

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK MENGGUNAKAN MEDIA KARPET PUZZLE DI TAMAN KANAK-KANAK SIT INSAN MANDIRI CENDEKIA

Dian Ayu Natasya¹, Regita Ayu Syahdila², Putri Aprilia³, Lia Dwi Ayu Pagarwati⁴, Dara Zulaiha⁵

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾⁽⁴⁾⁽⁵⁾ PGPAUD, Universitas Sriwijaya

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i1.13641

Abstrak

Motorik kasar adalah perkembangan yang berfokus pada area otot besar yang sangat penting digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan kajian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang dampak kegiatan partisipasi dalam memecahkan teka-teki karpet terhadap kemajuan motorik kasar peserta didik di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC). Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model Kemmis dan Taggart. Model tersebut memiliki beberapa tahapan diantaranya 1) planning, 2) acting, 3) observing, dan 4) reflecting. Anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) merupakan subjek dari penelitian ini yang berjumlah 10 orang. Penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan masing-masing 2 pertemuan disetiap siklusnya. Data ini dikumpulkan melalui metode interogasi dan pengamatan. Pengolahan data dilakukan dengan menerapkan dua metode, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan intervensi berupa kegiatan bermain menggunakan karpet puzzle. Skor yang tercatat sebelum intervensi adalah 54,7, sementara setelah intervensi pada siklus 1 mencapai 65,8 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 81,6. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemberian kegiatan bermain yang mengasyikkan dengan menggunakan karpet puzzle memiliki implikasi positif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar; Melompat; Media Karpet Puzzle.

Copyright (c) 2024 Dian Ayu Natasya, Regita Ayu Syahdila, Putri Aprilia, Lia Dwi Ayu Pagarwati, Dara Zulaiha.

✉ Corresponding author :

Email Address : dianayunatasya0@gmail.com

Received 25 April 2024. Accepted 14 June 2024. Published 24 July 2024.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan anak usia prasekolah berjalan dengan celeritas yang signifikan. Menurut NAEYC (Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini), proses ini dimulai dari usia awal sejak lahir hingga 8 tahun (Ahmad Susanto, 2017:1). Anak mengalami kemajuan dalam berbagai aspek, termasuk fisik (koordinasi gerakan motorik kasar dan halus), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas), bahasa, sosial-emosional, dan kemampuan berkomunikasi (Reswari, dkk:2022). Proses ini terbagi menjadi tiga fase, yaitu bayi (1-3 tahun), prasekolah/anak usia dini (3-6 tahun), dan awal sekolah dasar (6-8 tahun), yang merupakan periode waktu sekolah. Setiap anak mengalami perubahan yang terus menerus dan terjadi secara sistematis serta progresif, dengan setiap anak memiliki proses yang unik. Faktor-faktor seperti lingkungan, sosial, emosional, dan fisik dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (Syamsu, dalam Ayuni: 2018). Pertumbuhan serta perkembangan anak terjadi secara progresif seiring dengan penambahan usia, dimulai dari periode intrauterin hingga saat kelahiran, dan setiap fase ini memiliki hubungan yang rapat secara kronologis (Adhe et al., 2018). Jika terjadi kelalaian pada salah satu tahap atau terdapat aspek perkembangan yang tidak optimal, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan.

Dalam kehidupan anak, Kemampuan motorik merupakan salah satu aspek krusial yang menjadi penopangnya. Menurut penelitian oleh Qoyyimah (2019), kemampuan motorik dapat dibagi menjadi dua domain, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus mencakup gerakan otot-otot kecil dengan koordinasi antara penglihatan dan ekstremitas superior, sehingga aktivitas yang termasuk di dalamnya adalah menulis dengan menggunakan perkakas tulis, melipat kertas atau benda lainnya, memotong dengan gunting, mengancingkan pakaian, mengikat tali sepatu, dan sebagainya. Dari aspek yang berbeda, motorik kasar mengacu pada pergerakan fisik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar. yang membawa seluruh tubuh terlibat dalam pematangan (Reswari dkk, 2022). Motorik kasar pada anak terjadi ketika terdapat koordinasi yang baik dalam tubuh, melibatkan kegiatan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak (Anggraini, 2022). Efektivitas gerakan ini bergantung pada koordinasi yang matang, yang sangat vital untuk kelangsungan hidup anak. Keterampilan motorik kasar memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh anak (Hasanah dkk, 2018), Keterlibatan otot-otot besar atau bahkan seluruh tubuh terkait dengan taraf kematangan individu. Lebih lanjut, koordinasi ini merupakan hasil dari kinerja kompleks dari sistem internal tubuh yang dipengaruhi oleh otak. Aktivitas yang dihasilkan mencakup berlari, menendang, melompat, naik-turun tangga, dan sebagainya.

Keterampilan motorik kasar memiliki implikasi signifikan dalam rutinitas aktivitas harian (Putri & Andespa, 2021). Berdasarkan Apriloka (2020), sinkronisasi antara pusat saraf, serabut saraf, dan otot dalam keterampilan motorik kasar memiliki kepentingan yang besar untuk perkembangan anak-anak pada usia dini. Dukungan dari orang tua dan guru dibutuhkan untuk memberikan rangsangan positif dalam perkembangan anak, dan pemilihan lingkungan yang baik dapat mendukung perkembangan motorik anak. Jika perkembangan anak tidak optimal, ini dapat menyebabkan masalah psikologis seperti rasa minder dan kurangnya kepercayaan diri.

Mengingat pentingnya perkembangan motorik anak dalam beraktivitas perlu di matangkan dalam memberikan stimulasi. Oleh karena itu, keterampilan motorik kasar perlu dikembangkan sedini mungkin, sebagai penunjang gerakan fisik yang memerlukan koordinasi antar anggota tubuh, sehingga anak dapat melakukan aktifitas sehari-hari yang melibatkan otot besar secara seimbang. Sebagaimana yang tertuang pada indikator tingkat pencapaian permen 137 dan 146 bahwa anak sudah bisa menunjukkan keterampilan gerakan seperti melompat dari tempat satu ketempat lainnya baik dilakukan secara gerakan ke depan dan kebelakang atau kesamping (kanan dan kiri), meloncat dengan menggunakan kaki yang bergantian, dan berlari secara terkoordinasi. Sama seperti permen 146, pada usia 4-5 tahun, anak-anak prasekolah melakukan aktivitas motorik kasar dan halus dengan terkendali dan lincah. Mereka menunjukkan kapasitas untuk menjalankan gerakan melompat, berlari, dan bergelayutan secara terorganisir.

Namun permasalahan yang ditemukan dilapangan masih adanya perkembangan motorik kasar anak yang belum berkembang, hal tersebut peneliti temukan di tk insan mandiri cendekia

bahwa ada beberapa anak yang memiliki permasalahan di perkembangan motorik kasarnya. Anak menunjukkan belum mampu mengkoordinasikan keseimbangan tubuh pada saat aktivitas bermain dan pembelajaran yang melibatkan motorik kasarnya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang melibatkan motorik kasar anak khususnya untuk keseimbangan tubuh masih kurang bervariasi guru hanya melakukan kegiatan seperti menyusun gelas dan kelereng jepit. Sehingga perlunya aktivitas pembelajaran yang bisa menstimulasi lebih baik, seperti aktivitas bermain melompat menggunakan media karpet puzzle. Jumping adalah permainan melompat yang terkoordinasi melalui mata, tangan dan kaki anak. media karpet puzzle ini adalah permainan melompat sesuai arah gambar telapak kaki dan tangan anak. Anak melakukan aktivitas permainan dengan melakukan gerakan melompat sesuai dengan orientasi yang ditunjukkan oleh pola atau tata letak gambar telapak kaki dan tangan pada permukaan karpet yang berbentuk seperti puzzle (Hamza et al., 2020). Media karpet puzzle ini digunakan sebagai alat bermain yang merangsang perkembangan motorik anak, membantu mereka menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah dari posisi awal berdiri di bawah pengawasan guru. Karpet puzzle berperan sebagai insentif bermain yang merangsang perkembangan motorik anak dengan membantu mereka menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah tempat dengan pengawasan. Sebelumnya, penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan motorik anak dengan menggunakan permainan karpet engklek untuk melatih keseimbangan baik secara statis maupun dinamis, serta meningkatkan keterampilan jasmani agar anak dapat mendukung pertumbuhan dan memiliki keterampilan jasmani yang kuat dan sehat. Penemuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya (Luh et al., 2018).

Maze merupakan permainan di mana pemain diminta untuk mengidentifikasi jalur yang tepat menuju tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses bermainnya, para partisipan terlibat dalam serangkaian aktivitas fisik, seperti melompat dengan satu kaki, melakukan gerakan seperti kodok, dan menjaga keseimbangan serta kegesitan tubuh, yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak. Aktivitas-aktivitas ini memberikan stimulasi terhadap sistem saraf dan otot anak, yang dapat memperkuat dan mengembangkan koordinasi tubuh serta keterampilan motorik kasar yang penting dalam perkembangan anak yang berdampak pada perkembangan mereka secara keseluruhan (Sutapa & Suhajana, 2019).

Permainan engkle bermanfaat untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki serta menjaga keseimbangan tubuh, anak dapat mengangkat barang dengan telapak tangan, melatih kesabaran saat mengangkat barang, menguatkan otot, meningkatkan rasa percaya diri anak saat melompat, dan melatih gerak anak, berkonsentrasi dan melompat sambil bermain. Wiranti & Mawarti (2018) menjelaskan mengawali anak dengan bermain engkle dapat mempermudah gerakan motorik kasarnya. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui pemanfaatan media karpet engkle.

Mengacu pada permasalahan yang ada, peneliti akan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) Palembang, dengan tindakan berupa media karpet puzzle. Tujuannya adalah untuk mengetahui media karpet puzzle setelah diterapkan untuk melakukan latihan motorik kasar pada anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

METODOLOGI

Jenis metode penelitian dilakukan melalui tindakan kelas yang dipilih untuk memberikan sebuah tujuan memperbaiki permasalahan didalam kelas. Sejalan dengan definisi penelitian tindakan kelas yang dipaparkan oleh Yulia, et. Al.,(2022) menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan dalam lingkup kelas yang bertujuan memecahkan permasalahan, memperbaiki kualitas dan juga kuantitas pembelajaran melalui pemberian tindakan tertentu dalam sebuah siklus. Model kemmis dan taggart merupakan model yang digunakan dalam jalannya penelitian ini. Model ini memiliki beberapa tahapan diantaranya 1. planning, 2. acting, 3. observing, 4. reflecting. Peneliti melakukan 2 siklus dan padaa setiap siklusnya melakukan 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) Palembang yang berjumlah 10 orang. Data akan menggunakan teknik wawancara dan observasi. kemudian akan dianalisis menggunakan

teknik analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Studi ini dianggap berhasil apabila mencapai minimal tingkat persentase 71% dari total siswa yang mencapai ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kemampuan fisik motorik anak di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) Palembang menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklus yang diberikan. Perbandingan peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pra Tindakan

No	Inisial Siswa	Nilai	Kategori
1.	IC	45	Belum Berkembang
2.	ADM	81	Berkembang Sangat Baik
3.	ALA	50	Mulai Berkembang
4.	AMA	50	Mulai Berkembang
5.	LA	50	Mulai Berkembang
6.	IZR	50	Mulai Berkembang
7.	RR	50	Mulai Berkembang
8.	ZHN	81	Berkembang Sangat Baik
9.	NBL	45	Belum Berkembang
10.	ZY	45	Mulai Berkembang
Rata-rata nilai 54,7			

Tabel 1 menunjukkan kemampuan fisik motorik kasar anak belum mencapai nilai ketuntasan yang telah disepakati yaitu 70% dari pencapaian yang diperoleh anak. Jika dikonversikan nilai berkisar pada 63-100.

Tabel 2. Perbandingan Pra Tindakan dan Tindakan (Siklus 1 dan 2)

No	Inisial Siswa	Pratindakan		Siklus 1		Siklus 2	
		Nilai	Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
				Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1.	IC	45	BB	50	MB	65	BSH
2.	ADM	81	BSB	90	BSB	100	BSB
3.	ALA	50	MB	63	BSH	81	BSB
4.	AMA	50	MB	63	BSH	81	BSB
5.	LA	50	MB	63	BSH	81	BSB
6.	IZR	50	MB	63	BSH	81	BSB
7.	RR	50	MB	63	BSH	81	BSB
8.	ZHN	81	BSB	90	BSB	100	BSB
9.	NBL	45	BB	50	MB	65	BSH
10.	ZY	45	MB	63	BSH	81	BSB
Rata-rata nilai 54,7				Siklus 1 65,8		Siklus 2 81,6	

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari aktivitas pra tindakan dan tindakan di siklus 1 dan 2. Hal tersebut terlihat pada rata-rata setiap aktivitas yang dilakukan. Untuk nilai rata-rata pra tindakan sebesar 54,7 dan setelah tindakan pada siklus 1 sebesar 65,8 serta siklus 2 sebesar 81,6. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Kutipan dan Acuan

Dalam keterampilan motorik kasar ini, Kemampuan ini merupakan aspek krusial selain dari keterampilan lainnya dalam perkembangan anak usia dini. Keterampilan yang krusial bagi anak-anak di awal tahun pertumbuhan adalah berpartisipasi dalam aktivitas fisik, yang merupakan dasar dari gaya hidup sehat di masa depan (Tangse dan Dimiyati, 2022). Keterampilan ini sangat terlibat dalam aktivitas sehari-hari seperti berjalan, melompat, berlari, dan kegiatan lainnya yang relevan dengan anak usia dini (Webiantoro, E., Wiradihardja, S., & Nuraini, 2020). Keterbatasan dalam kemampuan motorik kasar pada anak dapat disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam media atau permainan yang mereka pilih untuk berinteraksi (Fajrin & Sugito, 2022; Sofyan et al., 2022).

Mengingat hal tersebut perlunya memberikan stimulasi agar motorik kasar anak berkembang dengan baik. Media karpet puzzle merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai variasi aktivitas pada motorik kasar anak. Media ini melibatkan koordinasi mata, tangan dan kaki dalam pelaksanaannya. Setelah media ini digunakan kelompok B di TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) hasilnya terdapat peningkatan. Indikator keberhasilan dalam peningkatan aspek motorik kasar dalam penelitian ini peneliti mengacu pada 3 aspek penilaian diantaranya anak terlihat dapat mengkoordinasikan antara mata, tangan dan kaki dalam mencocokkan pola pada karpet puzzle, anak dapat menjaga keseimbangan tubuh ketika kaki dan tangan menopang tubuh mengikuti pola pada karpet puzzle, kemudian anak dapat berpindah tempat dari pola 1 ke pola 2 dari media karpet puzzle.

Data yang didapat menunjukkan hasil rata-rata setiap aktivitas yang dilakukan adalah sebagai berikut pra tindakan sebesar 54,7 dan setelah tindakan pada siklus 1 sebesar 65,8 serta siklus 2 sebesar 81,6. Berdasarkan klasifikasi yang telah ditetapkan, rata-rata tersebut tergolong dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan investigasi (Nurlailah dkk 2022), terbukti bahwa partisipasi dalam aktivitas bermain menggunakan permainan jejak kaki pada permadani berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian yang dilaksanakan oleh Putri dan Afrianti (2023) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak setelah menggunakan playmat pendidikan, sehingga playmat ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif yang bermanfaat untuk memajukan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Rofi'ah dan Widiyati (2020) yang menyoroti bahwa permadani puzzle sebagai alat permainan yang disusun untuk keperluan pendidikan dan pengajaran bagi anak usia dini. Permadani puzzle memainkan peranan penting dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini hingga masuk sekolah dasar (4-12 tahun). Temuan lainnya juga mengindikasikan bahwa permainan menggunakan playmat atau permadani puzzle dapat berperan sebagai alat pengajaran bagi anak usia dini untuk menambah kecerdasan mereka. Permainan ini diminati oleh anak-anak usia dini karena di samping menyenangkan, alat ini juga melatih kelincahan dan kecerdasan mereka (Hilmi, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tindakan menggunakan karpet puzzle Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Kemampuan motorik anak meningkat karena pembelajaran yang bervariasi dan menarik perhatian, serta menyenangkan bagi mereka.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan karpet puzzle yang dilakukan selama 4 pertemuan menunjukkan adanya perkembangan motorik kasar anak. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan karpet puzzle mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, dimulai dari kemampuan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki. Anak dapat mempertahankan keseimbangan tubuh saat tangan dan kaki menopang tubuh selama melakukan aktivitas, serta mampu melakukan perpindahan tempat dari satu lokasi ke lokasi lain menggunakan media karpet puzzle. Selain itu kegiatan bermain menggunakan karpet puzzle dapat memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan karena merupakan salah satu hal baru bagi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat, rahmat dan karunia serta mukjizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Menggunakan Media Karpet Puzzle Ditaman Kanak-kanak SIT Insan Mandiri Cendekia”. Dengan selesainya jurnal ini bukanlah menjadi sebuah akhir, tidak ada persembahan yang terbaik yang dapat penulis berikan selain ucapan terima kasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis.

Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati dan Ibu Dara Zulaiha selaku dosen pengampu, yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan jurnal ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan kepada TK Insan Mandiri Cendekia (IMC) Palembang atas diberikannya kesempatan untuk melakukan penelitian di sana.

Cukup banyak kesulitan yang penulis alami dalam penyusunan jurnal ini, tetapi Puji Tuhan dapat terselesaikan dengan baik. Akhir kata, penulis berharap semoga jurnal ini bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, Kartika dkk. (2018). "Penerapan Modul Pembelajaran Kebugaran Jasmani di Taman Kanak-Kanak." Dalam, 156–58.
- Ahmad, S. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anggraini, M. P., & Dwi, D. (2022). Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini.
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari Jenis Kelamin. JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 3(1), 61-67.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 558-564.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Anak di Masa Pandemi Covid-19: Pembelajaran Daring dan Luring. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6890-6898.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 9-16.
- Halik, A., Sultan, M. A., & Asri, H. K. (2023). Penerapan Model PQRST Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 176 Barru. Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2(2), 197-201.
- Hamzah, H., Heynoek, F., Kurniawan, R., & Kurniawan, A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Discovery Learning Materi Gerak Lokomotor Kelas Rendah Sekolah Dasar. Sport Science and Health, 2(8), 384-394.
- Hasanah, dkk. (2018). Manfaat Bermain Lompat Tali untuk Meningkatkan Keseimbangan Pada Orang Tua di Ruang Rehabilitasi Medik Siloam Hospital Bali. Skripsi.
- Lasmaida, R. (2016). Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Melalui Berjalan Di Atas Garis Lurus Di TK A ABA Krajan Yogyakarta. Pendidikan Guru PAUD S-1, 5(7), 736-746.
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 4(1), 281-291.
- Putri, A. A., Reswita, R., & Andespa, Y. (2021). Pengaruh permainan tradisional terompet panjang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, 4(2), 165-172.
- Qoyyimah, A. N., & Maulidiyah, E. C. (2019). Penerapan Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Kelompok a Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VIII Kebalandonno Babat Lamongan. Jurnal PAUD Teratai Vol, 8(2).
- Reswari, A., LESTARININGRUM, A., Ifitah, S. L., & Pangastuti, R. (2022). Perkembangan Fisik dan Motorik Anak.

- Sundari, L. A., Suarni, N. K., & Antara, P. A. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dengkleng Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Pada Anak Kelompok A Semester Ii Tahun Ajaran 2015/2016 Di Tk Kartika Viii-3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Sutapa, P., & Suharjana, S. (2019). Improving gross motor skills by gross kinesthetic-and contemporary-based physical activity in early childhood. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551.
- Webiantoro, E. (2020). Model pembelajaran lokomotor usia 6-7 tahun berbasis permainan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektiffan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Yusuf, S. (2012). Psikologi perkembangan anak dan remaja. (Garamond12, Regular, spasi 1, spacing before 0 pt, after 0 pt, dan wajib menggunakan Aplikasi Mendeley)

