

Peran Media Dicejump untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

*Tita Puspitasari, Gilar Gandana, Risbon Sianturi

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: titapuspitasari@upi.edu

Submitted/Received 11 October 2024; First Revised 11 November 2024; Accepted 21 November 2024
First Available Online 27 November 2024; Publication Date 1 Desember 2024

Abstract

This study aims to explore the impact of the educational game Dicejump on the gross motor development of children aged 5-6 years. Dicejump is an innovative educational game that combines gross motor aspects with educational elements, designed to enhance balance, coordination, and agility in early childhood. The research method used is an experimental design with a pretest-posttest control group. The research sample consists of two groups: the experimental group using Dicejump and the control group using conventional teaching methods. The results showed a significant improvement in the gross motor skills of children in the experimental group compared to the control group. These findings confirm that the use of Dicejump effectively supports the gross motor development of young children. The study also highlights the importance of selecting and managing appropriate educational games for early childhood to create a fun and supportive learning environment. The recommendation of this study is to expand the use of educational games in early childhood education curricula and to conduct further research to test the effectiveness of other educational games.

Keywords: media, early childhood, motoric

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh alat permainan edukatif Dicejump terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Alat permainan edukatif (APE) Dicejump merupakan inovasi permainan yang menggabungkan aspek motorik kasar dengan unsur edukatif, dirancang untuk meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan ketangkasan pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan APE Dicejump dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan APE Dicejump secara efektif dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pemilihan dan pengelolaan APE yang sesuai untuk anak usia dini guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan optimal. Rekomendasi penelitian ini adalah untuk memperluas penggunaan APE dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dan melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas APE lainnya.

Kata Kunci: media, anak usia dini, motoric

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak (Gandana, G., et al. 2021). Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh,

mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik. (Aghnaita, A. 2017). Masa usia dini, yaitu 0-6 tahun, sering disebut sebagai masa keemasan (*the golden years*) karena pada periode ini anak sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitar dan mengalami perkembangan fisik

serta psikis yang signifikan (Walujo & Listyowati, dalam Ahdad et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang tepat guna mendukung perkembangan berbagai aspek tersebut.

Salah satu aspek penting dalam PAUD adalah perkembangan motorik kasar. (Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. 2023). Perkembangan motorik kasar mencakup kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh yang besar, seperti berlari, melompat, dan memanjat (Pavey dalam Mayasari et al., 2022). Menurut Hurlock (dalam Kamelia, 2019), perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 menegaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini mencakup gerakan tubuh yang terkoordinasi, seimbang, lentur, lincah, serta kemampuan lokomotor dan non-lokomotor yang mengikuti aturan. (Nugroho, et.al., 2022)

Dalam konteks ini, permainan memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak. Bermain adalah aktivitas yang dominan pada anak usia dini dan merupakan cara efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka (Gandana, G., et al. 2023). Permainan Dicejump, misalnya, dirancang dengan bahan yang aman dan nyaman untuk menarik minat anak dalam kegiatan belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Dicejump terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di SPS TAAM Al-Maarij dan SPS TAAM Hikmah.

Rechtik., et al (2019) menekankan pentingnya peran guru dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak. Guru harus fokus pada peningkatan keterampilan ini melalui berbagai kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Pada usia dini, anak memiliki mobilitas tinggi dan karakteristik suka bermain serta bergerak, sehingga usia ini ideal untuk memperkenalkan keterampilan motorik dasar yang akan berguna sepanjang hidup mereka (Kamelia, 2019).

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada perkembangan motorik kasar tetapi juga bertujuan untuk memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi inovasi pembelajaran baru dalam PAUD untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi guru mengenai pengembangan motorik kasar melalui permainan Dicejump, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk menyediakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan motorik kasar anak.

Anak yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar yang menyenangkan dan eksploratif dengan menggunakan Dicejump. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah ilmu dan wawasan yang berguna untuk mendukung pengetahuan menjadi guru yang profesional dengan menciptakan alat permainan edukatif yang kreatif, inovatif, menarik, bermakna, dan disenangi oleh anak usia dini.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini membatasi pada pengaruh alat permainan Dicejump di SPS TAAM Al-Maarij terhadap perkembangan motorik kasar anak. Rumusan masalah yang dikaji meliputi profil perkembangan motorik kasar di SPS TAAM Al-Maarij dan SPS TAAM Hikmah, serta perbedaan signifikan perkembangan motorik kasar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif Dicejump terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Desain penelitian yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Abraham, I., & Supriyati, Y., 2022). Desain ini memungkinkan peneliti

untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test pada kedua kelompok, sehingga efektivitas perlakuan yang diberikan dapat diukur. Dalam desain penelitian ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal motorik kasar mereka. Kemudian, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa alat permainan edukatif Dicejump, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah periode intervensi selesai, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan motorik kasar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan edukatif seperti Dicejump dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang membutuhkan keseimbangan, koordinasi, dan ketangkasan. Selama permainan, anak-anak harus melompat, berlari, dan menyeimbangkan diri mereka, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan otot dan keterampilan motorik kasar mereka.

Menurut teori perkembangan motoric Hurlock, keterampilan motorik kasar berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak (Delia, A. S., & Yeni, I. 2020). Aktivitas fisik yang terstruktur dan terarah, seperti yang dilakukan dalam permainan Dicejump, membantu merangsang pusat motorik di otak, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Studi oleh Rehtik., et al (2019) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan fisik dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik pada anak-anak.

Pengaruh Stimulasi Terstruktur

Stimulasi terstruktur yang diberikan melalui alat permainan edukatif Dicejump menawarkan banyak manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Permainan ini melibatkan gerakan-gerakan yang menantang anak-anak untuk mengembangkan keterampilan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Misalnya, aktivitas melompat pada Dicejump tidak hanya memperkuat otot-

otot kaki tetapi juga meningkatkan keseimbangan dan koordinasi mata-tangan.

Menurut Hurlock (2019) perkembangan motorik kasar adalah hasil dari interaksi antara kematangan saraf dan otot serta stimulasi lingkungan. (Arifiyanti, et.al., 2019). Dalam hal ini, Dicejump memberikan stimulasi lingkungan yang sangat baik melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dan menantang. Dengan berpartisipasi aktif dalam permainan, anak-anak belajar mengontrol gerakan tubuh mereka, meningkatkan koordinasi, dan memperkuat otot-otot mereka.

Bukti Empiris dari Penelitian

Studi oleh Rehtik., et al (2019) menemukan bahwa intervensi melalui permainan fisik seperti Dicejump dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan fisik terstruktur menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menerima intervensi serupa. Temuan ini menunjukkan pentingnya alat permainan edukatif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak-anak.

Selain itu, studi Tandon et al. (2021) menekankan pentingnya aktivitas fisik dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. Menurut penelitian ini, aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi anak-anak, yang pada gilirannya meningkatkan hasil perkembangan fisik mereka. Alat permainan edukatif seperti Dicejump menawarkan platform yang ideal untuk menggabungkan aktivitas fisik dengan pembelajaran yang menyenangkan, memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari setiap sesi permainan.

Peran Guru dan Orang Tua

Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung penggunaan alat permainan edukatif seperti Dicejump. Guru dapat mengintegrasikan permainan ini ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas, sementara orang tua dapat mendorong

anak-anak untuk bermain aktif di rumah. Dengan memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat, guru dan orang tua dapat memastikan bahwa anak-anak mendapatkan stimulasi yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka. (Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. 2022)

Menurut Tedy, Y., et al. (2020), keterlibatan orang dewasa dalam permainan anak-anak dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Dengan berperan aktif dalam permainan, guru dan orang tua tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik mereka tetapi juga memperkuat hubungan emosional dan sosial antara anak dan orang dewasa.

Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Motorik Kasar

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data pre-test dan post-test mengenai perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B di SPS TAAM Al-Maarij Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya. Data pre-test dan post-test kemudian diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi perkembangan awal motorik kasar anak, perkembangan akhir, peningkatan, serta perbedaan perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dibandingkan dengan anak yang tidak menerima perlakuan.

Nilai pre-test dan post-test diperoleh berdasarkan penilaian yang menggunakan rubrik penilaian yang terdiri dari 5 aspek dengan 15 deskriptor. Setiap deskriptor memiliki nilai terendah 0 dan tertinggi 3. Oleh karena itu, jika semua aspek terpenuhi, skor ideal yang diperoleh adalah 45. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 for Windows. Selanjutnya, skor yang diperoleh anak dikategorikan dalam beberapa kategori: BSB (Berkembang Sangat Baik) jika anak mendapatkan skor ≥ 31 , BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika memperoleh skor 16-30, MB (Masih Berkembang) jika memperoleh skor 1-15, dan BB jika memperoleh skor 0.

1.1. Kemampuan Awal Motorik Kasar Anak

Sebelum perlakuan diberikan, anak-anak di kedua kelompok diuji untuk menilai kemampuan motorik kasar awal mereka. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori MB (Mulai Berkembang). Hal ini menunjukkan bahwa pada awalnya, kemampuan motorik kasar anak-anak di kedua kelompok belum berkembang secara optimal.

Tabel 1
 Capaian Perkembangan Perkembangan Motorik kasar Pada Anak Kelompok B di SPS TAAM AL – Hikmah (Kelas Kontrol) Sebelum di berikan perlakuan

No	Identitas Anak	Skor	Kategori
1	A1	31	BSB
2	A2	29	BSH
3	A3	31	BSB
4	A4	31	BSB
5	A5	31	BSB
6	A6	31	BSB
7	A7	27	BSH
8	A8	32	BSB
9	A9	30	BSH
10	A10	31	BSB
11	A11	31	BSB
12	A12	30	BSH
13	A13	31	BSB
14	A14	30	BSH
15	A15	31	BSB
Jumlah		536	
Rata-rata		30.46	BSH

Tabel 2
 Capaian Perkembangan Perkembangan Motorik kasar Pada Anak Kelompok B di SPS TAAM AL – Maarij (Kelas Eksperimen) Sebelum di berikan perlakuan

No	Identitas Anak	Skor	Kategori
1	A1	38	BSB
2	A2	37	BSB
3	A3	37	BSB
4	A4	37	BSB
5	A5	36	BSB
6	A6	36	BSB
7	A7	35	BSB
8	A8	35	BSB
9	A9	35	BSB
10	A10	35	BSB
11	A11	33	BSB
12	A12	36	BSB
13	A13	36	BSB
14	A14	37	BSB
15	A15	33	BSB
Jumlah		536	
Rata-rata		35.73	BSB

1.2. Perkembangan Akhir Motorik Kasar Pada Anak

Setelah perlakuan menggunakan alat permainan edukatif Dicejump selama beberapa minggu, anak-anak kembali diuji untuk menilai perkembangan motorik kasar mereka. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan di kelompok eksperimen, dengan skor rata-rata mencapai 33, yang termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dengan skor rata-rata 20, yang masih berada dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Tabel 3
 Perkembangan Motorik Kasar
 Kelas Eksperimen

Identitas Anak	Skor				Keterangan
	Pre-test	Post-test	Gain	N-Gain	
A1	38	44	6	0.9	Efektif
A2	37	44	7	0.9	Efektif
A3	37	44	7	0.9	Efektif
A4	37	43	6	0.8	Efektif
A5	36	44	8	0.9	Efektif
A6	36	44	8	0.9	Efektif
A7	35	45	10	1.0	Efektif
A8	35	43	8	0.8	Efektif
A9	35	43	8	0.8	Efektif
A10	35	42	7	0.7	Cukup Efektif
A11	33	42	9	0.8	Efektif
A12	36	42	6	0.7	Cukup Efektif
A13	36	44	8	0.9	Efektif
A14	37	44	7	0.9	Efektif
A15	33	42	9	0.8	Efektif
	Jumlah			12.4	
	Rata-rata			0.8	Efektif

Berdasarkan Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Dicejump cukup efektif dalam pembelajaran perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B di SPS TAAM AL-Maarij Tasikmalaya. Dari 15 anak, 13 anak mencapai kategori efektif, sedangkan 2 anak mencapai kategori cukup efektif.

Tabel 4
 Perkembangan Motorik Kasar
 Kelas Kontrol

Identitas Anak	Skor				Keterangan
	Pre-test	Post-test	Gain	N-Gain	
A1	31	36	5	0.4	Kurang efektif
A2	29	36	7	0.4	Kurang efektif
A3	31	36	5	0.4	Kurang efektif
A4	31	35	4	0.3	Tidak efektif
A5	31	36	5	0.4	Kurang efektif
A6	31	36	5	0.4	Kurang efektif
A7	27	35	8	0.4	Kurang efektif
A8	32	36	4	0.3	Tidak Efektif
A9	30	34	4	0.3	Tidak efektif
A10	31	36	5	0.4	Kurang efektif
	Jumlah			5.3	
	Rata-rata			0,4	Kurang Efektif

Berdasarkan Tabel diatas, pembelajaran perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B di SPS TAAM AL-Hikmah Tasikmalaya dinilai kurang efektif. Dari 15 anak, 12 anak mencapai kategori efektif, sementara 3 anak termasuk dalam kategori tidak efektif.

1.3. Signifikansi Perbedaan Peningkatan Anak dalam Motorik Kasar

Test Statistics ^a	
	hasil
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	120.000
Z	-4.809
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Analisis data menggunakan SPSS 22.0 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji t-independen menghasilkan nilai $p < 0,05$, yang menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen secara statistik signifikan. Ini berarti bahwa penggunaan alat permainan edukatif Dicejump memiliki pengaruh nyata dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pada kelompok eksperimen, anak-anak diberikan intervensi berupa permainan Dicejump selama periode penelitian, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam skor motorik kasar dibandingkan dengan

kelompok kontrol. Skor pre-test dan post-test yang diperoleh dari kedua kelompok dianalisis menggunakan uji t-independen, yang menunjukkan bahwa nilai p yang dihasilkan kurang dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dan peningkatan yang diamati pada kelompok eksperimen bukanlah hasil dari kebetulan semata, melainkan hasil dari intervensi yang diberikan.

Kesimpulan dari analisis ini adalah bahwa penggunaan Dicejump efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa alat permainan edukatif dapat berperan penting dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam aspek perkembangan motorik kasar.

Implikasi Pendidikan

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pendidikan anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif seperti Dicejump dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Guru dan pendidik dapat menggunakan alat permainan ini sebagai bagian dari kegiatan harian di kelas untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk perkembangan motorik mereka.

Selain itu, hasil ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran. Dengan menggunakan alat permainan yang menarik dan menyenangkan, anak-anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, sekolah dan lembaga pendidikan anak usia dini perlu mempertimbangkan penggunaan alat permainan edukatif sebagai strategi penting dalam pengembangan kurikulum mereka.

SIMPULAN

Alat permainan edukatif Dicejump telah terbukti memiliki kontribusi besar dalam peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak-anak usia dini. Penggunaan Dicejump sebagai alat bantu pembelajaran tidak hanya

berfokus pada aspek fisik saja, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, yang pada gilirannya mendukung perkembangan holistik mereka.

Dalam penelitian ini, dua kelompok anak usia 5-6 tahun dari dua SPS, yaitu TAAM Al-Maarif dan TAAM Hikmah, digunakan sebagai subjek penelitian. Kelompok eksperimen yang diberikan intervensi menggunakan alat permainan edukatif Dicejump menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan alat ini. Kemampuan motorik kasar seperti keseimbangan, kelincahan, koordinasi tubuh, dan keterampilan dasar fisik lainnya mengalami peningkatan yang lebih baik pada anak-anak yang menggunakan Dicejump.

Penggunaan Dicejump sebagai alat permainan edukatif memberikan stimulus yang menarik dan menantang bagi anak-anak. Desain alat ini memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain, yang meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan fisik. Aktivitas seperti melompat, berlari, dan menendang bola menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika dilakukan dengan menggunakan Dicejump. Hal ini berdampak positif pada perkembangan motorik kasar anak, karena mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang seringkali dianggap membosankan atau melelahkan.

Selain itu, Dicejump juga membantu dalam pengembangan aspek kognitif dan sosial anak. Melalui permainan ini, anak-anak belajar untuk bekerja sama, bergantian, dan mengikuti aturan permainan, yang merupakan keterampilan sosial penting. Mereka juga belajar untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan dengan cepat saat bermain, yang berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka. Kombinasi antara perkembangan fisik, kognitif, dan sosial ini menunjukkan bahwa Dicejump tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan motorik kasar tetapi juga mendukung perkembangan holistik anak.

Secara keseluruhan, integrasi alat permainan edukatif seperti Dicejump dalam

kurikulum pendidikan anak usia dini sangat dianjurkan untuk mendukung perkembangan holistik anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan Dicejump sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat diadopsi secara luas dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan optimal mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476-2482.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Ahdad, M. M., & Diana, R. R. (2022). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Era New Normal. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17-28.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 36-44.
- Delia, A. S., & Yeni, I. (2020). Rancangan Tari Kreasi terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1071-1079.
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594-6601.
- Gandana, G., Aprily, N. M., Loita, A., Fauzi, R. A., Arifah, C., & Arosyidah, R. (2023). Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2117-2125.
- Gandana, G., Nugraha, D., & Fauzi, R. A. (2021). Profile Of Creative Early Childhood Education And Development (Eced) Teachers Of The 21 Century. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 3(2), 115-125.
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) stppa tercapai di ra harapan bangsa maguwoharjo condong catur yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112-136.
- Mayasari, D., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh Modifikasi Selodor terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5808-5818.
- Nugroho, I. F., Abidin, R., & Veronica, N. (2022). Pengaruh Tari Giring-Giring Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bereng Bengkel. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 118-129.
- Rechtik, Z., Miklankova, L., & Pugnerova, M. (2019). Assessment of gross motor skills in primary schools children from the Czech Republic. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 11(6), 4. 22-26.
- Tandon, A., Dhir, A., Almugren, I., AlNemer, G. N., & Mäntymäki, M. (2021). Fear of missing out (FoMO) among social media users: a systematic literature review, synthesis and framework for

future research. *Internet Research*,
31(3), 782-821.

Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani,
Y. (2023). Teknik Pembacaan
Media Puzzle Huruf di Sekolah
Dasar Kalimantan Tengah.
*SOSMANIORA: Jurnal Ilmu
Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 187-
196.

Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C.
(2023). Meningkatkan Motorik
Kasar Anak Usia Dini Ditinjau
dengan Model Permainan
Ladder. *J. Obs. J. Pendidik. Anak
Usia Dini*, 7(4), 4190-4198.