

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI

Latifah Asma'ul Ashari<sup>1</sup>, Tuti Hayati<sup>2</sup>, Heri Hidayat<sup>3</sup>

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Kota Bandung, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [latifah.disana20@gmail.com](mailto:latifah.disana20@gmail.com)

Keywords	Abstrak
<i>Children's Gross Motor Skills, Rope Jumping, Early Childhood.</i>	<p><i>Provides a detailed summary of the research conducted, This study was motivated by the phenomenon that children's gross motor skills are not optimal, especially the strength and balance components in children. This can be seen when children do activities jumping from the table and jumping from one tile to another, there are still some children who are not good at jumping, some children are still hesitant and have difficulty jumping from the table so that children still have to be assisted by the teacher because the child is not able to maintain body balance after jumping. The purpose of this study was to determine: 1) Children's gross motor skills before the rope jumping game was implemented; 2) The process of implementing the rope jumping game to improve children's gross motor skills in each cycle; and 3) Children's gross motor skills after the rope jumping game was implemented in Group A RA El-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi throughout the cycle. This study is based on the idea that rope jumping games can improve children's gross motor skills. So the hypothesis proposed is that through the rope jumping game, it is suspected that children's gross motor skills in Group A at RA EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi can increase. The method used is classroom action research consisting of two cycles and each cycle includes four repeated stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection technique was obtained through interviews, observations, and documentation. The respondents were Group A at RA EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi as many as 10 children. The results of the study showed that the gross motor skills of children before the rope jumping game was implemented obtained an average value of 64 with sufficient criteria. The percentage of teacher activity showed an increase, namely in cycle I of 71% and with good criteria, and in cycle II of 96% with very good criteria. Likewise, children's activities showed an increase in each cycle. Cycle I was 64% with sufficient criteria. and cycle II the percentage was 96% with very good criteria. Children's Gross Motor Skills after the rope jumping game was implemented in Group A RA El-Hurriyah Cikarang Utara in all cycles experienced a significant increase. Cycle I obtained an average value of 71 with good criteria. While cycle II obtained an average value of 95 with very good criteria. Thus the proposed hypothesis is accepted, meaning that the rope jumping game is proven to</i></p>

*be able to improve children's gross motor skills in Group A RA-El-Hurriyah 03 North Cikarang.*

*Kemampuan  
Motorik Kasar  
Anak, Lompat Tali,  
Anak Usia Dini.*

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena bahwa keterampilan motorik kasar anak belum optimal khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak. Hal ini terlihat ketika anak melakukan kegiatan melompat dari meja dan melompat dari ubin satu ke ubin lainnya, masih ada beberapa anak yang kurang baik dalam melompat, beberapa anak masih ragu-ragu dan kesulitan untuk melompat dari atas meja sehingga anak masih harus dibantu oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapkan permainan lompat tali; 2) Proses penerapan permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus; dan 3) Kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan lompat tali di Kelompok A RA El-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi pada seluruh siklus. Penelitian ini didasarkan pada suatu pemikiran bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak. Maka hipotesis yang diajukan adalah melalui permainan lompat tali diduga kemampuan motorik kasar anak pada Kelompok A di RA EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi dapat meningkat. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus meliputi empat tahapan berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun respondennya adalah Kelompok A di RA EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi sebanyak 10 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapkan permainan lompat tali diperoleh nilai rata-rata sebesar 64 dengan kriteria cukup. Persentase aktivitas guru menunjukkan peningkatan, yaitu pada siklus I sebesar 71% dan dengan kriteria baik, dan pada siklus II sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Demikian pula halnya aktivitas anak menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I sebesar 64% dengan kriteria cukup. dan siklus II persentasenya sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Kemampuan Motorik Kasar Anak setelah diterapkan permainan lompat tali di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara pada seluruh siklus yaitu mengalami peningkatan yang signifikan. Siklus I diperoleh nilai rata-rata 71 dengan kriteria baik. Sedangkan siklus II diperoleh nilai rata-rata 95 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, artinya permainan lompat tali terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Kelompok A RA-El-Hurriyah 03 Cikarang Utara.*

## **1. PENDAHULUAN**

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut. Pemenuhan aktivitas-aktivitas kemandirian, aktivitas bermain, dan keterampilan dalam pendidikan taman kanak-kanak akan maksimal dan baik jika diiringi dengan perkembangan motorik kasar yang baik. Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, berlari, melompat, dan melempar bola.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak. Masalah yang terjadi mengenai kemampuan anak dalam melompat. Ketika dilakukan observasi pada anak Kelompok A yang sedang melakukan kegiatan melompat, kegiatan yang dilakukan yaitu melompat dari ketinggian 30 cm menggunakan meja dan melompat dari ubin satu ke ubin yang di depannya secara horizontal. Ketika anak melakukan kegiatan melompat, masih ada beberapa anak yang kurang baik dalam melakukan lompatan, beberapa anak masih ragu-ragu dan kesulitan untuk melompat dari atas meja sehingga anak masih harus dibantu oleh guru karena anak belum mampu mempertahankan keseimbangan tubuh setelah melakukan lompatan. Dalam melakukan kegiatan melompat dari ubin satu ke ubin yang lain, juga masih ada beberapa anak yang kurang baik dalam melakukan lompatan. Anak merasa kesulitan melompat dari ubin satu ke ubin lainnya, sehingga anak dibantu oleh guru. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan belum mampu mempertahankan tubuh setelah melakukan lompatan. Kemampuan anak melompat seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan.

Kondisi halaman RA El-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan motorik kasar secara outdor, kurang dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan kegiatan motorik kasar di luar. Anak-anak lebih sering bermain sendiri di luar kelas, guru jarang mengamati aktivitas anak yang berkaitan dengan gerakan anak untuk mengembangkan kekuatan dan keseimbangannya. Oleh karena itu

untuk mengoptimalkan kemampuan motorik ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai. Unsur yang menunjang kemampuan motorik kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan kurang diperhatikan oleh guru. Upaya yang sudah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan komponen fisik motorik kasar untuk kekuatan dan keseimbangan adalah dilakukannya senam bersama pada hari selasa rutin di setiap minggunya. Selain itu dalam proses pembelajaran guru mengajak anak melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan, memantulkan bola besar dan bola kecil, serta adanya permainan-permainan.

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada saat observasi dan telah dikemukakan di atas, maka dari itu peneliti melakukan diskusi untuk pemecahan menentukan cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media atau permainan. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya komponen fisik-motorik kekuatan dan keseimbangan anak Kelompok A RA El-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi adalah dengan kegiatan lompat tali.

Kegiatan lompat tali diambil sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak khususnya kekuatan dan keseimbangan dikarenakan lompat tali merupakan kegiatan yang disukai oleh anak dan menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika dilakukan. Kegiatan lompat tali membuat anak menjadi berani dalam mengambil keputusan dan mencoba hal baru. Menurut Bambang Sujiono (2008), kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan tungkai kaki.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Lompat Tali di Kelompok A RA El-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi". Dengan penelitian ini peneliti berharap kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat melalui Permainan Lompat Tali.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini didasarkan pada suatu pemikiran bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak. Maka hipotesis yang diajukan adalah melalui permainan lompat tali diduga kemampuan motorik kasar anak pada Kelompok A di RA

EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi dapat meningkat. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus meliputi empat tahapan berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun respondennya adalah Kelompok A di RA EL-Hurriyah 03 Cikarang Utara Bekasi sebanyak 10 anak.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Kemampuan Motorik kasar Anak sebelum diterapkan Permainan Lompat Tali di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi**

Hasil observasi awal pada kegiatan prasiklus yaitu sebelum diterapkan permainan lompat tali pada anak kelompok A, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak menunjukkan lima anak dengan kriteria cukup, tiga anak dengan kriteria kurang, dan dua anak dengan kriteria baik. Sedangkan nilai rata-ratanya sebesar 64 dengan kriteria cukup.

Pada awal dilakukan observasi unsur yang menunjang kemampuan fisik-motorik kasar kekuatan dan keseimbangan anak masih kurang baik. Ketika dilakukan pra tindakan terdapat anak yang tidak mau untuk melakukan gerakan motorik kasar, kebanyakan dari mereka berlari-larian atau mengganggu teman. Anak yang mau melakukan harus dibantu oleh guru. Kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik dan pelaksanaannya masih didalam kelas sehingga anak kurang leluasa dan masih malas-malasan untuk melakukan. Kemampuan motorik kasar anak terutama komponen fisik-motorik kekuatan dan keseimbangan dalam melompat anak masih kurang baik. Anak masih belum bisa membedakan antara meloncat dan melompat, beberapa anak masih menyentuh tali, dan terjatuh setelah melakukan, dapat disimpulkan perihal tersebut menyangkut kekuatan dan keseimbangan anak. Dilihat dari hasil pratindakan tersebut maka masih perlu ditingkatkannya kemampuan motorik kasar anak. Diperlukan kegiatan yang sederhana dan menarik untuk mengajak anak agar terlibat langsung didalamnya, kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak untuk selalu ingin mengulanginya. Kegiatan tersebut adalah lompat tali. Dengan adanya kegiatan lompat tali dalam kegiatan motorik kasar anak diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu kekuatan dan keseimbangan.

Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan yang sangat sederhana untuk dilakukan anak agar anak merasa senang. Hal ini sepandapat dengan Hurlock (1996) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang seperti memainkan tali. Dengan kegiatan lompat tali, otot-otot kaki anak menjadi kuat, serta melatih keseimbangan anak dalam melakukan gerakan. Kegiatan sederhana ini tidak membuat anak bosan karena anak selalu ingin mengulanginya dan membuat anak menjadi lebih percaya diri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri, p. (2005, p. 70) menyatakan bahwa peningkatan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan seluruh tubuh.

**Deskripsi Penerapan Permainan Lompat Tali untuk Meningkatkan Deskripsi Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi Setiap siklus**

Berdasarkan observasi aktivitas guru dan anak dalam proses penerapan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil persentase aktivitas guru pada siklus I tindakan pertama yaitu 64% dan tindakan kedua sebesar 78%. Kemudian pada observasi aktivitas guru siklus II tindakan pertama sebesar 92% dan tindakan kedua 100%.

Berdasarkan observasi aktivitas anak dalam proses penerapan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali juga terdapat hasil dari siklus I tindakan pertama terdapat 57% dan pada tindakan kedua yaitu 71%. Kemudian pada observasi aktivitas anak siklus II terdapat sebuah persentase tindakan pertama yaitu 92% dan pada tindakan kedua yaitu mencapai 100%. Berdasarkan data tersebut maka adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yaitu dalam kemampuan motorik kasar dengan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismatul Khasanah et al., pp. (2011, pp. 95-96) bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dan anak dalam proses penerapan melalui permainan lompat tali, dikarenakan dalam aktivitas guru pada siklus I masih belum aktif saat proses pembelajaran dan belum mengetahui semua karakteristik anak

dengan menghandlenya secara baik. Sehingga pada siklus II guru mulai mengalami peningkatan yang bagus dan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya. Sedangkan pada observasi aktivitas anak pada siklus I dibandingkan siklus II juga terdapat peningkatan hal ini terjadi karena anak yang sebelumnya tidak mengetahui permainan lompat tali, masih kurang percaya diri, dan belum bisa membedakan meloncat dan melompat. Namun setelah dilalui beberapa siklus anak mulai bisa melakukannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan lompat tali ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

**Kemampuan Motorik Kasar Anak setelah Diterapkan Permainan Lompat Tali di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi Setiap Siklus**

- A. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Siklus I  
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yaitu mengenai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. diperoleh data sebagai berikut ini:

**Tabel 1**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar  
Anak Melalui Permainan Lompat Tali Siklus I**

No	Tingkat Penguasaan	Predikat	Jumlah Anak
1.	80 – 100	Sangat Baik	0
2.	70 – 79	Baik	3
3.	60 – 69	Cukup	7
4.	50 – 59	Kurang	0
5.	0 - 49	Gagal	0
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Berdasarkan pada Tabel 1 diperoleh bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 0 anak dengan kriteria sangat baik, tiga anak dengan kriteria baik, tujuh anak dengan kriteria cukup, 0 anak kriteria kurang dan 0 anak kriteria gagal. Perolehan data ini menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I. Nilai rata-rata pada siklus I ini adalah 71 dengan kriteria baik.

Dalam siklus I ini beberapa anak masih terlihat kurang aktif dalam bermain sehingga kemampuan motorik anak masih belum maksimal dikarenakan anak masih

belum memahami dan kekuatan otot kaki anak yang belum optimal. Sehingga anggota badan masih terlihat kaku dan tidak fokus saat bermain. Oleh karena itu peneliti melanjutkan untuk ke siklus II dengan permainan yang sama namun pada siklus II ini sebelum melalukan permainan terlebih dahulu melakukan pemanasan dan pemberian motivasi serta reward, pemberian reward ini bertujuan untuk menambah semangat dan daya tarik anak terhadap kegiatan tersebut.

B. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Siklus II

Berdasarkan perhitungan siklus II mengenai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali, maka didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui  
Permainan Lompat Tali Siklus II**

No	Tingkat Penguasaan	Predikat	Jumlah Anak
1.	80 – 100	Sangat Baik	<b>10</b>
2.	70 – 79	Baik	<b>0</b>
3.	60 – 69	Cukup	<b>0</b>
4.	50 – 59	Kurang	<b>0</b>
5.	0 - 49	Gagal	<b>0</b>
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Dari table 2 maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali pada siklus II dengan jumlah anak 10 yaitu dengan kategori sangat baik, 0 anak dengan kategori baik, 0 anak dengan kriteria cukup, 0 anak kriteria kurang, dan 0 anak dengan kriteria gagal. Sedangkan nilai rata-ratanya yaitu mencapai 95 yaitu dalam kriteria sangat baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak di Kelompok A di RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi. Pemberian reward pada Siklus II berupa stiker bergambar bintang sangat efektif untuk menunjang semangat dan rasa percaya diri anak untuk melakukan lompat tali. Sebelum maju untuk melompat anak juga diberikan motivasi oleh guru agar lebih semangat dan percaya diri untuk melakukan lompatan. Berdasarkan hasil observasi Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya unsur kekuatan dan keseimbangan tubuh anak. Berdasarkan hasil penelitian sejalan dengan pendapat Bambang Sujiono (2008) mengatakan bahwa dengan melakukan lompat dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai. Manfaat lain adalah kegiatan lompat tali ini menyenangkan untuk anak dan tidak memiliki resiko bahaya yang besar, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

#### **4. KESIMPULAN**

Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 64 dengan kriteria cukup, karena berada pada interval 60-69.

Proses penerapan Permainan Lompat Tali untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada setiap siklusnya menunjukkan peningkatan. Halini dapat diketahui dari rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 71% dengan kriteria baik. Kemudian meningkat menjadi 96% pada siklus II dengan kriteria sangat baik. Demikian pula halnya aktivitas anak terdapat peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu rata-rata persentase pada siklus I sebesar 64% dengan cukup. Kemudian meningkat menjadi 96% pada siklus II dengan kriteria sangat baik.

Kemampuan Motorik Kasar anak setelah diterapkan permainan Lompat Tali di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi pada seluruh siklus mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 71 dengan kriteria baik, dan meningkat menjadi 95 dengan sangat baik. Dengan demikian permainan lompat tali terbukti dapat meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok A RA El-Hurriyah Cikarang Utara Bekasi.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Acep, Y., Ambarwati, S. K., & Purwanto, H. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas* (Qoni, Ed.; Cet. 1). Familia.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Cetakan 1). Javalitera.
- Aprilia, P. S. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B di TKIT Ar-Raihan*.

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian* (Cetakan ke-7). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(1), 14–21.
- Dian, Adriana. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Permainan Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dimyati, J. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Edisi 1, Cetakan 2). Kencana.
- Einon, D. (2005). *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun: Musik, Lagu, dan Tarian, Kata-Kata dan Angka, Seni dan Keterampilan*. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Indramayu.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. CIF.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Fadlillah, M., & Khorida, L. M. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Cetakan ke-1). AR-RUZZ MEDIA.
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2), online. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v4i2.52>
- Gottschalk, L., Notosusanto, N., & Pandji, R. (1986). *Mengerti Sejarah* (Ed. 2, Cet. 5). Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologi dalam Coaching*. P2LPTK.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak; Jilid 1* (A. Dharma, Ed.; M. Tjandrasa & M. Zarkasih, Trans.; Sixth edition). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan* (Med. M. T. & M. Z., Trans.). Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 91–105.
- Kholifah, S. N., Fadillah, N., As'ari, H., & Hidayat, T. (2014). Perkembangan Motorik Kasar Bayi melalui Stimulasi Ibu di Kelurahan Kemayoran Surabaya. *Jurnal Sumber Daya Manusia Kesehatan*, 1(1), 106–122.

- Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan (Seri Metodologi Penelitian)*. Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta (LPPM UNY).
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013: Perubahan dan Pengembangan Kurikulum 2013 Merupakan Persoalan Penting dan Genting* (A. S. Wardan, Ed.; Cetakan ke-4). Remaja Rosdakarya.
- Mutohir, T. C. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga, Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Naurina, V. (2012). *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-Zag pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/5921>
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2008). *Human Development* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Purnama. (2020). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. *Unspecified*, 36.
- Purwanto, M. N. (2006). *Psikologi Pendidikan* (Cet. 21). Remadja Karya.
- Rahmadani, N. K. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 315–324.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rolina, N. (2012). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Penerbit Ombak.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Darussalam Press Lampung.
- Samsiar, N. (2014). Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok B RA Al-Muhajirin Palu. *Bungamputi*.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Edisi 1, Cetakan 1). Litera Prenada Media Group.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak, Buku 2* (Edisi 11). Salemba Humanika.
- Santrock, J. W. (1995). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* (H. Sinaga & Y. Sumiharti, Eds.; A. Chusairi & J. Damanik, Trans.; 5th ed.). Erlangga.

- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1* (W. Kuswanti, Ed.; M. Rahmawati & A. Kuswati, Trans.; Ed. 11). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan = Educational Psychology Buku 1* (D. Angelica, Trans.; Ed. 3). Salemba Humanika.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), online. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sugiyono, Prof. Dr. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif: Dilengkapi Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujiana, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak: Disertai Langkah Pengembangan Program Kegiatan Bermain di Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak, dan Pos PAUD Edisi Bahasa Indonesia*. Indeks.
- Sujiono, B. (2008). *Materi Pokok Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.
- Sukamti, E. R. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).
- Sumantri, M. S. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas (Dit.PPTK & KPT).
- Sutrisno, H. (2002). *Metodologi Riset*. Andi Offset.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Terpadu*. Remaja Rosdakarya.
- Syamsidah. (2015). *100 Permainan PAUD dan TK di Dalam dan di Luar Kelas*. DIVA Press.
- Syaodih, E. (2005). *Bimbingan di Taman-Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Widiyanti, W., Maharani, T., & Abdul Malik, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Lompat Tali. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, Pendidikan Guru PAUD*, Online.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini* (Cetakan ke-1). Gava Media.