



Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Pita Hasliza¹, Nur Anisa¹

Prodi PG-PAUD, Jurusan KSDP FIP UM, jalan Semarang no. 5 Malang
E-mail: pitahasliza97@gmail.com.

Abstract: This research produced cheerful, easy, and attractive footprint roaming game products as well as innovations to improve kinesthetic intelligence. The purpose of this study was to improve kinesthetic intelligence in children of the TK group B. This study used a research design and development from Borg and Gall. This model has 10 steps of research, but due to researchers' limitations, it only uses 7 steps, this study was conducted in 5 TK with a subject of 50 children. Qualitative data was obtained from interviews and evaluation data from experts, while quantitative data obtained from game data, namely aspects of safety, ease, and attractiveness were used to improve child kinesthetic intelligence in group B.

Keywords: game; roaming; kinesthetic intelligence

Abstrak: Penelitian ini menghasilkan produk permainan jelajah telapak kaki ceria yang mudah, aman, dan menarik serta sebagai inovasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik. Tujuan penelitian ini ialah untuk menghasilkan produk permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok TK B. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Rancangan penelitian ini memiliki 10 langkah penelitian, namun karena keterbatasan peneliti, maka hanya menggunakan 7 langkah, penelitian ini dilakukan di 5 TK dengan subjek 50 anak. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan data evaluasi dari para ahli, sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari data permainan yaitu aspek keamanan, kemudahan, dan kemenarikan digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Usia 5-6 Tahun.

Kata kunci: permainan; jelajah; kecerdasan kinestetik

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi langkah awal untuk memberikan stimulasi pada aspek-aspek perkembangan anak. Terdapat enam aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Stimulus yang diberikan kepada anak sebaiknya disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak pada kelompok usianya. Kebutuhan satu anak dengan anak yang lain akan berbeda-beda, banyak faktor yang mempengaruhi setiap anak berbeda diantaranya adalah faktor genetik dan biologis, keduanya

berpengaruh besar dalam membuat setiap anak unik, istimewa dan berbeda dari anak lainnya (Allen dan Martoz, 2010: 13). Perkembangan anak dapat dikatakan ideal apabila anak dapat berkembang pada enam bidang perkembangan yang ada, namun kenyataannya masih banyak orangtua atau guru hanya terfokus pada satu atau dua bidang perkembangan. Hal ini akan berpengaruh pada kemampuan anak termasuk pada tingkat kecerdasan anak. Kecerdasan pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti baca dan berhitung, tetapi masih terdapat kecerdasan lain yang masih perlu diberikan stimulasi.

Stimulasi yang terlalu mengarah pada kemampuan baca, tulis, hitung (calistung) pada anak bisa membuat kecerdasan yang lain akan terganggu dan tidak berkembang dengan baik. Anak usia dini yang telah mampu membaca, menulis, dan menghitung dengan baik, belum tentu termasuk anak yang cerdas, namun sebaliknya ada kemungkinan stimulasi yang berlebihan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual membuat kecerdasan yang lain menjadi terabaikan (Suyadi dan Ulfah, 2015: 33). Anak terlahir ke dunia bukan hanya dengan satu kecerdasan yang ada sejak lahir, tetapi terdapat lebih dari satu kecerdasan pada anak, para ahli menyebut kecerdasan ini dengan *multiple intelligent*.

Multiple intelligent terdiri dari beberapa macam kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, visual-spasial, matematis-logis, musikal, intrapersonal, kinestetik, naturalis, dan kecerdasan spiritual. Salah satu kecerdasan yang telah disebutkan yaitu kecerdasan kinestetik yang termasuk dalam *multiple intelligent*. Kecerdasan kinestetik merupakan area yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan ragawi dan kemampuan untuk menangani objek dengan penuh keahlian (Ling dan Catling, 2012:45). Keahlian kinestetik terlihat dari bagaimana seseorang mampu mengendalikan diri dengan baik, baik itu orang dewasa maupun anak-anak.

Anak dengan kecerdasan kinestetik dapat dengan mudah diketahui, seperti terlihat aktif atau tidak bisa diam, mudah menghafal gerakan, dan menyenangkan kegiatan fisik merupakan sebagian dari ciri anak dengan kecerdasan kinestetik. Terlebih pada usia 5-6 tahun biasanya anak sudah menunjukkan kemampuan kinestetik seperti anak dapat memanjat dan menaiki tangga, meluncur, mendorong, melompat dengan satu kaki atau dua kaki, berlari dan berhenti dengan sempurna, meloncat jauh, mengendarai sepeda roda tiga atau dua (Jamaris, 2017: 6). Kecerdasan kinestetik sangat erat kaitannya dengan kemampuan gerak dan menggunakan seluruh tubuh dalam melakukannya, terdapat berbagai cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, salah satunya melalui permainan.

Permainan dapat membantu anak bergerak aktif dan bebas, hal ini dikarenakan anak sangat senang bermain dan dilakukan anak tanpa rasa berat hati. Permainan yang terarah dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik seperti ketepatan, kekuatan,

keseimbangan, kelenturan, dan lain-lain. Apabila kecerdasan kinestetik anak kurang berkembang maka akan berpengaruh pada kegiatan sehari-hari, dimana aktivitas yang dilakukan anak akan terganggu. Selaras dengan itu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak sangat perlu untuk dilakukan dengan kegiatan yang menggembarakan dalam permainan serta memberikan pengalaman baru dalam dunia bermain anak.

Berdasarkan pengamatan di TK IT Ulil Albab, TK Akademika, TK Syuhada, TK Dirgantara, dan TK Kartika, serta wawancara kepada guru TK B di kelima TK tersebut diperoleh fakta sebagai berikut: (1) beberapa anak masih goyang dan terjatuh saat melompat satu atau dua kaki, (2) anak belum bisa jalan mundur secara lurus, (3) anak kesusahan menangkap dan melempar bola kekeranjang, (4) anak terjatuh saat menirukan gerakan kapal terbang (5) anak belum bisa berjalan di papan titian dengan seimbang, (6) kegiatan fisik hanya melalui senam, (7) kegiatan bermain jarang dilakukan di dalam maupun di luar kelas, (8) ada kecenderungan anak kurang bersemangat dalam kegiatan di dalam kelas karena kurang menarik dan anak disuruh diam ditempat duduk, (9) permainan yang melibatkan fisik anak masih kurang diterapkan. Anak mengalami kesulitan tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa faktor yang ada yaitu: (1) gerakan senam yang monoton sehingga anak tidak bersemangat, (2) pembelajaran yang sering dilakukan di dalam kelas dan anak kurang bergerak aktif, (3) jarang diadakan permainan yang mengharuskan anak bermain dan bergerak aktif melibatkan seluruh tubuh, (4) gerakan masih kurang bervariasi, anak hanya di suruh diam dan mendengarkan guru di tempat duduk, (5) kurangnya kegiatan dalam mengembangkan gerak tubuh melalui nyanyian, (6) lebih mementingkan kemampuan membaca dan berhitung, (7) sering memberikan tugas LKA/Lembar Kerja Anak, (8) anak jarang mengeksplorasi diri seperti lompat, berlari, berjalan maju atau mundur, melompat, dan gerakan-gerakan lainnya yang berkaitan lain dengan kecerdasan kinestetik anak (8) masih jarang menerapkan permainan yang terstruktur untuk mengembangkan kemampuan tertentu. Sejalan dengan uraian tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, melalui kegiatan bermain yang terarah dan menyenangkan, yaitu permainan jelajah telapak kaki ceria.

Permainan jelajah telapak kaki ceria merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak, dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kelincahan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal. Permainan ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas secara terbimbing oleh guru atau peneliti dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Selain aspek kecerdasan kinestetik permainan ini juga dapat meningkatkan aspek nilai agama dan moral, bahasa, sosial, dan emosional pada anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan ini anak-anak akan

mendapat wawasan tentang permainan yang bervariasi, serta menggunakan seluruh tubuh untuk bergerak aktif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dirancang untuk menghasilkan produk berupa permainan jelajah telapak kaki ceria untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di 5 lembaga TK. Model ini memiliki 10 langkah penelitian, namun karena keterbatasan peneliti, maka hanya dilakukan 7 langkah penelitian. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk.

Prosedur penelitian dan pengembangan permainan dilaksanakan dengan langkah-langkah yang meliputi, 1) mengadakan penelitian dan pengumpulan data di TK IT Ulil Albab, TK Akademika, TK Asyuhada, TK Dirgantara, dan TK Kartika IV-80, melakukan penelitian dan pengumpulan informasi melalui pengamatan langsung atau observasi di kelas usia 5-6 tahun dan sekolah, kemudian mengetahui kebutuhan yang harus ditingkatkan pada anak usia 5-6 tahun. 2) perencanaan, yaitu merumuskan tujuan penelitian dan pengembangan produk yang akan dihasilkan meliputi rancangan produk dan pengembangan produk. 3) pengembangan produk awal, yaitu pengembangan produk awal berupa permainan dengan format yang telah direncanakan setelah dievaluasi ahli kecerdasan kinestetik, dan ahli permainan. 4) uji coba lapangan awal (uji coba kelompok kecil), dilakukan melalui uji coba kelompok kecil pada 1 sekolah dengan 10 anak usia 5-6 tahun. Sebelum uji coba kelompok awal dilaksanakan proses validasi oleh para ahli terlebih dahulu terhadap produk yang dikembangkan. 5) hasil uji coba kelompok kecil dan validasi ahli digunakan sebagai bahan evaluasi dan revisi untuk produk yang akan dikembangkan. Revisi hasil uji coba produk awal, dilakukan dengan merevisi produk awal berdasarkan hasil uji coba lapangan pertama (uji coba kelompok kecil) untuk selanjutnya melaksanakan uji lapangan utama sesuai dengan saran-saran dari hasil uji coba lapangan pertama. 6) uji coba lapangan, dilakukan dengan uji coba besar yang melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun TK IT Ulil Albab, 10 anak TK Akademika, 10 anak TK Asyuhada, 10 anak TK Dirgantara dan 10 anak TK Kartika IV-80. 7) revisi produk, yaitu penyempurnaan produk hasil uji coba kelompok besar sehingga menjadi produk

pengembangan permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dilakukan berdasarkan masukan dan hasil evaluasi pada uji coba kelompok besar.

Pengambilan data untuk penelitian pengembangan ini melibatkan subjek antara lain: 1) analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara terhadap guru di 5 TK tersebut, 2) subjek evaluasi terdiri dari 2 ahli permainan anak usia dini dan 2 ahli kinestetik anak usia dini, 3) uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 anak usia 5-6 tahun di TK IT Ulil Albab, 4) uji coba lapangan dilakukan oleh 50 anak diambil dari anak usia 5-6 tahun di TK IT Ulil Albab, TK Kartika IV-80, TK Dirgantara, TK Akademika, dan TK syuhada.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari data hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta wawancara analisis kebutuhan. Selaras dengan itu data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berupa persentase kemudahan, keamanan, dan kemenarikan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan permainan ini adalah dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan data kuantitatif diantaranya: 1) studi pendahuluan lapangan (lembar observasi), 2) penilaian kuesioner ahli permainan dan ahli kinestetik, 3) penilaian dari uji kelompok kecil dan uji lapangan. Sedangkan dalam pendekatan kualitatif yaitu: 1) observasi pengumpulan kebutuhan melalui wawancara terhadap guru, 2) data evaluasi dan saran dari para ahli.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase. 1) data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. 2) data kuantitatif berupa persentase kemudahan, kemenarikan, dan keamanan anak pada saat melakukan kegiatan bermain jelajah telapak kaki ceria. Data tersebut digunakan untuk mempersentase hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan), data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Apabila datanya berupa persentase, proporsi maupun rasio maka kesimpulan yang dapat diambil disesuaikan dengan permasalahannya. Pada tabel 1 berikut adalah persentase keberhasilan validasi atau kelayakan menurut Akbar (2013: 42).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Permainan

No	Kriteria	Tingkat Kelayakan
1.	81,00%-100,00%	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.
2.	61,00%-80,00%	Cukup Layak, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.

3.	41,00%-60,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	21,00%-40,00%	Tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan
5.	00,00%-20,00%	Sangat tidak layak atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Akbar (2013: 42)

Permainan yang dikembangkan akan dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan sebagai permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik apabila mencapai kriteria minimal 61.00%-80.00% (cukup layak).

HASIL

Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan permainan jelajah telapak kaki ceria untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun, di bawah ini akan disajikan data dari hasil tinjauan para ahli, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Tinjauan para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap rancangan permainan yang telah dibuat. Tinjauan dari rancangan permainan tersebut dilakukan oleh empat orang ahli, yaitu dua ahli permainan dan dua ahli kinestetik. Tujuan dari tinjauan para ahli adalah untuk mengetahui tingkat keamanan, kemudahan, dan kemenarikan permainan jelajah telapak kaki ceria.

Tabel 2. Hasil Data Tinjauan Ahli

Hasil Kuesioner Ahli	Persentase
Hasil kuesioner ahli permainan AUD	91,3%
Hasil kuesioner ahli kinestetik AUD	88,5%

Hasil tinjauan para ahli pada tabel di atas yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan permainan dari segi pendapat para ahli sekaligus untuk melakukan revisi dari rancangan permainan yang telah dibuat. Hasil evaluasi tinjauan para ahli permainan anak usia dini diperoleh hasil persentase sebesar 91,3% dan saran dari ahli permainan yaitu lebih memperhatikan faktor keamanan anak, baik dari segi alat permainan yang dipakai maupun dari segi keamanan anak saat bermain. Hasil evaluasi tinjauan ahli kinestetik anak usia dini diperoleh persentase sebesar 88,5%, saran dan masukan dari ahli kinestetik yaitu: 1) mempertimbangkan ukuran balon agar anak tidak kesusahan saat menghimpit balon, 2) menyesuaikan aktivitas motorik dengan tema permainan atau menyesuaikan pemilihan gerakan, 3) menyesuaikan jarak yang dibutuhkan untuk melempar bola anak Usia 5-6 Tahun, 4) memberikan pembatas pada rintangan berlari zig-zag.

Tabel 3. Data Hasil Observasi Kegiatan Uji Coba

Hasil Penelitian	Persentase
Hasil uji coba kelompok kecil	90,9%
Hasil uji lapangan	92%

Uji coba kelompok kecil dilakukan di TK IT Ulil Albab dengan subjek 10 anak usia 5-6 tahun. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 90,9%. Selaras dengan itu, produk

yang diuji coba pada lapangan awal (kelompok kecil) berada pada kriteria persentase sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan uji coba lapangan memperoleh hasil 92% dan tidak dilakukan revisi. Uji coba lapangan dilakukan di 5 lembaga TK yaitu TK IT Ulil Albab, TK Kartika IV-80, TK Dirgantara, TK Akademika, dan TK Syuhada.

PEMBAHASAN

Produk permainan jelajah telapak kaki ceria telah melalui proses validasi dari ahli permainan anak usia dini dengan hasil 91,3%. Apabila disetarakan dengan kriteria kelayakan permainan maka termasuk dalam persentase 81,00%-100,00% dengan kualifikasi sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi. Ahli permainan memberikan saran dan masukan dari ahli permainan yaitu lebih memperhatikan faktor keamanan anak, baik dari segi alat permainan yang dipakai maupun dari segi keamanan anak saat bermain. Sudono (2000:70) menyatakan kriteria pembuatan alat permainan yang harus diperhatikan seperti: kayu tidak berserat, bulu bambu yang gatal, jangan tajam pada setiap sisi, cat *non toxic* (bebas racun), memasukkan benda ke dalam mulut sangat berbahaya, memotong *styrofoam* memerlukan pisau tajam (*cutter*), pembuatan dengan ukuran yang presisi, paku tidak boleh yang menonjol. Beberapa hal yang telah tercantum di atas sudah diperhatikan oleh peneliti dalam membuat alat permainan seperti memakai cat yang aman, kayu tidak berserat, setiap sisi tidak tajam, tidak licin dan tahan lama. Selaras dengan masukan tersebut alat permainan dan cara bermain anak pada permainan ini sudah berdasarkan pada kegiatan untuk anak Usia 5-6 Tahun dan keamanan alat permainan untuk anak seperti tidak berbau menyengat, tidak tajam pada setiap sisi, tidak licin, serba guna, dan lain-lain.

Produk permainan jelajah telapak kaki ceria telah melalui proses validasi dari ahli kinestetik anak usia dini dengan hasil 88,5%. Apabila disetarakan dengan kriteria kelayakan permainan maka termasuk dalam persentase 81,00%-100,00% dengan kualifikasi sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi. Ahli kinestetik memberikan beberapa saran dan masukan yaitu: 1) mempertimbangkan ukuran balon agar anak tidak kesusahan saat menghimpit balon, 2) menyesuaikan aktivitas motorik dengan tema permainan atau menyesuaikan pemilihan gerakan, 3) menyesuaikan jarak yang dibutuhkan untuk melempar bola anak Usia 5-6 Tahun, 4) memberikan pembatas pada rintangan berlari zig-zag. Peneliti perlu melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan ahli kinestetik agar memenuhi kriteria layak. Revisi yang dilakukan yaitu: 1) memperkecil ukuran balon sampai sebesar ukuran bola sepak (sepak bola), 2) mengganti video gerak dan lagu yang digunakan, yaitu pada awalnya menggunakan lagu "*baby shark*", kemudian diganti dengan lagu "*walking-walking*", 3) jarak melempar bola anak kekeranjang pada awalnya adalah 3 langkah dari keranjang namun diubah menjadi 1,5 meter, hal ini sesuai dengan pernyataan *Children's Resources International* (CRI) (dalam Indrijati dkk, 2017:32) menyebutkan anak usia

4-6 tahun melempar bola kecil berjarak 4-6 kaki (1,22-1,83 meter) darinya, 4) memberikan pembatas di atas rintangan banner berlari zig-zag dari pita yang diikat pada boto yang berjumlah 10 buah untuk membuat pembatas agar anak dapat berlari mengikuti garis tanpa menyerobot keluar garis. Revisi produk yang telah dilakukan juga sesuai dengan pendapat Hasan (2009:272), bahwa salah satu hal yang harus diperhatikan dalam permainan adalah mempunyai manfaat tertentu sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. pernyataan ini sudah sesuai dengan pemilihan rintangan, media, jarak dan alat yang digunakan sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian kegiatan permainan dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan data keseluruhan uji coba kelompok kecil terkait aspek kemudahan, keamanan, dan kemenarikan diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh persentase hasil sebesar 90,9%. Selaras dengan itu, produk yang diuji coba pada lapangan awal (kelompok kecil) berada pada kriteria persentase sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi karna berada ditingkat angka persentase 81,00%-100,00% (sangat layak). Sedangkan uji coba lapangan terkait aspek kemudahan, keamanan, dan kemenarikan diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh persentase hasil sebesar 92%. Selaras dengan itu, produk yang diuji coba lapangan berada pada kriteria persentase sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi karna berada ditingkat angka persentase 81,00%-100,00% (sangat layak).

SIMPULAN

Permainan jelajah telapak kaki ceria yang memiliki 6 pos yang mudah, aman, dan menarik untuk anak, permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik adapun kegiatan fisik yang ditingkatkan pada permainan ini diantara, berjalan di atas titian, meloncat rintangan, melempar bola, menari, berjalan lurus dan berjalan mundur serta berlari zig-zag. Proses pengembangan telah melalui beberapa tahap evaluasi. Tahapan evaluasi yang dilalui yaitu evaluasi para ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan (kelompok besar). Revisi produk yang telah dilakukan didasarkan pada saran para ahli sudah sesuai dengan kriteria pemilihan permainan yang tepat dan aman untuk anak.

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi pada uji kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) terhadap produk yang direvisi terkait aspek kemudahan, keamanan, dan kemenarikan. Hasil persentase skor keseluruhan pada uji kelompok kecil menunjukkan permainan sangat layak, sedangkan pada uji lapangan (kelompok besar) persentase menunjukkan permainan sangat layak . Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi. Oleh karena itu produk dapat diimplementasikan untuk kegiatan permainan anak dilapangan sebagai penunjang proses bermain. Produk pengembangan permainan jelajah telapak kaki ceria dilakukan dilima lembaga TK dengan sasaran anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Allen, E.K & Marotz, R.L. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Terjemahan Jakarta: Indeks
- Hasan, M. 2009. *PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Indrijati, H. dkk. 2017. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini, Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Jamaris, M. 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ling, J & Catling, J. 2012. *Psikologi Kognitif* (Rahmat, Rikard, Ed). Jakarta: Erlangga
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi & Ulfah, M. 2015. *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset