

PERAN GURU ABAD 21 DALAM PENERAPAN PERMAINAN BERLARI ZIG – ZAG MEMBAWA
BENDERA DAN KLASIFIKASI WARNA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR SERTA KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN

Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho
Universitas PGRI Semarang
e-mail¹ :utaminanik36@gmail.com , e-mail² :bagusardi@upgris.ac.id, e-
mail:aryoandri@upgris.ac.id

ABSTRAK

Kurangnya guru dalam menciptakan kreativitas pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar serta kognitif anak masih rendah. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar serta kognitif pada anak usia 4-5 Tahun, Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan hasil penelitian ini adalah guru mampu menerapkan peran guru abad 21 yaitu ketrampilan 4C yang meliputi komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi dalam penerapan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna pada kelompok usia 4-5 Tahun . Guru menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang peran guru abad 21 dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak melalui kegiatan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna,

Kata Kunci: Peran Guru Abad 21, Permainan Berlari Zig-Zag Membawa Bendera dan Klasifikasi Warna, Motorik Kasar, Kognitif.

PENDAHULUAN

bahwa pendidikan anak usia dini suatu uapaya pemberian stimulai atau rangsangan kepada anak usia 0-6 tahun dengan bertujuan agar mampu bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya dan menyiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Karakteristik Anak usia dini adalah Unik, egosentris (mau menang sendiri), aktif, dan energik, rasa ingin yang kuat (mempunyai rasa penasaran yang tinggi) dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan senang dan kaya akan fantasi, masih mudah frustrasi, masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman. Masa-masa pengenalan, masa perkembangan bahasa, masa sensori motor, dan masa pra operasional konkrit. Guru PAUD harus memiliki tujuan dan strategi bagaimana membuat anak – anak bisa tumbuh dan berkembang menjadi pribadi – pribadi yang selalu berpikir positif, bersikap optimis, memiliki kepercayaan diri, dan selalu menebar keindahan dan kemuliaan di manapun mereka berada. Menurut

Fakhrudin ada dua garis besar apa yang di lakukan guru PAUD yaitu Membaca dan menggali multipotensi anak dan memaksimalkan potensi anak. (Fakhrudin, 2018: 27-30).

Peran guru dalam abad 21 ini sangat penting untuk meningkatkan seluruh kemampuan aspek perkembangan baik aspek perkembangan Nilai Agama Moral, Fisik motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial emosional serta Seni. Dalam penelitian ini, peneliti lebih fokus pada aspek kemampuan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Peran guru abad 21 ini, guru diharapkan mampu mengenalkan pendidikan era abad 21 ini mencakup ketrampilan 4 C yaitu *Comunication, Colaboration, Critical Thinking and problem solving, dan Creativity and innovation*. (Hamzah, 2020: 21). Sejauh ini dilapangan masih pada tahap komunikasi dan kreativitas saja, untuk kerjasama serta pemecahan masalah anak masih harus di bimbing agar dapat mencapai semua ketrampilan pembelajaran abad 21, namun secara keseluruhan anak masih harus di tingkatkan semua ketrampilan 4C nya. Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak – anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan pribadinya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. (Ardini dan Lestarinigrum, 2018: 3). Dalam penelitian ini anak mengembangkan aspek motorik kasar dan kognitif anak melalui permainan berlari zig zag membawa bendera dan klasifikasi warna. Menurut Khadijah dan Amelia (2020) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang mengandalkan otot – otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Seperti kemampuan berlari, menendang, duduk, naik-turun tangga, melompat dan berjalan. Maka dari itu motoric kasar memerlukan tenaga yang lebih banyak, karena dilakukan dengan otot-otot besar. Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig - zag membawa bendera dan klasifikasi warna terhadap kemampuan motoric kasar anak serta kognitif anak usia 4 -5 tahun. Untuk mengetahui penerapan permainan berlari zig - zag membawa bendera dan klasifikasi warna terhadap kemampuan motoric kasar anak serta kognitif anak usia 4 -5 tahun. Untuk mengetahui bagaimana respon anak-anak dengan penerapan permainan berlari zig - zag membawa bendera dan klasifikasi warna terhadap kemampuan motoric kasar anak serta kognitif anak usia 4 -5 tahun.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Lexy j. Moleong (2012) mendefinisikan penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig zag membawa bendera dan klasifikasi warna untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak usia 4 -5 tahun bagaiman fenomena yang terjadi dan tindakan apa yang dilakukan untuk kegiatan tersebut. Penelitian Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun

kualitatif peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk permainan berlari zig zag membawa bendera dan kalsifikasi warna, warna bendera yang tersedia adalah warna primer yaitu merah, kuning dan biru, kemudian menganalisis data, dan penulisan laporan hasil penelitian.

Disamping itu peneliti benar-benar dengan segala daya, usaha, dan tenaganya mempersiapkan dirinya menghadapi lapangan penelitian. kemudian hasil penelitian atau penulisan laporan. Data tersebut berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yang mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. (Moleong, 2009).

Penelitian ini adalah ingin melihat peran guru dalam penerapan berlari zig zag membawa bendera dan klasifikasi warna untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak usia 4 -5 tahun. Dalam pengecekan data peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi dalam teknik pengujian keabsahan data berfungsi sebagai pengecekan, adapun triangulasi terbagi menjadi triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dalam menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini peneliti memilih pengambilan data dari kepala sekolah sebagai penanggung jawab, guru kelas sebagai pelaksana, dan peserta didik. Terkait dengan pemeriksaan data, triangulasi berarti suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data (Moleong, 2001:178).

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Pada penelitian ini pengecekan keabsahan data terkait Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4 – 5 Tahun akan dilakukan dengan kroscek hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang merupakan triangulasi teknik. Pengecekan lain akan digunakan triangulasi sumber yang meliputi pengecekan hasil wawancara, studi dokumentasi.

HASIL

A. Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan

Peran guru Abad 21 di dalam pembelajaran anak usia dini harus mampu mengembangkan ketampilan 4 C yaitu *Communication, creative, critical thinking, collaborative*. Guru mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, kreativitas, berfikir kritis atau berfikir tingkat tinggi dan kerjasama. Observasi tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dengan memohon ijin kepada kepala sekolah TK ABA Kradenan untuk
Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam 101
Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk
Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5
Tahun

melakukan observasi pada saat pembelajaran di TK ABA Kradenan. Penelitian dilakukan di kelas kelompok A TK ABA Kradenan pada hari Selasa, 8 Maret 2022. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan majalah untuk kegiatan pembelajarannya, pada saat observasi peneliti melihat bahwa anak hanya duduk diam dan terpaku dengan buku majalah dan krayon, untuk guru belum mampu mengoptimalkan kemampuan ketrampilan 4 C yang harus di berikan kesempatan kepada anak untuk melakukan komunikasi, kreatifitas, berfikir kritis serta kerjasama. Sementara itu, anak-anak harus dan perlu di optimalkan dalam perkembangan fisik motorik dan kognitifnya agar mampu berkembang dengan optimal dan berkembang sesuai dengan harapan atau sesuai dengan tahapannya. jika kegiatan pembelajaran lebih banyak duduk seperti mengerjakan majalah maka untuk perkembangan fisik motoriknya belum mampu berkembang secara optimal sesuai dengan perkembangan fisik motoric anak, begitu juga dengan kognitif nya jika dilakukan dengan hanya mewarnai saja maka aspek perkembangan kognitif lainnya akan terhambat perkembangannya, Sehingga peneliti tergerak hatinya untuk melakukan sebuah penelitian di TK ABA Kradenan dengan kegiatan motoric kasar dan kognitif yaitu dengan kegiatan Permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna. Observasi selanjutnya dilakukan pada hari Jumat, 11 Maret 2022 dari jam 08.00-10.00 yang dilakukan dari awal sebelum berdoa, dilingkungan sekolah anak bermain bebas disana anak melakukan kegiatan bermain bebas ada yang bermain ayunan, prosotan, mangkok putar. Dilanjutkan dengan berbaris di halaman dengan bernyanyi, anak masuk kedalam ruangan berdoa dengan guru dari mengucapkan salam membaca doa sebelum belajar, setelah berdoa selesai aktivitas selanjutnya salam sapa. Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan hari itu, guru menjelaskan bahwa hari ini akan bermain berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna.. **Guru memberikan arahan untuk mendiskusikan aturan bermain pada saat permainan berlangsung.** (Observasi 1). Guru memberikan **kebebasan kepada anak untuk mengawali bermain yaitu dengan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa dulu yang akan bermaian lebih dulu. Guru mengarahkan untuk suit dan terakhir ada yang hompimpa karena bertiga.** (Observasi 2)

Dihalaman telah disediakan alat dan bahan untuk berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna yaitu ada alat corn, nampan, alas, bendera bentuk lingkaran, segitiga, persegi dengan warna merah, kuning, biru dan berukuran besar kecil. Bu indra memberikan pengertian berlari zig-zag karena sebelumnya belum pernah dilakukan sehingga memberikan penjelasan dengan cara praktek langsung. **Guru menjelaskan bahwa berlarinya boleh seperti pesawat, burung terbang, boleh seperti kodok melompat juga boleh,**(Observasi 3). kemudian diarahkan untuk mengambil bendera yang diletakkan sesuai dengan warna, bentuk serta ukuran. **Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bekrjasama untuk menentukan aturan pada saat bermain seperti, jaga tangan, jaga kaki, jaga mulut, sayang teman, bersama-sama.** (observasi 4). Dalam penelitian ini guru sebagai fasilitator, **guru menyiapkan segala sesuatu nya baik alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan seperti bendera bendera yang terbuat dari kertas asturo berwarna merah, kuning dan biru, dengan bentuk segitiga, lingkaran dan persegi, dengan bentuk ukuran besar dan kecil.**

(observasi 5). pada saat bermain ***guru benar-benar percaya penuh bahwa anak mampu melakukan permainan tersebut terlihat guru tidak menghawatirkan anak ketika bermain.*** (Observasi 6). Setelah kegiatan selesai ***guru mampu mengevaluasi kembali permainan yang telah dilakukan dengan melihat indikator fisik motoric dan kognitif.*** (observasi 7).

2). wawancara dan dokumentasi

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru terkait dengan peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna selanjutnya dilakukan pada hari jumat, 11 Maret 2022. Peneliti melakukan penelitian terhadap guru Kelompok A TK ABA Kradenan yaitu ibu Indra selaku guru kelas TK A, bu Indra terlihat memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi memberikan kesempatan kepada anak untuk mendiskusikan aturan main pada saat kegiatan berlangsung dan didukung dengan wawancara dari peneliti untuk menemukan jawaban secara pasti. Beberapa pertanyaan yang di ajukan peneliti untuk bu Indra, di antaranya sebagai berikut:

2.a. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan mendiskusikan aturan main bersama teman dalam kelompok nya?

P1: apakah anda sebagai guru abad 21 ini, mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi dengan teman?

S1: iya, (sambil menganggutkan kepala)

P2: apakah anda sebagai guru abad 21 mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mendiskusikan aturan main bersama temannya?

S2: iya, aturan mainnya menjaga tangan, menjaga kaki, dan bermain sesuai dengan urutan main.

2.b. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu memberikan kesempatan kepada anak gerakan apa yang muncul pada saat kegiatan permainan berlangsung?

P1: apakah guru menjelaskan sebelum permainan berlangsung?

S1: iya

P2: apakah guru menjelaskan dan mencotohkan sebelum permainan berlangsung?

S2: iya

P3: apakah guru mendemonstrasikan permainan sebelum anak melakukan permainan?

S3: iya

2.c. Apakah anda sebagai Guru abad 21 mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama menentukan aturan dan cara bermain bersama teman nya?

P1: apakah guru mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk saling bekerjasama dengan teman nya?

S1: iya

P2: apakah guru mampu memberikan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan aturan bersama sama teman dalam satu kelompoknya?

S2: iya

2.d. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu memberikan kesempatan kepada anak bagaimana cara untuk memulai permainan?

P1: Apakah guru mampu meberikan kesempatan anak untuk berfikir bagaimana cara nya untuk melalui permainan?

S1: iya dengan suit dan hompimpa

P2: Apakah guru memberikan alternative cara apa untuk memulai permaianan tersebut?

S2: iya

2.e. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu menjadi fasilitator dalam kegiatan permaianan berlangsung?

P1: apakah anda sebagai guru mampu menyiapkan segala keperluan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan permainan ini?

S1: iya

P2: apakah anda sebagai guru mampu menengahi anak bermain bersama dengan temannya?

S2: iya, sudah bisa dihendel

2.f. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu memberikan kepercayaan kepada anak dalam kegiatan berlangsung?

P1: apakah anda sebagai guru dapat meberikan kepercayaan kepada anak mampu melakukan permainan tersebut?

S1: iya

P2: apakah anda sebagai guru dapat memberikan kepercayaan kepada anak mampu menyelesaikan masalah yang terjadi pada saat permainan berlangsung?

S2: iya

2.g. Apakah anda sebagai guru abad 21 mampu mengevaluasi setelah kegiatan dilakukan?

P1: apakah anda sebagai guru mampu mengevaluasi kembali permainan tersebut?

S1: iya

P2: apakah anda sebagai guru mampu mengevaluasi permainan tersebut sesuai dengan indicator yang telah ditentukan?

S2: iya

dari pertanyaan dan jawaban dari kegiatan observasi dan wawancara serta dokumentasi tersebut bu Indra sudah berusaha memberikan kesempatan kepada anak ketrampilan 4C nya yaitu memberikan kesempatan untuk berkomunikasi, memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan kreativitas apa saja yang muncul pada saat kegiatan berlangsung, memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir kritis atau berfikir tingkat tinggi pada saat kegiatan berlangsung, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama dengan temannya pada saat kegiatan berlangsung. berikut link Youtube wawancara bu indra : <https://www.youtube.com/watch?v=d9LpTI7EJD4>

3). Triangulasi data

| Indikator | Observasi | Wawancara | Keterangan |
|--|---------------------|-----------------------|------------|
| Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikan mendiskusikan aturan main bersama teman dalam kelompok. | √ Observasi 1 | √ 2.a.S1 dan S2 | Valid |
| Guru memberikan kesempatan kepada anak gerakan apa yang muncul pada saat kegiatan permainan berlangsung. | √ Observasi 3 | √ 2.b.S1 | Valid |
| Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama menentukan aturan dan cara bermain. | √ Observasi 4 | √ 2.c.S1 | Valid |
| Guru memberikan kesempatan kepada anak bagaimana cara untuk memulai permainan. | √ Observasi 2 | √ 2.d.S1 | Valid |
| Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan permainan berlangsung. | √ Observasi 5 | √ 2.e.S1 | Valid |
| Guru memberikan kepercayaan kepada anak dalam kegiatan berlangsung. | √ Observasi 6 | √ 2.f.S1 | Valid |
| Guru mampu mengevaluasi setelah kegiatan dilakukan | √ Observasi 7 | √ 2.g.S1 | Valid |

Berdasarkan dari observasi, dokumntasi serta wawancara data tersebut terbukti valid kebenarannya.

B. Permainan Berlari Zig-Zag Membawa Bnederu Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Sera Kognitif Anak

Permainan Berlari Zig-Zag dan Klasifikasi warna ini sebagai salah satu permainan baru di TK ABA Kradenan karena sebelumnya belum pernah dilakukan oleh guru untuk anak. Ini dibuktikan dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan guru kelas yaitu bu indra sebagai kelas kelompok A. Peneliti bertanya pada saat kegiatan observasi awal dengan melihat kegiatan anak mengerjakan majalah dengan mewarnai menggunakan krayon, peneliti tergerak hatinya untuk memberikan permainan yang mampu menstimulasi kemampuan motoric kasar dan kognitif anak. sebelum melakukan kegiatan tersebut peneliti bertanya pada Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun

Bu Indra selaku guru kelas kelompok A “*Bu apakah Permainan ini pernah dilakukan sebelumnya di sekolah ini?*”. kemudian bu Indra menjawab “*belum pernah bu, baru mau dilakukan ini sama njenengan*”.

Peneliti dan guru untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan digunakan dalam permainan ini yaitu kertas karton berwarna merah, biru, dan kuning dengan dibentuk segitiga, persegi serta lingkaran dengan ukuran besar dan kecil. selain itu juga ada sedotan, nampan dan alas. Kegiatan ini dilakukan pada hari Jumat, 11 Maret 2022 antara jam 08.00-10.00 WIB dengan jumlah Sembilan anak. Anak-anak terlihat antusias mau melakukan kegiatan permainan berlari Zig-Zag membawa bendera dan klasifikasi warna dibuktikan dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil observasi di TK ABA Kradenan hampir seluruh anak mau melakukan permainan ini, anak diberikan kesempatan untuk saling berkomunikasi menentukan aturan main, menentukan cara awal permainan, anak-anak membuat aturan main bersama guru menentukan siapa yang bermain lebih dahulu yaitu menggunakan hompimpa dan kertas gunting batu. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir bagaimana cara melakukan berlari Zig-Zag menciptakan kreativitas dalam permainan, boleh dengan seperti pesawat terbang atau burung terbang atau dengan yang lain sesuai dengan yang difikirkan anak. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama dengan temannya untuk menentukan aturan main, bekerjasama untuk mendiskusikan siapa dulu yang melakukan permainan.

Guru memberikan contoh bagaimana cara berlari Zig-zag, agar anak tidak bingung apa itu berlari zig-zag namun tetap memberikan kesempatan anak untuk berkreaitivitas dan berfikir bagaimana cara melakukannya. Guru juga memberikan contoh bagaimana cara mengambil bendera dan diletakkan pada warna, bentuk atau ukuran yang sama mampu melakukan klasifikasi yang sesuai dengan warna, bentuk serta ukuran.

Dari Sembilan anak di kelompok A TK ABA Kradenan tujuh anak bermain dengan antusias dan gembira terlihat ketika permainan berlangsung anak mendengarkan dan memperhatikan lalu melakukan kegiatan yang telah dicontohkan dan dijelaskan oleh guru, namun ada dua anak yang masih perlu motivasi dan bimbingan ketika permainan berlangsung. ***Pada saat observasi terlihat Anak Melakukan gerakan seperti pesawat terbang pada saat permainan berlari zig – zag membawa bendera dan klasifikasi warna.*** (Observasi 1). anak anak mampu ***Melakukan berlari terkoordinasi antara kepala, tangan dan kaki pada saat permainan berlari zig – zag membawa bendera dan klasifikasi warna.*** (observasi 2). ***Anak mampu tepat Melakukan menempatkan bendera sesuai dengan tempatnya.*** (observasi 3). ***anak mampu melakukan gerakan antisipasi seperti gerakan zig-zag.*** (Observasi 4) ***Anak dapat memanfaatkan alat permainan diluar kelas pada saat melakukan kegiatan berlari zig – zag dan klasifikasi warna*** (observasi 5) anak memanfaatkan alat alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan baik dan aman. Pada saat bermain anak memiliki ide ***Pengetahuan yang luas dan daya nalar*** (observasi 6) untuk mengambil bendera dan meletakkan ke tempat yang sesuai pada saat permainan berlangsung. Anak-anak mampu menciptakan ***Kreativitas dan daya cipta*** gerakan apa yang muncul, bendera apa saja yang di

Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam 106
Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk
Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5
Tahun

ambil. (observasi 7). Anak-anak mampu berkomunikasi dengan teman dan guru mampu **berbahasa atau daya ingat** apa saja yang sudah dilakukan dan bendera apa saja yang di ambil. (observasi 8). Anak mampu **berproses mengetahui** bagaimana cara dan aturan bermain, bagaimana cara mengambil dan meletakkan bendera, (Observasi 9). Anak – anak **mampu proses berfikir** pada saat permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna, berfikir bagaimana cara bermain dan berfikir bagaimana untuk bermain berlari cepat dan tepat pada saat klasifikasi bendera. (observasi 10). Pada saat permainan berlangsung untuk **mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran anak-anak mampu melakukan**. (observasi 11,12,13)

Hasil dari observasi permainan berlari Zig-Zag membawa bendera dan klasifikasi warna di Kelompok A TK ABA Kradenan ini Capaian Perkembangannya sebagian besar sudah mampu melakukan kegiatan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna.

Dari hasil wawancara peneliti dengan anak sebagian besar anak telah menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, sebagian besar anak menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama seperti:

pertanyaan 1 “Apakah permainan berlari zig-zag membawa bendera mudah dilakukan?”.

jawaban 1 : “gampang, mudah bisa dilakukan sendiri (menganggukkan kepala)”

pertanyaan 2: “Apakah permainan klasifikasi warna mudah dilakukan?”

jawaban 2 : “bisa ambil warnanya, ambil warna merah, kuning bentuk segitiga”

pertanyaan 3 : “Apakah permainan berlari zig – zag membawa bendera menyenangkan dan menarik?”

jawaban 3 : “bagus dan menarik”.

pertanyaan 4: “Apakah permainan klasifikasi warna menyenangkan dan menarik?”

jawaban 4 : “menyenangkan, menarik dengan menganggukkan kepala”

pertanyaan 5 : “Bagaimana caranya berlari zig – zag agar bisa sampai tujuan dengan cepat?”

jawaban 5 : “berlarnya cepat karena kakinya sudah kuat”.

pertanyaan 6: “Bagaimana perasaan setelah melakukan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna?”

jawaban 6: “senang”

pertanyaan 7: “Apakah permainan berlari zig-zag dan klasifikasi menambah semangat untuk belajar?”

jawaban 7: “iya”.

pertanyaan 8: “apakah alat dan bahan yang digunakan menarik?”

jawaban 8: “menarik sambil menganggukkan kepala”

Namun ada anak yang tidak menjawab pertanyaan dari peneliti yaitu Hasan dan Arsyil masih perlu motivasi dan bimbingan.

3). Triangulasi

| No. | Indikator | Observasi | Keterangan |
|-----|---|----------------|------------|
| 1. | Melakukan gerakan menirukan gerakan pesawat terbang pada saat berlari zig zag membawa bendera dan Klasifikasi warna | √ Observasi | Valid |
| 2. | Melakukan gerakan berlari secara terkoordinasi pada saat berlari zig zag membawa bendera dan klasifikasi warna | √ Observasi | Valid |
| 3. | Melakukan menempatkan bendera warna sesuai dengan letaknya | √ Observasi | Valid |
| 4. | Anak melakukan gerakan antisipasi seperti gerakan berlari zigzag dan klasifikasi warna | √ Observasi | Valid |
| 5. | Anak dapat memanfaatkan alat permainan diluar kelas pada saat melakukan kegiatan berlari zigzag dan klasifikasi warna | √ Observasi | Valid |
| 6. | Pengetahuan yang luas daya nalar | √ Observasi | Valid |
| 7. | Kreatifitas atau daya cipta | √ Observasi | Valid |
| 8. | Kemmampuan berbahasa atau daya ingat | √ Observasi | Valid |
| 9. | Proses mengetahui | √ Observasi | Valid |

| | | | |
|-----|---|----------------------|-------|
| 10. | Proses berfikir | √ Observasi 10 | Valid |
| 11. | Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna | √ Observasi 11 | Valid |
| 12. | Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan bentuk | √ Observasi 12 | Valid |
| 13. | Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan ukuran | √ Observasi 12 | Valid |

| No. | Indikator | Wawancara | Keterangan |
|-----|--|----------------|------------|
| 1. | Apakah permainan berlari zig-zag membawa bendera mudah | √ Jawaban 1 | Valid |
| 2. | Apakah permainan klasifikasi warna mudah dilakukan? | √ Jawaban 2 | Valid |
| 3. | Apakah permainan berlari zig – zag | √ Jawaban 3 | Valid |
| 4. | Apakah permainan klasifikasi warna menyenangkan | √ Jawaban 4 | Valid |
| 5. | Bagaimana cara nya berlari zig – zag agar bisa sampai tujuan | √ Jawaban 5 | Valid |
| 6. | Bagaimana perasaan setelah melakukan permainan | √ Jawaban 6 | Valid |
| 7. | Apakah permainan berlari zig-zag dan klasifikasi menambah | √ Jawaban 7 | Valid |
| 8. | Apakah alat dan bahan yang digunakan menarik? | √ Jawaban 8 | Valid |
| 9. | Apakah ingin melakukan kegiatan permainan ini lain hari? | √ Jawaban 9 | Valid |

DISKUSI

A. Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan

Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun

Pertama, Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan mampu mengembangkan ketrampilan komunikasi pada saat anak melakukan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna dengan mengkomunikasikan mendiskusikan cara, aturan bermain dan memulai permainan, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi dengan sesama teman terkait dengan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan Klasifikasi warna. Hal ini sesuai dengan Pendapat Yeni Yuniati yang berjudul Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematik dalam Pembelajaran Matematika disimpulkan bahwa representasi matematis adalah ungkapan-ungkapan dari ide-ide matematika (masalah, pernyataan, definisi, dan lain-lain) yang digunakan untuk memperlihatkan (mengkomunikasikan) hasil interpretasi dari pikiran dalam berbagai bentuk sebagai upaya memperoleh kejelasan makna.

Kedua, Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan mampu mengembangkan ketrampilan berfikir kritis pada saat anak melakukan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna anak benar-benar berfikir bagaimana anak mampu berfikir cara bermain berlari zig-zag pada saat melakukan permainan dan bagaimana anak berfikir bendera apa saja yang diambil kemudian diletakkan pada tempat yang sesuai berdasarkan persamaan warna, bentuk dan ukuran pada saat melakukan klasifikasi bendera, artinya anak mampu menyelesaikan masalah atau persoalan yang dilakukan dalam permainan untuk mengasah ketrampilan kemampuan berpikir kritis dan daya ingat pada anak. Penelitian yang berkaitan dengan berfikir kritis yang dilakukan oleh Didit Nantara yang berjudul Menumbuhkan Berpikir Kritis Pada Siswa Melalui Peran Guru Dan Peran Sekolah dapat disimpulkan sebagai berikut, Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan berpikir untuk mengevaluasi atau memecahkan suatu permasalahan atau persoalan dalam dunia. Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan oleh siswa guna mengambil keputusan terbaik dan menjadikan pemikir yang handal dalam memecahkan suatu permasalahan. Peran guru dalam menumbuhkan berpikir kritis siswa dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dan pemberian soal HOTS.

Ketiga, Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan mampu mengembangkan ketrampilan kreativitas anak pada saat anak melakukan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna anak mampu proses mengetahui menciptakan gerakan apa saja yang muncul pada saat berlari zig-zag sesuai dengan ide atau imajinasi anak, selain itu anak mampu menciptakan kreativitas sendiri sesuai dengan ide nya pada saat klasifikasi berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Penelitian yang berkaitan dengan peran guru dalam ketrampilan kreativitas yang dilakukan oleh Sartika et.all dengan judul Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu melalui proses pembelajaran sentra. Sentra tersebut yaitu: sentra imtaq, bahan alam, sentra balok, sentra persiapan, sentra bermain peran, seni dan ekstra. Terdapat 8 peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia

dini yaitu: guru sebagai pendidik, sebagai motivator, sebagai penasehat, sebagai teladan, sebagai pengajar, sebagai pembimbing, sebagai pelatih dan sebagai pengevaluasi.

Keempat, Peran Guru Abad 21 di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan mampu mengembangkan ketrampilan kerjasama anak pada saat anak melakukan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna, anak saling bekerjasama untuk membuat aturan permainan berlari zig-zag, bekerjasama menentukan siapa dulu yang akan bermain, bekerjasama saling memberikan dukungan saat temannya bermain berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna. Penelitian yang berkaitan dengan peran guru dalam ketrampilan kerjasama yang dilakukan oleh Devy Nur Pika Putri dan Moch. Bahak Udin By Arifin dengan judul Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kerja Sama Pada Siswa Kelas IV disimpulkan bahwa Peran kinerja guru di MI Muhammadiyah 1 Jombang telah berjalan dengan baik, terlihat dari persiapan sebelum mengajar, memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa, serta pembawaan suasana inovatif pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran berkelompok. dengan adanya pembelajaran kelompok membangun nilai-nilai sosial, pembentukan nilai karakter kerja sama dengan temannya, serta berkomunikasi dan simpati dalam dirinya. Peran guru dalam pengajaran yang dilakukannya tentu mengandung dampak dari apa yang direncanakan dan dilakukannya selama proses pembelajaran yang ia gunakan. Tentu dengan adanya pembelajaran yang diselingi dengan pembentukan nilai karakter kerja sama ini terbilang bagus dan sangat berpengaruh penting dalam jalannya pembelajaran selama ini. Siswa sudah mampu memecahkan masalahnya sendiri, merasa happy dengan apa yang dilakukannya, serta memiliki kesadaran akan peran dalam berkelompok.

B. Permainan Berlari Zig-Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Di TK ABA Kradenan

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menghubungkan dengan temuan penelitian yang sudah ada sebelumnya yang sejenis untuk melihat persamaan dan perbedaan apa yang terjadi setelah dilakukannya tindakan. kajian yang dilakukan pada penelitian terdahulu yaitu Penelitian yang dilakukan oleh (Setiyo dan Irvin, 2017) dengan judul “kegiatan pembelajaran matematika awal melalui permainan kinestetik dalam bentuk permainan lari ziq-zaq” dalam buku Permainan Matematika Hasil penelitian ini menunjukkan Peningkatan kemampuan matematika awal melalui permainan pada kegiatan permainan lari ziq-zaq anak mulai mengerti dan paham dengan rute dan aturan permainan yang sudah ditentukan, meskipun masih ada yang masih ragu dan bingung untuk melakukannya. Relevansi dengan penelitian ini Persamaannya yaitu sama-sama mengklasifikasikan benda yang sesuai dengan warna dan bentuk untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar serta kognitif anak, di penelitian yang dilakuakn oleh Setiyo dan Irvin yang di tingkatkan focus pada anak didiknya saja. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan bendera dengan tiga karakter yaitu berdasarkan ukuran, bentuk dan warna, selain itu dalam penelitian ini yang diteliti

yaitu guru dan anak dengan judul Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig-Zag Membawa Bendera dan klasifikasi warna.

Selain itu juga dari penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Aji Ramdazni dan Nur Azizah menunjukkan bahwa Hasil penelitian yang dilakukan terdapat signifikansi antara hasil kemampuan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan outbound dan sesudah menggunakan permainan outbound. Hasil kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat, dapat dilihat dari hasil rata-rata pada kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dikarenakan permainan outbound yang dilakukan dalam penelitian ini dibuat sesuai dengan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan mini outbound yang dilaksanakan dalam penelitian terdapat lima kegiatan bermain yaitu permainan lempar tangkap bantal, permainan melompat kedalam simpai, permainan meniti papan titian berantai, permainan lari bolak balik dan permainan lari cepat. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan outbound dilaksanakan diluar ruangan yang memungkinkan anak untuk bebas mengekspresikan diri mereka dan anak dapat bergerak bebas. Anak akan merasa senang dan tertarik ketika pembelajaran dilaksanakan diluar kelas. Relevansi dengan penelitian persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan cara berlari dan kegiatan pembelajaran dilakukan diluar kelas sehingga sama sama membuat anak merasa senang dan bebas bereksplorasi. Sedangkan perbedaannya adalah dengan penelitian ini menggunakan permainan lempat tangkap, melompat kedalam simpai, meniti papan titian berantai, permainan dengan cara bolak balik dan menggunakan permainan outbound sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti ini adalah berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna, bentuk dan ukuran.

Penelitian juga dilakukan oleh Ida Windi Wahyuni¹, Ajriah Muazimah², Misda³ bahwa Hasil analisis deskriptif diketahui bahwa siswa PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar lebih mudah mengkoordinasikan antara gerakan mata, tangan, kaki dan kepala dengan lincah, semangat, antusias dan sangat gembira dalam permainan tradisional tarik upih. Permainan ini menjadi alternatif permainan anak dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keleunturan, keseimbangan dan kelincahan terdapat 11 anak (73%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), selanjutnya dalam melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala terdapat 9 anak (60%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dan dalam melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 10 anak (67%). Evaluasi Pembelajaran dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tarik upih di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar sudah memenuhi kriteria baik. Relevansi dari penelitian ini persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak untuk

melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan terhadap anak, Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan kegiatan permainan tradisional tarik upih dan kegiatan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna.

Penelitian lain dilakukan oleh Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun dan Norman Syam bahwa Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak dapat ditingkatkan dengan bermain lompat kodok melalui kegiatan berdiri dua kaki dengan seimbang, berdiri satu kaki dengan seimbang, melompat dengan satu kaki dengan seimbang, dan mengambil gundu di dalam petak dengan seimbang pada anak kelompok B RA Permata Insani Bengkulu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Achroni (2012:53) menyebutkan bahwa manfaat dari permainan lompat kodok salah satunya adalah dapat melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki. Relevansi nya kegiatan ini persamaannya adalah sama-sama meningkatkan motorik kasar anak untuk keseimbangan tubuh anak. Sedangkan perbedaannya adalah dengan menggunakan permainan lompat kodok dengan menggunakan satu kaki dengan mengambil gundu didalam petak sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah dengan cara bermain berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna.

Penelitian juga tentang kognitif yaitu dilakukan oleh Nina Veronica bahwa Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif, baik permainan edukatif yang modern maupun tradisional. Sehingga orang tua dan guru dalam memilih permainan untuk anak harusnya memilih sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak. Relevansi dari penelitian ini persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan permainan edukatif seperti puzzle, bermain pura-pura dan bermain congklak, di penelitian ini menggunakan klasifikasi bendera berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

KESIMPULAN

Hasil Observasi, wawancara secara langsung, dan telaah dokumen memperlihatkan bahwa Peran guru di TK ABA Kradenan mampu mengembangkan ketrampilan 4 C yaitu *communication, critical thinking, creativity, dan Collaboration*. Permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna telah dilakukan di TK ABA Kradenan Kota Pekalongan bahwa anak-anak mampu melakukan permainan berlari zig-zag atau berlari belok-belok dengan kreativitas masing-masing anak. Anak juga mampu melakukan kegiatan klasifikasi

bendera berdasarkan warna merah, kuning, dan biru. klasifikasi bendera berdasarkan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran. klasifikasi bendera berdasarkan ukuran. Permainan Berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna mampu menarik antusias anak untuk melakukan permainan dan anak merasa senang serta menambah semangat melakukan permainan tersebut dan ingin melakukan kegiatan tersebut dilain hari.

Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung setelah melakukan penelitian tentang Peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak, namun agar penelitian lebih optimal peneliti harus lebih matang lagi dalam persiapan kegiatan penelitian berlangsung seperti alat yang di gunakan. Anak memperoleh pengalaman secara langsung mengenai pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan melalui kegiatan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna, namun agar lebih optimal dalam pelaksanaannya dibuat lebih menarik dan menyenangkan agar peserta didik lebih antusias dan tertarik pada saat kegiatan berlangsung. Bagi guru menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang peran guru abad 21 dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak melalui kegiatan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna, guru perlu belajar lagi untuk mengembangkan ketrampilan komunikasi, berfikir kritis, kreativitas dan kerjasama dalam pembelajaran yang terkait dengan kemampuan motoric kasar dan kognitif anak. Sebagai bahan untuk menyusun program pembelajaran serta menentukan jenis kegiatan dan permainan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar dan kognitif anak. Ikut serta dalam memperluas pengetahuan masyarakat tentang peran guru abad 21 dalam penerapan permainan berlari zig-zag membawa bendera dan klasifikasi warna untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar serta kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurani, Yuliani (2018), *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta Barat : CV Campustaka.
- Sudarna (2016), *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Melejitkan Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, dan Sosial)*, Yogyakarta : Genius Publisher.
- Fakhrudin, Asef Umar (2018), *Sukses Menjadi Guru PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Khasanah, Uswatun . (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Stain Jurai Siwo Metro Lampung: Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1.
- Khadijah, Nurul Amelia (2020), *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana.

- Fauziddin, Moh (2015), Penningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A1 di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar, PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusa: Jurnal Pendidikan Volume 2 Nomor 1.
- Holis, Ade (2016), Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, Universitas Garut : Jurnal Pendidikan Universitas Garur Vol. 09. No. 1.
- Yuliana, Tri dkk (2020). Strategi Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Tari Payung Gembira, Jurnal Program Studi PGRA ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X Volume 6 Nomor 2.
- Utami, Lina Oktariani,dkk (2017) Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. PGPAUD IKIP Siliwangi: Jurnal Vol.3 No. 2.
- Aghnaita, (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Anak Vol. 3 (2).
- Novitasari, Yesi (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", Universitas Lancang Kuning : : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No 1.
- Juniati, Winda. Nur Hazizah (2020). Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 04 No. 1,
- Maryam,Putri Ayu (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pada Usia 4-5 Tahun Di Paud Anggrek I Bekasi Timur. Jurnal Pendidikan PAUD: ISSN: 2502-5555 Vol. 03, No. 1.
- Ruslan, & Faturrahman Sangadji. (2021). Latihan Lari Zig-Zag Untuk Kemampuan Menggiring Sepak Bola Zig-Zag Running Exercises For Ball Drill Skill. Jambura Journal of Sports Coaching Vol. 3, No. 1.
- Arini, Ira & Ayu Fajarwati. (2020) Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP Setiabudhi Rangkasbitung: Jurnal Ilmiah PTK PNF <http://doi.org/10.21009/JIV.1502.3> Volume 15 Nomor 2.
- Udam, Melkianus. (2017). Pengaruh Latihan Shuttle-Run Dan Zig-Zag Terhadap Kemampuan Dribbling Bola Pada Siswa Sekolah Sepakbola (Ssb) Imanuel Usia 13-15 Di Kabupaten Jayapura. Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Jilid 3, Nomor 1, Juli 2017, Hlm 58 – 71.
- Kurnia, Solihah Dita. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu, 179–183. Universitas Bengkulu: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun

Utoyo, Setiyo & Irvin Novita Arifin. (2017). Permainan Matematika KU, Gorontalo: Ideas Publishing.

Sasmita, Ridwan Aji. (2015). Pengaruh Latihan Zig-Zag Run Terhadap Kecepatan Lari Pemain Futsal, Universitas Muhammadiyah Surakarta :Program Studi S1 Fisioterapi Fakultas Ilmu Kesehatan.

Iswaningtyas, Veny & Intan Prastihastari Wijaya . (2015). MENINGKATKAN

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Gobak Sodor, Universitas Nusantara PGRI Kediri: Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini FKIP.

Khasanah, Ismatul,dkk (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1.

Suyadi, dkk (2020), Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah, Diana (2019). Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana. Hamzah, Amir (2018). Etos Kerja Guru Era 4.0 Industri, Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.

Ardini, Pupung Puspa,& Anik Lestaringrum (2018), Bermain & Permainan Anak Usia Dini, Nganjuk : CV Adjie Media Nusantara.

Suyadi. (2017). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Pujirianto. (2021). Modul Peran Guru Abad 2, Jakarta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Subadi, Tjipto. (2006). Metode Penelitian Kualitatif, Surakarta : Muhammadiyah university.

Sutriani, Elma & Rika Oktaviani. Pengecekan Keabsahan Data, Sorong : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.

Ramdani, Luthfi Aji & Nur Azizah (2019), Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Wahyuni, Ida Windi & Ajriyah Muazimah dan Misdah (2020), PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TARIK UPIH BERBASIS KEARIFAN LOKAL, Riau: Universitas Islam Riau

Yosinta, Septi Istinia & M. Nasirun dan Norman Syam (2016), MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT KODOK, Bengkulu: RA Permata Insan Bnegkulu.

Veronica, Nina (2018), PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI, Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Nanik Utami, Bagus Ardi Saputro, Aryo Andri Nugroho, Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig – Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Serta Kognitif Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun 116

- Wahid, Farhan Saefudin & M. Agus Purnomo, Siti Mughimat (2020), ANALISIS PERAN GURU DALAM PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA, Brebes: Universitas Muhadi Setiabudi Brebes.
- Mardiyah, Asih Andriyati (2018), BUDAYA LITERASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI ERA INDUSTRI REVOLUSI 4.0, LP4MP: Universitas Islam Majapahit.
- Putri, Devy Nur Pika & Moch. Bahak By Arifin (2022), PERAN GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER KERJASAMA PADA SISWA KELAS IV, Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Yuniarti, Yuni. PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA, UPI Kampus Cibiru.
- Dai, Kasmin A & Sitiriah Salim Utina (2020), MENINGKATKAN KETRAMPILAN KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK MEKAR SARI DESA POTANGA KECAMATAN BOLIYOHUTO KABUPATEN GORONTALO, Gorontalo: IAIN Sultan Amai Gorontalo.
- Rahman, Mhd.Habibu (2019), PERANAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE EKSPERIMEN DI PAUD ASUHAN BUNDA KABUPATEN ASAHAN, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta.
- Arifin, Anna Wahyuni (2019), PERAN GURU TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Aldianita, Vio (2021), STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETRAMPILAN KERJASAMA ANAK PADA MASA NEW NORMAL DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL LAMONGAN, Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nantara, Didit (2021), MENUMBUHKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MELALUI PERAN GURU DAN PERAN SEKOLAH, Widang: SMP Negeri 2 Widang.
- Taher, Sartika M & Erni Munastiwi (2019), PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK ISLAM TERPADU SALSABILA AL-MUTHI'IN YOGYAKARTA, YOGYAKARTA: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.