

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PALANGGA

Musnika Sari.M

Abstrak

TK NEGERI PEMBINA Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Pallangga. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dari TK Negeri Pembina Palanga. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling tertarget. Sampel penelitian ini adalah 12 anak pada kelompok B2, 6 anak pada kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki kemampuan motorik kasar yang lebih baik daripada kelompok kontrol pada anak yang diberi perlakuan permainan balap karung tradisional. -6 tahun di TK Negeri Pembina Palanga.

Kata kunci: Permainan tradisional balap karung, motorik kasar.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of a traditional game of sack racing on the gross motor skills of children in Group B of Pembina Palanga Kindergarten. The research method adopts a quantitative approach with quasi-experimental design. The population in this study was children in Group B of Pembina Palanga Kindergarten. Sampling in this study is targeted sampling. The sample for this study was her 12 children in Group B, with her 6 children in the experimental group and 6 children in the control group. Data collection techniques used were descriptive statistical analysis and nonparametric statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the social skills of the children treated with the traditional sack racing game were better in the experimental group than in the control group. The group mean increase was 19.16 compared to 11.67 in the control group. The test results show the value of sig. (both sides) H_0 was rejected and H_1 was accepted if $0.020 < 0.05$. From this, it can be concluded that traditional sack races have a significant impact on the gross motor skills of children in Group B of Pembina Palanga Kindergarten.

Key words : sack race traditional game, rough motoric.

PENDAHULUAN

Usia TK salah Usia TK merupakan salah satu kelompok usia anak usia dini dan berusia 4-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa dimana perkembangan dan pertumbuhan menentukan masa depan. (Hermann & Rusmayadi 2018). Pendidikan anak usia dini adalah tempat anak usia 0 sampai 6 tahun mengembangkan potensinya, baik fisik, kognitif, verbal, sosial maupun emosional. (Amal, Musi, & Hajerah 2019) Sebagai lembaga pendidikan, lembaga PAUD harus memberikan stimulasi fisik dan mental yang positif bagi tumbuh kembang anak didiknya. Oleh karena itu, guru yang profesional harus menjalankan tugas dan fungsinya pada fasilitas tersebut guna mencapai hasil yang optimal. (Hajera & Syams Aldi). Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar dan sebagian besar atau seluruh bagian motorik kasar tubuh diperlukan untuk aktivitas seperti duduk, berlari, dan menaiki tangga. Keterampilan motorik kasar anak berkembang lebih cepat daripada keterampilan motorik halus mereka. B. Anak-anak lebih suka memegang benda yang lebih besar daripada yang lebih kecil (Rizki, Hakiki, & Rachmi 2020).

Silmi Hidayani (2018) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar memegang peranan penting dalam kehidupan anak. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau sebagian besar otot tubuh atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh pematangan diri. Pembelajaran motorik kasar di sekolah melibatkan pembelajaran gerak tubuh yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, bagian tubuh, atau seluruh anggota badan. Misalnya berlari, berjalan, melompat, menendang (Pratiwi, 2014). Keterampilan motorik kasar anak berkembang secara bertahap dan unik untuk setiap individu. Keterampilan motorik kasar yang berkembang dengan baik menawarkan banyak manfaat. Ini berarti bahwa anak Anda akan dapat menguasai gerakan-gerakan yang seharusnya diklasifikasikan sebagai gerakan yang sulit bagi manusia. Selain itu, kemampuan fisik yang lebih kuat disediakan. B. Tidak mudah lelah saat melakukan aktivitas, baik saat bertanding aktivitas fisik maupun latihan atlet (Frith & Loprinzi, 2019). Penguasaan keterampilan motorik kasar pada anak, terutama pada anak usia dini, mutlak diperlukan untuk meletakkan dasar bagi pencapaian masa depan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah aktivitas fisik motorik yang memanfaatkan kekuatan otot besar dan memerlukan koordinasi anggota tubuh. Misalnya, berjalan, melompat, dan merangkak. , Melambai dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Achroni (2012:45) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan anak-anak yang disebarluaskan secara lisan di antara anggota kelompok tertentu, diturunkan dalam bentuk tradisional secara turun-temurun, dan memiliki banyak variasi. Permainan adalah salah satu bentuk utama dari aktivitas sosial anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan untuk bermain dengan teman-temannya daripada melakukan aktivitas lain. (Desmita, 2013). Menurut Edy Waspada (2014:16), pengertian tradisional permainan adalah permainan anak-anak yang dibuat dengan bahan sederhana sesuai dengan aspek budaya kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional yang juga dikenal sebagai permainan rakyat adalah kegiatan rekreasi yang dirancang tidak hanya untuk menghibur diri sendiri, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. budaya tanah air memang banyak tersebar di berbagai pelosok nusantara, namun kehadirannya kini berangsur-angsur menghilang, terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan. Beberapa dari mereka tidak lagi dapat hidup di perkotaan dan diakui oleh masyarakat di mana permainan tersebut berada, karena keterpencilan, beberapa permainan tradisional dapat bertahan.

Menurut Wulandari (2012: 68), balap karung merupakan permainan populer yang dikenal di seluruh dunia dan sangat mudah dimainkan. Fad (2014:102) membeberkan cara

bermain game balap karung. Artinya semua peserta akan siap di garis start yang ditandai dengan tali, kapur, dll. Untuk cue 1, 2 dan 3, pemain yang memulai lompatan menuju garis finish ditandai dengan tali, kapur atau sejenisnya. Ada banyak cara untuk mencapai tujuan, seperti lompat lurus dan lompat zigzag. Jika seorang pemain jatuh sebelum mencapai garis finish, pemain tersebut diperbolehkan untuk bangun dan melanjutkan permainan, dan pesaing yang mencapai garis finish paling cepat adalah pemenangnya. Permainan ini dimainkan dengan minimal dua orang. Alat yang digunakan adalah tas. Game ini membutuhkan banyak ruang baik di luar ruangan atau di dalam ruangan. Permainan ini bisa dimainkan kapan saja (pagi, siang, atau malam).

Balap karung merupakan permainan tradisional yang dimainkan sejak zaman penjajahan Belanda. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Game ini sangat relevan dan membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Anda. Anak-anak akan lebih aktif dalam berjalan dengan tas serta berjalan, membantu anak-anak melatih keseimbangan mereka dan memiliki kontrol lebih besar atas koordinasi kaki-tangan mereka. (Istigada, 2015).

Mengingat pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, maka perlu adanya dukungan penuh terhadap perkembangan motorik kasar pada Kelompok TK Negeri Palanga. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kelompok B2 Tk Negeri Pembina Palangga kurang perkembangan motorik kasarnya. Hal ini ditunjukkan dengan fakta bahwa beberapa anak sering jatuh saat berlari. Misalnya, bermain dengan tikus, bermain petak umpet, bersaing memperebutkan bendera botol, tidak bisa berlari tanpa jatuh saat melompat, dan konsentrasi yang buruk saat menendang. Melempar dan menangkap bola mengurangi konsentrasi, berjalan di dermaga menjadi tidak seimbang, memanjat jaring laba-laba lebih parah lagi, melompat ke arah yang berbeda dengan satu atau dua kaki Beberapa orang masih takut melakukannya. Hopscotch dan hoop melompat. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Palanga.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi-experimental tipe pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh permainan balap karung tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pre-test and post-test design. Sugiyono (2013) mengungkapkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, desain ini memiliki pretest pretreatment. Populasi penelitian terdiri dari anak usia 5-6 tahun dari TK Negeri Pembina Palanga dengan pengambilan sampel 12 anak kelompok B, 6 anak sebagai kelompok eksperimen, dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Kegiatan pre-test dilakukan untuk menilai kemampuan motorik kasar anak sebelum melakukan kegiatan bermain balap karung tradisional. Selain itu dilakukan post-test untuk mengetahui kemampuan kasar anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional balap karung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN

Data dalam penelitian ini adalah hasil nilai anak yang didapat melalui pelaksanaan *pretest* dan *post-test*. Hasil penelitian akan dijabarkan mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan kegiatan bermain permainan tradisional balap karung. Distribusi pengkategorian peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada grup pengujian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada

Kelompok Eksperimen

| No | Interval | Frekuensi | Kategori | Persentase |
|--------|----------|-----------|---------------------------------|------------|
| 1 | 25 - 26 | 0 | Belum Berkembang (BB) | 0% |
| 2 | 27 - 28 | 0 | Mulai Berkembang (MB) | 0% |
| 3 | 29 - 30 | 2 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 33,3% |
| 4 | 31 -32 | 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 66,7% |
| Jumlah | | | | 100% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian pada Kelompok B di TK Negeri Pembina Pallangga

Dari tabel di atas, dari 6 anak pada kelompok eksperimen, 0 anak dengan proporsi 0% merupakan anak yang tidak dapat menyeimbangkan tubuhnya saat berjalan dengan tas, ternyata adalah anak yang tidak dapat melompat dengan dua kaki. Dengan karung anak tidak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan kaki Saat melompat dengan karung anak tidak mampu melompat lebih dari 4 kali dengan karung Anak tidak mampu bermain balap karung dengan benar Tidak memperhatikan verbal dan non- verbal - perhatian verbal saat bermain ada aturan main, anak tidak bisa menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan tas, anak tidak bisa menggunakan tas saat bermain Dikarenakan ketidakmampuannya memegang karung dan menggunakan tangan kanan dan kiri saat menyelam pemecatan tersebut, ia masuk kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 25 – 26.

Pada tingkat 0%, 0 anak dapat menyeimbangkan diri saat berjalan dengan tas dengan bantuan guru mereka. Dengan bantuan guru Anda, Anda dapat menyesuaikan saat melompat dengan tas. Anak-anak dapat menggunakan tas untuk membuat 4 atau lebih lompatan dengan bantuan guru mereka. Anak tidak boleh bermain balap karung sesuai aturan. Perhatian verbal terhadap aturan main, dengan bantuan guru, anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan tas dengan bantuan guru, anak dapat menggunakan tas dengan bantuan tangan kiri dan kanan Tangan yang dapat dipegang saat melompat ke dalam tas dengan bantuan guru termasuk dalam kategori Awal Perkembangan (MB) dengan skor 27 – 28.

Terdapat 33,3% anak memiliki 2 anak yang dapat menyeimbangkan diri berjalan dengan tas tanpa bantuan guru, yang dapat melompat dengan dua kaki dengan tas tanpa bantuan guru, Anak dapat melompat tanpa bantuan guru. Gerakan kaki saat melompat dengan karung, Anak dapat melompat lebih dari 4 kali dengan tas tanpa bantuan guru, Anak tidak dapat berlari dengan karung, Anak melanggar aturan Memperhatikan baik verbal maupun nonverbal. Tanpa bantuan guru, anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan tas, dan anak dapat memegang tas dengan tangan kanan dan kiri dan melompat ke dalam tas tanpa bantuan guru. Usahakan masuk dalam kategori Expected Development (BSH) dengan skor 29-30.Terdapat 4 anak dengan persentase 66,6% anak yang mampu menyeimbangkan tubuh saat berlari menggunakan karung, anak mampu melompat menggunakan dua kaki saat menggunakan karung, anak mampu mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat menggunakan karung, anak dapat melompat lebih dari 4 kali

dengan menggunakan karung, anak mampu bermain balap karung sesuai dengan aturan, anak memiliki perhatian baik verbal maupun nonverbal terhadap peraturan dalam bermain, anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan karung, anak dapat memegang karung menggunakan tangan kanan dan kiri saat melompat didalam karung sehingga termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 31- 32.

Distribusi pengkategorian kemampuan motorik kasar kelompok kontrol melalui kegiatan bermain permainanlompat katak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kelompok Kontrol

| No | Interval | Frekuensi | Kategori | Persentase |
|--------|----------|-----------|---------------------------------|------------|
| 1 | 25 - 26 | 3 | Belum Berkembang (BB) | 50% |
| 2 | 27 - 28 | 2 | Mulai Berkembang (MB) | 33,3% |
| 3 | 29 - 30 | 1 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 16,7% |
| 4 | 31 -32 | 0 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |
| Jumlah | | | | 100% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian pada Kelompok B di TK Negeri Pembina Pallangga

Tabel diatas memperlihatkan bahwa dari 6 jumlah anak pada kelompok kontrol terdapat 3 anak dengan persentase 50% anak yang belum mampu menyeimbangkan tubuh saat berlari menggunakan karung, anak belum mampu melompat menggunakan dua kaki saat menggunakan karung, anak belum mampu mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat menggunakan karung, anak belum dapat melompat lebih dari 4 kali dengan menggunakan karung, anak belum mampu bermain balap karung sesuai dengan aturan, anak tidak memiliki perhatian baik verbal maupun nonverbal terhadap peraturan dalam bermain, anak belum mampu menggunakan tangan kanan dan kir saat menggunakan karung, anak belum dapat memegang karung menggunakan tangan kanan dan kiri saat melompat didalam karung sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 25 - 26.

Terdapat 2 anak dengan persentase 33,3% anak yang mampu menyeimbangkan tubuh saat berlari menggunakan karung dengan bantuan guru, anak mampu melompat menggunakan dua kaki saat menggunakan karung dengan bantuan guru, anak mampu mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat menggunakan karung dengan bantuan guru, anak dapat melompat lebih dari 4 kali dengan menggunakan karung dengan bantuan guru, anak belum mampu bermain balap karung sesuai dengan aturan, anak memiliki perhatian baik verbal maupun nonverbal terhadap peraturan dalam bermain dengan bantuan guru, anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan karung dengan bantuan guru, anak dapat memegang karung menggunakan tangan kanan dan kiri saat melompat didalam karung dengan bantuan guru sehingga termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor 27 – 28.

Terdapat 1 anak dengan persentase 16,7% anak yang mampu menyeimbangkan tubuh saat berlari menggunakan karung tanpa bantuan guru, anak mampu melompat menggunakan

dua kaki saat menggunakan karung tanpa bantuan guru, anak mampu mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat menggunakan karung tanpa bantuan guru, anak dapat melompat lebih dari 4 kali dengan menggunakan karung tanpa bantuan guru, anak belum mampu bermain balap karung sesuai dengan aturan, anak memiliki perhatian baik verbal maupun nonverbal terhadap peraturan dalam bermain tanpa bantuan guru, anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan karung tanpa bantuan guru, anak dapat memegang karung menggunakan tangan kanan dan kiri saat melompat didalam karung tanpa bantuan guru sehingga termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 29 - 30.

Terdapat 0 anak dengan persentase 0% anak yang mampu menyeimbangkan tubuh saat berlari menggunakan karung, anak mampu melompat menggunakan dua kaki saat menggunakan karung, anak mampu mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat menggunakan karung, anak dapat melompat lebih dari 4 kali dengan menggunakan karung, anak mampu bermain balap karung sesuai dengan aturan, anak memiliki perhatian baik verbal maupun nonverbal terhadap peraturan dalam bermain, anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggunakan karung, anak dapat memegang karung menggunakan tangan kanan dan kiri saat melompat didalam karung sehingga termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 31- 32.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 4 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 2 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen dan 3 anak pada kelompok kontrol.

Selanjutnya uji Wilcoxon Sign Rank Test pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan bermain permainan tradisional balap karung dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2- tailed) < 0,05, dan apabila sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test keterampilan sosial pada kelompok eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics^a

| | |
|------------------------|---------------------|
| Z | -2.333 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .020 |

- a. Wilcoxon Signed Ranks Tes
 - b. Based on negative ranks.
- (Sumber: *Output SPSS 25*)

Pada tabel 3 hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan motorik kasar untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Zhitung sebesar -2,333 dan nilai sig. sebesar $0,020 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Selanjutnya, uji Wilcoxon Sign Rank Test pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan bermain permainan lompat katak dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan post-test. Berikut hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan motorik kasar pada kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok Kontrol

Test Statistics^a

| | |
|------------------------|---------------------|
| Z | -1.841 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .066 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber: *Output SPSS 25*)

1

Tabel 4 hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test keterampilan sosial untuk kelompok kontrol terlihat bahwa Zhitung sebesar -1,841 dan nilai sig. sebesar 0,66. Hal ini menunjukkan nilai sig. 0,102 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Melalui uji Wilcoxon Sign Rank Test yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat ditarik kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak, sehingga kegiatan bermain permainan tradisional balap karung memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test, terdapat perbedaan yang signifikan performa motorik kasar antara anak yang bermain permainan tradisional balap karung dengan anak yang mengikuti kegiatan lompat katak. Dalam hal ini, rata-rata skor kinerja motorik kasar anak-anak di kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor kinerja motorik kasar anak-anak di kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa bermain

permainan tradisional balap karung membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional balap karung dapat disimpulkan bahwa: Jika tidak ada anak kategori BB, anak kategori MB tidak ada, bahkan ada 2 anak kategori BSH dan 4 anak kategori BSB kategori. Rerata kemampuan motorik kasar anak kelompok kontrol yang tidak menggunakan permainan balap karung tradisional adalah 26,5. Jika ada 3 anak kategori BB dan 2 anak kategori MB maka ada 1 anak kategori BSH dan tidak ada anak kategori BSB yang dapat mencapai kategori ini, maka untuk anak-anak berikut: Tidak ada peningkatan prestasi atletik. Tidak dirawat di balap karung.

DAFTAR PUSTAKA

- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43.
- Ermawati, Eni, and Dian Ayu Zahraini. "Upaya meningkatkan motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional balap karung estafet pada kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2015/2016." *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 4.2 Oktober (2015).
- Sujiono, bambang, metode pengembangan fisik, Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2015.
- HIDAYANI, SILMI. "Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Bermain Hulahoop pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar." (2018).
- Kurniawan, A. W., & Zarah Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Fad, Aisyah. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulandari, Ari. 2012. *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*. Jakarta: PT. Grasindo
- Istingadah, I. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Balap Karung Pada Anak Kelompok A1 TK Al-Azhaar Bandung Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015*. Jurnal Simki Pedagogia.
- Hajerah, H., & Syamsuardi, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. In *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- Rizki, Hakiki, and Rachmi Marsheilla Aguss. "Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19." *Journal Of Physical Education* 1.2 (2020): 20-24.
- Desmita, Psikologi Perkembangan,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).
- Edy Waspada, "Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional", dalam TESIS, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), 2014.

- Kartikahadi, L. A., Soetjiningsih, S., Ardjana, I. G. A. E., & Windiani, I. G. A. T. (2012). Comparison of maternal anxiety scores in pediatric intensive care unit and general ward parents. *Paediatrica Indonesiana*, 52(2), 95-98.
- Frith, E., & Loprinzi, P. D. (2019). Association Between Motor Skills and Musculoskeletal Physical Fitness Among Preschoolers. *Maternal and Child Health Journal*, 23(8), 1003- 1007.
- Pratiwi, Y. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*: 18-39.
- Amal, A., Musi, M. A., & Hajerah, H. (2019). Pengaruh Reggio Emilia Approach dalam Bermain Peran dan Bererita terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).