THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022
e-ISSN: 2685161X

MEDIA *SMART TREE* UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

Siti Nur Azizah[1], Siti Labiba Kusna[2], Endang Puspitasari[3]
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
e-mail: sitinuraazizah26@gmail.com[1], labiba@unugiri.ac.id[2],
endangpuspitasari@unugiri.ac.id [3]

Diterima: 24-11-2022 | Direvisi: 24-11-2022 | Disetujui: 31-12-2022

Abstrak

Motorik halus atau gerak halus secara khusus dikontrol oleh otot-otot kecil yang harus distimulasi. Media *Smart Tree* merupakan media pengembangan yang menstimulus motorik halus anak usia 3-4 tahun. Media *smart tree* bertujuan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak yang didesain terdiri dari 3 bagian sisi permainan, sisi pertama permainan meronce, sisi kedua permainan puzzle, sisi ketiga memasukkan benda dalam botol. Media *smart tree* terbuat dari papan kayu triplek dan dilapisi kain flanel. Pengembangan media *Smart Tree* menggunakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R&D) *Research and Development* yakni penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu. Peneliti menggunakan model *Borg and Gall,* yang dilakukan tujuh dari sepuluh langkah prosedur penelitian. Hasil validasi dengan ahli media, didapatkan hasil sebagai berikut: hasil persentase kevalidan ahli media 85% dengan kriteria validasi Sangat Layak, hasil persentase kevalidan ahli materi 83,3 % dengan kriteria validasi Sangat Layak. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Perkembangan Motorik Halus, Media Smart Tree.*

ABSTRACT

Fine motor or subtle movements are specifically controlled by small muscles that must be stimulated. Media Smart Tree is a development medium that stimulates fine motor skills for children aged 3-4 years. Smart tree media aims to stimulate children's fine motor development which is designed to consist of 3 game sides, the first side is a meronce game, the second side is a puzzle game, the third side is putting objects in bottles. Smart tree media is made of plywood boards and covered with felt. The development of Smart Tree media uses research and development. Research and

development (RnD) Research and Development, namely research conducted to produce certain products. Researchers used the Borg and Gall model, which carried out seven of the ten steps of the research procedure. The results of validation with media experts, the following results were obtained: the results of the percentage validity of media experts were 85% with Very Eligible validation criteria, the results of the presentation of material expert validity were 83,3% with Very Eligible validation criteria. From this it can be concluded that the media is feasible to use.

Keywords: *Fine Motor Development, Smart Tree Media.*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (tahun) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137, 2014, hal. 3., Enam tahun pertama di kehidupan anak merupakan masa yang paling penting (Hasibuan, Rachma : 2017) di dalam perkembangan anak usia dini tersebut terdapat lima aspek yang harus dikembangkan yakni fisik motorik kasar-halus, sosial-emosional, seni, kognitif dan bahasa. Fisik motorik halus adalah koordinasi yang melibatkan otot-otot kecil (Azharona, 2013), cara menstimulasi fisik motorik halus adalah melalui aktivitas seperti menulis, menggunting, meremas dan lain-lain yang melibatkan otot pada jari-jemari (Hartati 2005).

Kemampuan fisik motorik halus harus dilatih karena sebenarnya fisik motorik halus berkaitan dengan kemampuan fisik motorik kasar. Hal yang harus dilatih sebelum menstimulasi fisik motorik halus adalah pangkal leher, lengan dan tangan, barulah jari-jemari dapat distimulasi dengan baik. (Sulyandari, 2020)

Fisik motorik kasar sangat berpengaruh dan penting karena anak-anak membutuhkan kepuasan kinestetik (Sulyandari, 2020), namun pada masa sekarang kepuasan kinestetik kurang (Sulyandari, 2019) hal tersebut dikarenakan oleh berkurangnya ruang publik dan aktivitas anak-anak yang pasif seperti menggunakan gadget.

Fisik motorik halus dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Menstimulasi motorik halus anak memang sangat penting untuk anak usia dini (Sumantri 2005), salah satu contoh dari motorik halus anak usia dini yaitu gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan (Susanto: 2017). Stimulasi motorik halus dapat dilakukan dengan media pembelajaran yakni pohon pintar. Pohon pintar merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif membantu anak mengembangkan dirinya, menstimulasi aspek perkembangan anak

(Puspitasari: 2018). Menurut Sadiman, dkk (2014) bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang memiliki unsur batang, cabang-cabang dan ranting. Menurut Daryanto (2013) bagan pohon adalah bagan yang memvisualkan suatu proses dari dasar. Menurut Munadi (2008) bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep. (Rika, 2018), Media smart *tree* diambil dari kata *smrt* yang berarti pintar dan *tree* yang berarti pohon. Menurut para Munadi bagan pohon ibarat sebuah pohon yang terdapat unsur batang, cabang dan ranting sebagai alat untuk menjelaskan konsep pohon.

Media *smart tree* mengandung beberapa materi kegiatan anak usia dini yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Bahan yang digunakan pada media *smart tree* ini mudah ditemukan dan aman untuk anak. Media *smart tree* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut : (1) Produk sebagai media yang digunakan sebagai alat permainan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak 3-4 tahun, (2) Terdapat tiga permainan pada setiap bagan pohon, (3) Bentuk fisik produk, (4) Produk ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun, (5) Standar kompetensi produk adalah mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun (6) Bentuk fisik produk. Berdasarkan pada spesifikasi berikut maka peneliti menemukan media *smart tree*.

Berdasarkan hasil observasi awal di lembaga KB Kasih Sayang diperoleh data yakni 1) banyak siswa yang belum dapat mewarna dengan rapi, 2) aktivitas siswa baik mewarna dan menulis menggunakan pensil, padahal untuk melatih fisik motorik halus, harus sering mewarna di bidang yang lebih lebar, 3) lembar kerja siswa berupa kertas, dan jarang mewarna di media yang lebih luas, 4) banyak tangan siswa yang kaku saat menulis, 5) jari-jemari siswa jarang stimulasi dengan permainan.

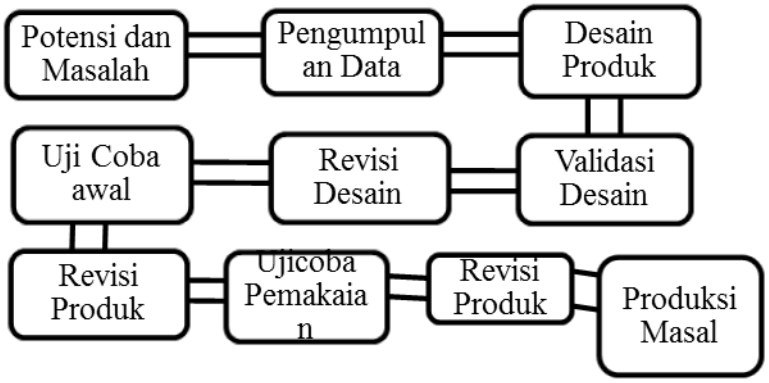
Berdasarkan hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa fisik motorik halus sangat jarang stimulus sehingga berpengaruh pada aktivitas yang melibatkan jari-jemari anak-anak, dengan adanya smart tree sangat membantu stimulasi fisik motorik anak-anak dan memudahkan stimulus tersebut.

B. Metode

Media *smart tree* dikembangkan dengan tujuan menciptakan alat permainan edukatif untuk anak usia dini, yang dapat menstimulsi perkembangan motorik halus anak. Desain penelitian dan pengembangan media *smart tree* menggunakan penelitian dan pengembangan RnD/*Research and Development*. *Design and*

Development Research yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan (Sugiyono, 2019).

Menurut *Borg and Gall* terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yakni sebagai berikut:



Pada langkah-langkah tersebut di atas, yang ditempuh hanya sampai 7 langkah saja. Menurut Ardhana (2002:9) setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah yang dikenalnya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang terbaik. Analisis data menggunakan angket untuk menganalisis kelayakan. Terdapat dua validator pada media smart tree yakni ahli media dan ahli pembelajaran. Data angket diambil dari menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validator. Nilai rata-rata kemudian di sesuaikan dengan tabel kriteria vaiditas produk pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum i\, nn}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = nilai rata-rata perindikator

$\sum i$ = jumlah total nilai jawaban dari responden

n = banyaknya responden

Dari hasil persentase kelayakan selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 –	Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2013:15)

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yakni media *smart tree* (pohon pintar). Peneliti menyajikan data penelitian dan pengembangan sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*, dan disesuaikan dengan kebutuhan yang dilakukan peneliti. Menurut *Borg and Gall* terdapat sepuluh langkah diatas, karena keterbatasan peneliti serta hasil uji validasi ke validator maka peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah yang disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuh langkah yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Penelitian ini berada pada lembaga KB Kasih Sayang, dan memiliki potensi menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak dengan baik sesuai dan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Karena berdasarkan hasil observasi pada pihak lembaga memiliki keterbatasan dan kurang nya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat pembelajaran dengan anak. Dengan adanya pengembangan media *Smart Tree* anak diharapkan akan mampu melakukan kegiatan motorik halus dengan kegiatan yang berbeda dan lebih menarik. Permasalahan lain yang terjadi media yang digunakan dalam menstimulasi motorik anak hanya dilakukan dengan buku bergambar, mewarnai tanpa adanya media lain, sehingga anak akan cepat bosan pada saat proses pembelajaran. Potensi yang dapat dikembangkan untuk pengembangan media yaitu bahan media yang mudah didapatkan disekitar lokasi lembaga, sehingga peneliti melakukan pengembangan media dengan bahan dasar kayu.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan angket. Penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media *smart tree* yang dikembangkan oleh ahli media dan ahli materi.

3. Tahap Desain Produk

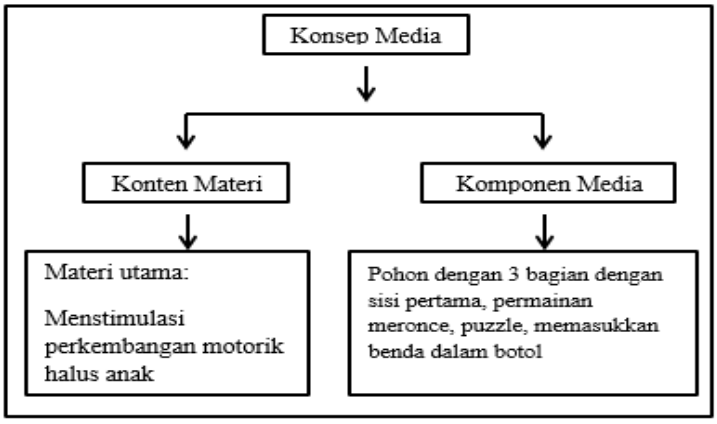
Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat rancangan design produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan adalah media *smart tree* maka sasaran dari produk ini adalah anak usia 3-4 tahun. Tahap awal mendesain media. Materi utama pada media pembelajaran ini adalah kegiatan puzzle, meronce dan memasukkan benda ke dalam botol. Selanjutnya peneliti menentukan konsep media yang dibuat. Produk juga menggunakan perpaduan yang menarik. Dengan adanya konsep tersebut diharapkan menjadi produk media pembelajaran yang efektif. Peneliti menentukan konsep media berdasarkan standart tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014.

Tabel 2. Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup perkembangan	**Tingkat pencapaian perkembangan anak**	
	Usia 2-3 Tahun	Usia 3-4 Tahun
Motorik halus	Meremas kertas atau kain dengan menggerakan lima jari	Menuang pasir, air atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (ember atau mangkuk)
	Melipat kertas atau kain meskipun belum rapi	Memasukan benda kecil kedalam botol
	Menggunting kertas tanpa pola	Meronce benda cukup besar.
	Koordinasi tangan cukup baik untuk memegang benda pipih atau sikat gigi atau sendok	Menggunting kertas dengan mengikuti pola garis lurus.

Berikut merupakan bagan proses desain media :

Gambar 1 bagan proses desain media pembelajaran



Cara pembuatan media *Smart Tree* (Pohon Pintar)

Smart tree terbuat dari papan kayu triplek dengan ukuran tinggi 70 cm dan lebar 24 cm pada setiap sisinya. Ketiga sisi di bentuk menyerupai pohon dengan didasari kayu triplek bentuk lingkaran dengan diameter 40 cm, setelah itu direkatkan dengan menggunakan lem kayu dan bagian pohon dilapisi dengan kain flanel.

Cara penggunaan media *smart tree*

Dalam penggunaan media ini, tahap pertama pendidik menjelaskan bentuk media dan macam-macam permainan. Sisi pertama, permainan meronce, sisi kedua perminan puzzle, dan sisi ketiga memasukkan benda dalam botol.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan rancangan produk dari ahli media dan ahli materi:

a. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan untuk mengetahui layak atau tidak media digunakan. Mengetahui produk sudah menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

No	Unsur Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan media jelas			√	
2	Kesesuaian ukuran media				√
3	Keamanan bahan yang digunakan			√	
4	Warna yang dipilih sesuai dengan karakteristik anak				√
5	Pemilihan warna menarik			√	
6	Kegiatan pada media mudah dipahami			√	
7	Bentuk media dapat membantu anak memahami materi			√	
8	Media menarik				√
9	Media relevan dengan materi yang dipelajari anak			√	

10	Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan media *Smart Tree*				√
Jumlah skor		34			

b. Validasi Materi

Media yang telah didesain yang selanjutnya akan dinilai oleh ahli materi guna mengetahui materi yang terdapat dalam media *smart tree* sudah sesuai dengan kurikulum perkembangan anak.

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak				√
2	Kejelasan cara penggunaan media pembelajaran untuk anak				√
3	Penyajian materi dapat menstimulsi perkembangan motorik halus anak			√	
4	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan indikator			√	
5	Ketepatan isi materi dengan tujuan media			√	
6	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD)			√	
7	Ketepatan konsep isi materi			√	
8	Ketepatan penyajian materi			√	
9	Kejelasan isi dalam materi			√	
10	Memberi kesempatan untuk anak belajar sendiri				√
	Jumlah	33			

Data-data yang diperoleh dari hasil validasi selanjutnya melalui proses analisis data guna menentukan kelayakan produk.

Tabel 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Validator	Skor Penilaian	Persentase Kevalidan	Kategori
Validator 1	34	85%	Sangat Layak

Tabel 4 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Penilaian	Persentase Kevalidan	Kategori
Validator 2	33	82,5%	Sangat Layak

5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap pertama, yakni perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk, berdasarkan kritik, saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Yaitu media yang sesuai dengan kegiatan anak usia 3-4 tahun kegiatan satu meronce bentuk buah dengan ukuran besar, Kegiatan dua menempelkan puzzle binatang, bentuk puzzle diganti dengan disesuaikan usia anak 3-4 tahun dan kegiatan tiga memasukkan benda dalam botol.

6. Uji coba Awal

Uji coba awal dilakukan pada kelompok terbatas mengenai produk awal di lapangan dengan melibatkan 4 anak. Selama uji coba berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan guru dalam melaksanakan produk tersebut. Peneliti juga melakukan diskusi dengan subjek serta memberikan angket pada subjek.

Uji coba kecil dilakukan guna menguji kemenarikan produk, anak-anak melihat media pembelajaran *smart tree*.

Tabel 4 Angket uji kelompok kecil

No.	Unsur indikator	Jumlah Skor			
		A1	A2	A3	A4
1	Kemudahan anak dalam menggunakan media	4	4	3	3
2	Kemenarikan media bagi anak	3	3	3	4
3	Kemudahan anak meronce benda	3	3	3	3
4	Kemudahan anak memainkan puzzle	3	4	3	3
5	Kemudahan anak memasukkan benda dalam botol	3	3	3	3
6	Respon anak terhadap media	4	4	4	4
Jumlah		20	21	19	20
Jumlah Total		80			

Berdasarkan hasil uji coba awal pada tabel 4 dapat diperoleh

Tabel 5 hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Jumlah anak	Skor Penilaian	Total skor	Persentase Kevalidan	Kategori
1	A1	20			

2	A2	21	80	83,3%	Sangat Layak
3	A3	19			
4	A4	20			

7. Revisi produk akhir

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran hasil uji coba awal.

Pembahasan

Media *Smart Tree* (Pohon pintar) merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kemudian dikembangkan peneliti dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Selain itu anak akan cepat bosan jika pembelajaran tanpa adanya media yang konkrit. Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media *smart tree* guna menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

Pengembangan media *smart tree* di desain dengan menggunakan bahan triplek kayu yang masing-masing bagan pohon berukuran 70 cm dan dilapisi dengan kain fanel, dan dirancang dengan 3 sisi permainan berbeda, sisi pertama dengan kegiatan meronce, kegiatan kedua puzzle, dan kegiatan kegtiga memasukkan benda dalam botol

. Berdasarkan arahan dan masukan dari validator peneliti menambahkan beberapa bahan pada media agar terlihat lebuh menarik untuk anak, serta mengganti permainan puzzle dan disesuaikan dengan usia anak.

Dari produk media *smart tree* yang dikembangkan kelebihan yang didapatkan yakni:

a) Media *smart tree* yang dikembangkan terbuat dari bahan dasar kayu triplek dan dilapisi kain fanel, sehingga terjamin kekuatan serta kekuatan, keawetan serta keamanannya.
b) Media *smart tree* yang dikembangkan dapat menstimulasi perkembangan motorik anak dengan beberapa permainan yang dikembangkan.
c) Media *smart tree* membuat anak lebih tertarik untuk belajar sehingga tidak cepat bosan.

Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli materi diperoleh hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil validasi oleh ahli media adalah 85% dan

Rata-rata hasil validasi oleh ahli materi adalah 82.5%. Dari hasil validasi ahli media dan materi tersebut kriteria kelayakan yang diperoleh yaitu sangat layak. Ketentuan kriteria kelayakan ini sesuai dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan Riduwan (2013:15) bahwa media dikatakan layak digunakan jika memperoleh nilai validasi sebesar ≥61%. Penilaian kelayakan media pembelajaran smart tree, selain diperoleh dari hasil validasi materi dan media, juga didapatkan dari respons peserta didik terhadap media pembelajaran. Respons peserta didik diperoleh dari uji coba di lapangan dengan melibatkan kelompok kecil. Dari hasil angket respons peserta didik pada uji lapangan diperoleh total keseluruhan sebesar 83,3% dengan kriteria sangat layak. Sesuai dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Riduwan (2013:15) bahwa jika media memperoleh nilai 81% hingga 100% dikategorikan sangat layak, sedangkan hasil nilai yang diperoleh sebesar 83,3% sehingga dikategorikan sangat layak.

Sesuai dengan hasil validasi oleh ahli dan respons peserta didik pada uji coba media pembelajaran smart tree yang dikembangkan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran smart tree memperoleh kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media smart tree dapat menstimulasi motorik halus anak usia 3-4 tahun sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diambil kesimpulan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Desain media *Smart Tree* dikembangkan sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 3-4 Tahun
2. Hasil pengembangan media *smart tree* yaitu dihasilkan media yang memiliki tiga permainan yaitu, (1) kegiatan permainan meronce, (2) kegiatan permainan puzzle, (3) kegiatan permainan memasukkan benda dalam botol. Desain media dan materi telah divalidasi oleh tim validator.
3. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk digunakan.

Daftar Referensi

Ardhana, Wayan. *Konsep Penelitian Dalam Bidang Pendidikan danPembe-lajaran*. Makalah disajikan dalam Loka Karya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, Jurusan Ilmu Keolahragaan FIP UM, Malang, 22-24 Maret.

Azharona, Rikza. 2013. Pengembangan permainan Sirkuit Warna-warni Ceria Menggunakan Bahan Bekas pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak. *Journal Paud. Paud,* 1 (1): 31-37

Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Yogyakarta: Penerbit Gava Media

Hasibuan, Rachma. 2017. Perencanaan pembelajaran PAUD. Surabaya : Unesa Press

Munadi, Y. 2008. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137, 3 (2014).

Puspitasari, Endang. 2018. Alat permainan edukatif anak usia dini. Jakarta:Guepedia

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rika, Z. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran Smk Negri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *06*.

Sadiman, A S., Rahardjo, R., Haryono, Anung dan Harjito. 2014. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Penelitian Kuantitatif dan R&D* (S. M. Dr. Ir. Sutopo (ed.)). ALFABETA.

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *THUFULI :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *I*(1), 12–20.

Sulyandari, A. K. (2020). Pengembangan sirkuit bongkar pasang untuk aktivitas fisik motorik kasar di lembaga prasekolah dengan lahan minimalis. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA ISSN*, *6*(Juli), 171–181. http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/633

Susanto, Ahmad. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta : PT Bumi Aksara