

## DAFTAR RUJUKAN

- Abhy Sukma Pratama, Bambang Prasetya Adhi, & Prasetyo Wibowo Yunanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cara Membuat Permainan Video Pada Genre Turn Based Adventure Rpg Di Smkn 6 Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(1), 22–25. <https://doi.org/10.21009/pinter.4.1.5>
- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019, 829–834.
- Agus Eko Sujianto. 2014. Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0. (Jakarta: PT. Prestasi AgusSartono. Manajemen Keuangan Teori dan Aplikasi. Edisi empat. Cetakan ke tujuh Yogyakarta: Penerbit BPFE.
- Alfiansyah, Kiki. 2019. Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Lampung.
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5678>
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari jenis Kelamin. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(1).
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Bakti, T. S., & Gomo, M. A. P. (2017). Kesesuaian Laboratorium Sebagai Sumber Belajar Di Prodi Tata Boga. *Teknologi Dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, Dan Pengajarannya*, 40(2), 169–180. <https://Doi.Org/10.17977/Um031v40i22017p169>
- Bernadeta Suhartini, A. P. dan. (2015). Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikulerbolabasket Sma N 3 Bantul. *Medikora*, XII(1). <https://doi.org/10.21831/medikora.v0i1.4577>
- Djuanda, I., Agama, S. T., Al, I., Jakarta, H., & Suryani, R. L. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 2021.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Adaara*, 11(2), 145–154.

- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2, (2), 204-210.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454–5462.
- Gumelar, L., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2), 764–770.
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Hestbaek, L., Andersen, S. T., Skovgaard, T., Olesen, L. G., Elmose, M., Bleses, D., Andersen, S. C., & Lauridsen, H. H. (2017). Influence of motor skills training on children's development evaluated in the Motor skills in PreSchool (MiPS) study-DK: Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study. *Trials*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>
- Hidayah, R. L., & Khan, R. I. (2021). Pemanfaatan permainan sirkuit sebagai pengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 646–654.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38 <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1–13), 1–13.
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta:PT. Diva Press, 2011.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada

- Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 90–103. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/2740/1520/>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurnia, Tia Dwi, dkk. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Kecamatan Gedangsari Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, Vol. 3, No, 21–26.
- Maghfiroh, S. T. (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(1), 40–46.
- Mandalika & Syahril.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, Vol 20 No 1 <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49-61.
- McKibbin, W. J., & Fernando, R. (2020). The Global Macroeconomic Impacts of COVID-19: Seven Scenarios (CAMA Working Paper 19/2020). Australian National University. Crawford School of Public Policy., February, 1–55. [https://doi.org/10.1162/asep\\_a\\_00796](https://doi.org/10.1162/asep_a_00796)
- Monicha, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia, PG PAUD Universitas PGRI*, 01(01), 33–42.
- Muslimah, E. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali Di Paud Al-Ikhlas Tangerang Selatan. Skripsi (tidak diterbitkan).
- Nabilah, I., Hastuti, D., & Latifah, M. (2022). Perkembangan Motorik Baduta: Faktor-Faktor yang Berpengaruh secara Langsung dan Tidak Langsung. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 45–57.
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 172–187. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.198>



- Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestarinigrum, A., Ismail, N., Septiano, S., & Rizqi, A. B. (2021). Efektifitas Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2127–2137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1974>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/download/6985/3381>
- Nuryanto, S. (2018). Laboratorium Paud Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Pg-Paud Universitas Muhammadiyah Ponorogo). *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 127–138. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.182>
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Paramita & Sutapa (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Made Vina Arie Paramita (1) Panggung Sutapa (2). *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1–15.
- Paramitha & Supiati, (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443–450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Prasetyoningtyas, A., & Waluyo, D. A. (2022). Pengembangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Bakery Pastry Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Education and ...*, 10(1), 167–171.
- Pratama, I. P. utu A., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putra, R. H. W. & Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. Edumatic: *Jurnal Pendidikan Informatika* |, 1, 35–43.
- Rahmatunnisa, S. & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.
- Rahmatunnisa, S., Sari, D. A., Iswan, I., Bahfen, M., & Rizki, F. (2020). Study Kasus Kemandirian Anak Down Syndrome Usia 8 Tahun. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(2), 96–109. <https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.27486>
- Rita Kurnia. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77–85.
- Retnawati, H. (2018). Validitas dan reliabilitas konstruk skor tes kemampuan calon mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 126–135. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/10973>
- Salwa Fajriyah, Kartika Rinakit Adhe, Melia Dwi Widayanti, E. C. M. (2023). Pengembangan Permainan Anove Sensory Path untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun *Development of Anove Sensory Path Game to Improve the Locomotor Ability of Journal Of Early Childhood Education And Research*, 4(1), 29–43.
- Samsiah. (2018). Permainan “Catch Me” Menstimulasi Perkembangan Anak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(6).
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setiawan, D. K. (2016). Survei Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahun Ajaran 2014-2015 (Studi Pada Siswa Kelas IV, V, VI SDN Kutorejo II Kertosono). 4(1), 1–23.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46.
- Sucipto, B. Tarigan, A. Mamun, Y. Yudiana. (2018). Content Validity of the Enjoyment Instrument in Physical Education Learning: Field Research. Abstract Prosiding International Conference Sport Science Healthy and Physical Education3 (ICSSHPE3)
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>

- Sulyandari, A. K., & Dewi, M. S. (2020). Pengembangan Sirkuit Bongkar Pasang untuk Aktivitas Fisik Motorik Kasar di Lembaga Prasekolah dengan Lahan Minimalis. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 171–181.
- Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.24235/awladay.v4i1.2509>
- Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, L. O. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelepah Pisang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.299>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tazkiah, N., Syarif, I. Y., Priatna, N., Putri, A. A. S., & Watini, S. (2023). Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik pada Kelompok B TK di Perkebunan Batang Kumu. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3852–3858. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2098>
- Titi Sutiarti S, M. N. (2020). Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B1. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/8188>
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1, 72–79.
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahrah Rifa Qonitah. (2020). Pengembangan Video Tutorial Dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009>
- Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8047–8060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>