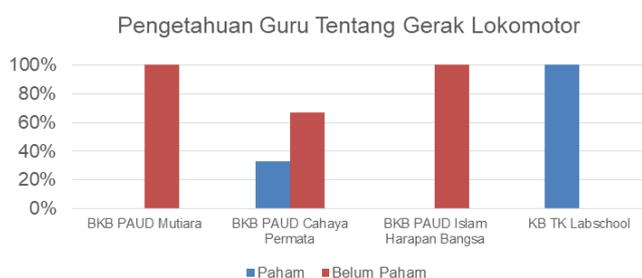
Penggunaan media belajar inovatif dapat membangun semangat anak dalam pembelajaran dan dapat mengendalikan lingkungan belajarnya secara efektif. Menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) media adalah perantara atau pengantar dari guru ke anak usia dini sehingga dapat menarik perhatian anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Sementara menurut (Asmariansi, 2016) media adalah perantara atau pengantar dari guru ke anak usia dini sehingga dapat menarik perhatian anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Penyediaan media belajar yang bervariasi membuat anak memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangannya, dapat menarik perhatian anak agar dapat menerima informasi pembelajaran dengan baik, tepat, dan optimal, serta dapat menstimulasi minat dan bakat anak untuk masa depan anak yang lebih cerah. Media pembelajaran juga dapat membantu menstimulasi kemampuan motorik kasar khususnya keterampilan gerak lokomotor anak usia dini.

Berdasarkan kenyataan di lapangan dan hasil observasi awal pada pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan di empat (4) TK kecamatan Pulo Gadung dan hasil riset pada beberapa jurnal ditemukan beberapa permasalahan yang akan digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 1. Penyediaan Media Belajar di 4 Lembaga PAUD Kecamatan Pulo Gadung



Gambar 2. Pengetahuan Guru Tentang Gerak Dasar Locomotor



Gambar 3. Kemampuan Anak Tentang Gerak Lokomotor

Permasalahan tersebut merujuk pada kurangnya variatif media dan terbatasnya penyediaan media pembelajaran untuk menstimulasi gerak lokomotor anak di sekolah, penyediaan media pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan materi pembelajaran, kurangnya pemahaman guru mengenai gerak dasar lokomotor, dan kurangnya stimulasi gerak dasar membuat kemampuan gerak lokomotor anak masih rendah dan belum optimal. Pentingnya pengenalan materi gerak dasar untuk pendidik agar pendidik bisa menciptakan kegiatan mengenai gerak dasar lokomotor untuk anak secara optimal dan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran anak usia dini untuk menjadi alternatif atau salah satu media pembelajaran untuk menstimulasi gerak dasar lokomotor anak. Hal ini didukung oleh hasil riset yang dilakukan oleh (Adawiyah, 2022) yang menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk monopoli dinyatakan layak digunakan untuk mempengaruhi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan dalam hal pembuatan media monopoli dan evaluasi media monopoli yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5 sampai 6 tahun. Media yang peneliti kembangkan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti yang berfokus pada aktivitas bergerak untuk menstimulasi keterampilan gerak dasar lokomotor.

Merangkum dari hasil observasi dan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa beberapa sekolah belum bisa memfasilitasi media pembelajaran yang beragam karena beberapa alasan salah satunya keterbatasan dana, akibatnya anak hanya bisa bermain dengan media yang kurang variatif yang membuat keterampilan gerak lokomotor anak belum terstimulus dengan baik karena media yang disediakan belum memenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukannya media pembelajaran inovatif dan menyenangkan guna menstimulasi keterampilan motorik kasar anak terutama pada gerak dasar lokomotor dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dilengkapi dengan banyaknya variasi gerak lokomotor untuk anak usia dini.

Berdasarkan paparan tersebut, masih banyak lembaga yang belum bisa menciptakan media belajar inovatif sesuai tujuan pembelajaran karena keterbatasan kemampuan dan biaya, hal ini menjadi dasar penelitian untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang merupakan modifikasi dari permainan monopoli bernama "MONOPOLI GEMASI (Monopoli Bergerak dan berimajinasi)" dengan bentuk variatif dan tentunya dengan adanya tujuan pembelajaran yang signifikan. Media ini dilengkapi

dengan dilengkapi berbagai macam aktivitas fisik yang dapat memotivasi minat belajar anak karena di dalam satu media sudah banyak kegiatan yang akan anak lakukan yang akan membuat anak merasa senang melakukannya. Banyaknya variasi dalam media pembelajaran inovatif dapat memudahkan guru, orang tua, maupun anak usia 5-6 tahun dalam menstimulasi keterampilan gerak dasar lokomotifnya.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Metode penelitian pengembangan "*Research and Development*", diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakannya (Sugiyono, 2019). Beberapa alasan dalam penggunaan pengembangan model ADDIE yang pertama adalah, model ADDIE memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. Kedua, model ADDIE sangat sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya lebih sistematis. Adapun penelitian dan pengembangan ini digunakan karena peneliti ingin mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk monopoli untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian dan pengembangan ini dianggap cocok digunakan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini serta digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut dalam menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak.

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) ialah tahap menganalisis situasi kerja dan lingkungan sehingga menemukan produk, (2) *Design* (Perancangan) ialah perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, (3) *Development* (Pengembangan) ialah pembuatan dan pengujian produk, (4) *Implementation* (Implementasi) ialah kegiatan menggunakan produk, (5) *Evaluation* (Evaluasi) ialah penilaian produk yang telah dibuat, apakah produk sudah sesuai atau belum.

Pengambilan populasi penelitian ini terletak di KB TK Labschool Jakarta. Sampel dan subjek penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah 6 orang. Peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan instrument berupa, angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan kisi-kisi instrument kebutuhan dan kelayakan produk yang telah dinilai oleh para ahli (validator). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penilaian skala likert (skala 4) untuk mengetahui kriteria valid dari penelitian pengembangan produk media MONOPOLI GEMASI. Berikut penilaian skala likert (skala 4) dan kategori penilaian validasi, sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Rentang Nilai	Kriteria Penilaian
1	Kurang Sesuai
2	Cukup Sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

Dalam analisis data skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Sedangkan rumus untuk menghitung presentase rerata penilaian dari ahli materi dan ahli media digunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil skor presentase yang diperoleh dari penilaian para ahli diinterpretasikan dalam kriteria tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Skor Skala Likert

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
0% - 25%	Kurang Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Sementara untuk menguji media pada anak dilakukan menggunakan teknik *one to one evaluation* dengan kriteria penilaian skala guttman sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skala Guttman

Skor	Kriteria Penilaian
1	Layak
0	Tidak Layak

Melalui cara penilaian tersebut, perhitungan instrumen anak menggunakan skala Guttman dengan rumus Mean, yaitu:

$$NA = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase tersebut dibuat kesimpulan dari responden anak didik untuk mendapatkan gambaran sejauh mana produk dapat diterima oleh anak. Kemudian dari hasil nilai yang diperoleh, peneliti menggunakan acuan kategori berdasarkan rentang skor kategori penilaian skor skala guttman sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian Skor Skala Guttman

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
0% - 50%	Tidak Layak
51% - 100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahapan model pengembangan ADDIE yaitu produk media MONOPOLI GEMASI yang telah diuji kelayakan oleh para ahli dan di uji cobakan pada anak usia 5-6 tahun di kelas kelompok B KB TK Labschool Jakarta untuk melihat kelayakan produk. Hasil produk final yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran inovatif “MONOPOLI GEMASI (Monopoli Bergerak dan Berimajinasi)” dalam upaya menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil penelitian sesuai tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yaitu:

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis media berdasarkan masalah yang ditemui dilapangan, karena pada kenyataan di lapangan, terlihat bahwa keterampilan gerak dasar lokomotor anak usia 5-6 tahun kurang berkembang secara optimal karena keterbatasan media dan penggunaan media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan informasi melalui beberapa artikel dan jurnal terkait kurangnya inovasi pada pembelajaran gerak lokomotor anak usia dini. Sehingga peneliti membuat media MONOPOLI GEMASI untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan terkait media yang akan dikembangkan yaitu media MONOPOLI GEMASI. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah menentukan konsep atau bentuk media berikut dengan ukuran media secara keseluruhan, ukuran kotak dan akan dipadukan dengan berapa kotak kegiatan, warna, dan lain sebagainya. Peneliti selanjutnya menentukan isi materi yang akan difokuskan pada media MONOPOLI GEMASI, yang akan dipecah menjadi kegiatan menarik lainnya untuk anak. Langkah berikutnya peneliti menginovasikan akan menggunakan *spin wheel* sebagai pengganti dadu.

Tahap Development (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan diawali dengan pembuatan kerangka media MONOPOLI GEMASI, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain dasar media, desain buku panduan penggunaan, desain kartu misi kegiatan, dan desain *spin wheel*. Dari *sketch* desain tersebut dibuat desain visual menggunakan aplikasi edit dengan mendesain secara keseluruhan meliputi bentuk, warna, ukuran, gambar, dan isi lainnya. Kemudian

dari desain tersebut dicetak menjadi media fisik yang bisa dimainkan secara langsung oleh anak usia dini.

Selanjutnya dilakukan validasi produk oleh para ahli yang kemudian memperoleh kelayakan produk media pembelajaran inovatif bernama MONOPOLI GEMASI. Proses validasi diawali dengan menyerahkan final produk fisik kepada para ahli untuk mendapatkan produk media pembelajaran inovatif MONOPOLI GEMASI yang valid atau layak. Validasi dari para ahli tentang materi dan media pembelajaran yaitu dari pakar pembelajaran pendidikan anak usia dini, dari ahli materi mendapatkan hasil nilai akhir sebesar 98,2% dengan hasil skor sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Materi

No.	Indikator	Jumlah butir	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
1	Kesesuaian	9	36	35	97,2%
2	Ketepatan	4	16	16	100%
3	Daya Tarik	1	4	4	100%
Total		14	56	55	98,2%

Sementara dari ahli media mendapatkan nilai akhir sebesar 93,7% dengan hasil skor sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah butir	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
1	Kejelasan	9	36	34	94,4%
2	Daya Tarik	5	20	19	95%
3	Kesesuaian	2	8	7	87,5%
Total		16	64	60	93,7%

Alat validasi draf awal media pembelajaran inovatif MONOPOLI GEMASI oleh para pakar akademik PAUD menggunakan alat ukur berupa angket. Adapun data hasil penilaian kelayakan produk media pembelajaran inovatif MONOPOLI GEMASI yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh data sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Kelayakan Produk

No.	Ahli	Kategori
1.	Ahli Materi	Sangat Layak
2.	Ahli Media	Sangat Layak

Pada tabel 7 menunjukkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli pada draf rancangan pengembangan produk media pembelajaran inovatif MONOPOLI

GEMASI sangat layak digunakan dan di uji cobakan pada anak untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah memperoleh hasil penilaian dari para ahli pada tahap pengembangan dan perbaikan pada produk pengembangan sesuai masukan dari para ahli, maka peneliti melanjutkan tahap implementasi atau tahap penerapan produk. Pada tahap penerapan ini pengujian produk media MONOPOLI GEMASI dilakukan pada uji lapangan yang melibatkan 6 orang anak kelas kelompok B dengan rentan usia 5-6 tahun di KB TK Labschool Jakarta. Pada tahapan ini anak bermain menggunakan media MONOPOLI GEMASI selama kurang lebih 30 menit dengan 4 kali pertemuan di bulan agustus. Peneliti melakukan tahap uji coba dan uji efektivitas media pada anak guna melihat apakah media MONOPOLI GEMASI dapat menstimulasi keterampilan lokomotor atau tidak. Setelah melakukan tahapan ini peneliti mendapatkan umpan balik dari anak dengan melakukan penilaian dari sesi wawancara dan observasi dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Keseluruhan Anak

No.	Nama Anak	Skor kriterium	Skor yang diperoleh	%
1	Ans	14	11	78,5%
2	Un	14	14	100%
3	Nem	14	13	92,8%
4	Hmz	14	14	100%
5	Mrv	14	13	92,8%
6	As	14	12	85,7%
Total		84	77	91,6%

Dalam penilaian tersebut, maka peneliti mendapatkan hasil bahwa media MONOPOLI GEMASI dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor pada anak usia 5-6 tahun.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap akhir ini evaluasi dilakukan untuk memvalidasi pengembangan produk media MONOPOLI GEMASI yang telah melalui uji ahli dan uji coba produk. Pada setiap tahap pengembangan produk terdapat evaluasi dan revisi yang diberikan oleh para ahli untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Setelah dilakukan berbagai macam uji coba pada pengembangan produk media pembelajaran inovatif MONOPOLI GEMASI yang kemudian dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia dini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif yang dikembangkan berupa permanan MONOPOLI GEMASI yang dimana permanan ini berbentuk karpet lipat datar dan lebar berukuran 3 x 3 meter berbahan dasar banner flexy korea 440gr yang aman dan nyaman untuk anak serta menggunakan gambar dan penggunaan warna-warna yang soft yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk menggunakan media MONOPOLI GEMASI dalam kegiatan bermain untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotornya. Penilaian produk media MONOPOLI GEMASI juga sudah dinilai oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dan memperoleh kategori sangat layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media MONOPOLI GEMASI terbukti efektif dalam menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, R. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 313-321.
- Ali, A. (2021). The effect of a 10-week physical activity programme on fundamental movement skills in 3–4-year-old children within early childhood education centres. *Children*, 8(6). <https://doi.org/10.3390/children8060440>
- Asmariansi. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 26.
- Buckler, E. J. (2021). Examining the knowledge base and level of confidence of early childhood educators in physical literacy and its application to practice. *Early Years*, 41(2), 202–217. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1514488>
- Dobell, A. (2020). Fundamental movement skills and accelerometer-measured physical activity levels during early childhood: A systematic review. *Children*, 7(11). <https://doi.org/10.3390/children7110224>
- Fatmawati, F. A. (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Gresik: Caremedia Communication.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV Jakad Publishing Surabaya.
- Hall, C. J. S. (2019). Does perception of motor competence mediate associations between motor competence and physical activity in early years children? *Sports*, 7(4). <https://doi.org/10.3390/sports7040077>
- Kavanagh, J. A. (2020). Quantifying cycling as a foundational movement skill in early childhood. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 23(2), 171–175. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2019.08.020>
- Komaini, A. (2022). DEVELOPMENT OF BASIC MOVEMENT SKILLS TEST INSTRUMENTS FOR EARLY CHILDHOOD. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(4), 493–499. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.4.06>

- Lane, C. (2022). Exploring a parent-focused physical literacy intervention for early childhood: a pragmatic controlled trial of the PLAYshop. *BMC Public Health*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-022-13048-5>
- Li, F. (2022). Examining Relationships among Chinese Preschool Children's Meeting 24-Hour Movement Guidelines and Fundamental Movement Skills. *Journal of Clinical Medicine*, 11(19). <https://doi.org/10.3390/jcm11195623>
- Norhana Bt Mohamad Saad, W. A. M. B. W. A. F. (2022). Factors Influencing Early Retirement Intention of Teacher Leaders in Secondary Schools. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 2(2), 161–172. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v2i2.67>
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Raharjo, B., Amalia, R., & Satriana, M. (2021). *Penerapan Metode Demonstrasi Gerak Lokomotor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Banyumas: Amerta Media.
- Siregar, N. M. (2021). The basic learning model of traditional motion based games for early childhood (5-6) years. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(1), 81–88. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090111>
- Sithulisiwe Bhebhe, N. V. (2021). Early Childhood Education Services in Manzini Region in Eswatini: Equality and Accessibility. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(2), 172–186. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i2.47>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutapa, P. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Wainwright, N. (2020). Developing children's motor skills in the Foundation Phase in Wales to support physical literacy. *Education 3-13*, 48(5), 565–579. <https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1633374>