

## **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Dampu**

Nurseha<sup>1</sup>, Andi Taufan Bayu Dewantara Alsaudi<sup>1\*</sup>, dan Rini Herminastiti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Olah Raga, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

\*andi\_taufan@stkipkusumanegara.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional dampu pada siswa kelompok A PAUD. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 8 siswa. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar yang signifikan pada siswa Kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata motorik kasar pada setiap siklus meningkat. Skor pada pratindakan 43,375, pada siklus 1 meningkat menjadi 70,875, dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 81,875. Hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional dampu menyenangkan bagi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional dampu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelompok A PAUD Rawasari.

Kata kunci: Dampu, kemampuan motorik kasar, permainan tradisional,

Dikirim: 05 Februari 2024

Direvisi: 27 Maret 2024

Diterima: 03 April 2024

### **Identitas Artikel:**

Nurseha, N., Alsaudi, ATBD., & Herminastiti, R. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Dampu. *Sportology Journal (S.J.)*, 1(1), 1-9.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik merupakan proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Beberapa pola gerakan yang dapat anak lakukan agar dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata, agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sujiono, B., 2015; Suyadi, 2010)

Dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik anak, penting untuk memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan halus mereka (Susanto, A., 2017). Hal ini membantu meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh serta koordinasi. Selain itu, melatih keterampilan tubuh dan mendorong gaya hidup sehat, serta mendukung pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil (Hanum, A., & Rohita, R., 2021).

Berdasarkan observasi awal di PAUD Rawasari, motorik kasarnya anak belum berkembang dengan baik, karena dari 8 anak yaitu 5 anak laki dan 3 anak perempuan hanya ada 2 anak yang dapat melakukan gerakan motorik kasar.

Keterbatasan dalam variasi model pembelajaran melalui permainan telah menjadi tantangan bagi pengembangan kemampuan motorik anak. Di samping itu, peran orang tua juga turut menjadi faktor penting dalam memberikan stimulus yang diperlukan untuk perkembangan anak di rumah. Namun, keterbatasan waktu bermain yang diatur serta preferensi orang tua yang cenderung mengarahkan anak untuk aktivitas di dalam rumah, seperti menonton televisi atau bermain game di handphone, telah menghambat eksplorasi dan latihan motorik kasar dan halus yang penting bagi pertumbuhan anak.

Di PAUD Rawasari, anak-anak tidak jarang hanya diberikan kesempatan untuk bermain saat jam istirahat, yang seringkali tidak disertai dengan arahan langsung dari guru. Kurangnya pengalaman bergerak yang terstruktur dan kurangnya rangsangan dalam bermain menyebabkan perkembangan keterampilan motorik seperti berjalan, melompat, dan melempar menjadi terhambat. Akibatnya, anak-anak kehilangan peluang berharga untuk mengembangkan koordinasi tubuh, kekuatan fisik, dan keterampilan motorik yang diperlukan untuk pertumbuhan yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pengembangan kemampuan motorik anak.

Guru dapat mengintegrasikan variasi model pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui permainan, sementara orang tua dapat memberikan stimulus yang tepat di rumah dengan mendorong aktivitas fisik yang beragam. Dengan demikian, anak-anak dapat memiliki pengalaman bergerak yang lebih beragam dan terstruktur, yang pada gilirannya akan membantu mereka tumbuh menjadi individu yang sehat, tangkas, dan terampil. Pelaksanaan kegiatan memperbaiki dan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada penelitian ini untuk anak usia dini, melalui pengenalan dan praktik berbagai permainan tradisional. Tiga permainan tradisional yang dipilih untuk penelitian ini adalah permainan dampu, lompat tali, dan petak umpet (.

### **Kemampuan Motorik Kasar**

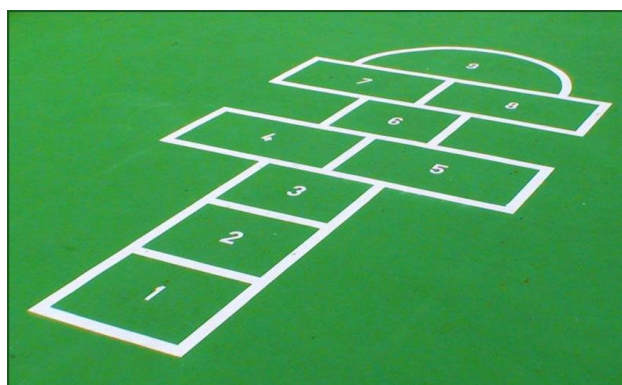
Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas dari motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan motorik kasar tersebut meliputi aktivitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang menggunakan kematangan dalam koordinasi (Sujiono, B., 2015). Perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh perkembangan ini berkaitan dengan perkembangan pusat di otak pada anak usia dini (Sujiono, B., 2015)

Menurut Hurlock perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurloch, 2015). Sedangkan Amalia dkk. (2020) berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, otak, dan saraf. Menurut Sujiono (2015) gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono, B., 2015). Menurut Beaty (Mulyani, 2014), kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini yaitu dibawah usia 5 tahun dengan beberapa

kegiatan seperti: berlari, melompat, meloncat, mendaki atau memanjat, dan melempar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Decaprio, 2017).

### **Permainan Tradisional Dampu**

Permainan tradisional adalah bagian penting dari warisan budaya yang harus dilestarikan dan dipertahankan. Bermain dampu, misalnya, dapat memberikan manfaat besar bagi perkembangan fisik anak. Dalam permainan ini, penggunaan satu kaki dari petak pertama hingga petak teratas akan melatih otot kaki dan mendukung pertumbuhan tulang (Jauhari, 2010; Mahesa, S., 2019). Dampu adalah salah satu permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak usia sekolah, baik laki-laki maupun perempuan. Yang menarik, permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, cukup dimainkan di lapangan dengan membuat petak-petak di permukaan tanah, menggunakan bahan seperti kapur, pecahan genting, atau alat tulis lainnya sesuai dengan kesepakatan (Jauhari, 2010).



Gambar 1. Salah satu bentuk kotak-kotak permainan dampu

Permainan tradisional dampu merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat. Permainan tersebut dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Walaupun cukup populer di kalangan masyarakat pedesaan, namun perlu diketahui ada yang mengungkapkan bahwa nama permainan ini sebenarnya adalah *zondag-maandag* yang berasal dari negeri Kincir Angin Belanda, tapi itu baru pendapat sementara orang. Alat yang digunakan dalam permainan dampu ialah potongan genteng atau keramik yang disebut “gaco”.

Setiap jenis permainan tradisional pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan tradisional dampu adalah hampir sama dengan berolahraga. Selain mampu meningkatkan aktivitas anak, permainan tradisional dampu juga dapat membuat terjalinnya komunikasi antara anak dan teman-teman sebayanya. Ini juga mampu meningkatkan perbendaharaan kata yang dimiliki anak dan memperluas relasi pertemanan anak. Sedangkan kekurangan permainan tradisional dampu adalah memiliki risiko seperti anak mungkin saja dapat terjatuh dan terluka dalam memainkan permainan dampu tersebut, bahkan anak yang terlalu totalitas bermain juga lupa dengan rasa lelah dan mengakibatkan tubuh mereka kelelahan dan menjadi sakit.

Dari penjelasan tersebut, dapat diperluas bahwa permainan dampu tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Melalui gerakan-gerakan seperti melompat, mengontrol keseimbangan, dan mengatur langkah-langkah, anak-anak secara alami melatih otot-otot kaki dan koordinasi tubuh mereka. Permainan dampu juga mendorong anak-anak untuk aktif bergerak dan berpartisipasi dalam kegiatan fisik (Fadlillah, M. (2018). Dengan demikian, tidak hanya tercapai tujuan pengembangan motorik kasar yang diharapkan sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak, tetapi juga membantu meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas mengadopsi model Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Yudhistira, D., 2013; Sugiyono, 2017). Penelitian tindakan ini merupakan salah satu cara untuk mewujudkan dan menerapkan pola pengembangan motorik kasar pada peserta didik usia 4-5 tahun atau kelompok A PAUD Rawasari, Jakarta Pusat. Subjek yang diteliti adalah 8 siswa yang dipilih secara acak sederhana dari 15 siswa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan selama delapan kali pertemuan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan selama empat kali pertemuan. Masing-masing pertemuan dilakukan 30 menit, disesuaikan dengan waktu belajar di sekolah.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Untuk mengumpulkan data kualitatif, dilakukan melalui observasi dan evaluasi. Adapun aspek dan indikator kemampuan motorik kasar yang diamati sebagai berikut:

**Tabel 1. Aspek dan Indikator Kemampuan Motorik Kasar**

Dimensi/Aspek	Indikator	Skor Maksimal
1. Berdiri	1. Anak mampu berdiri tegak lurus 2. Anak mampu berdiri dengan satu kaki	4
2. Berjalan	1. Anak mampu berjalan lurus sesuai garis ubin di lantai 2. Anak mampu berjalan 1- 2 Langkah	4
3. Melompat	1. Anak mampu melompat ke depan dengan dua kaki ke dalam kotak ubin 2. Anak mampu melompat ke depan dengan satu kaki	4
4. Melempar	1. Anak mampu melempar benda kecil ke dalam kotak ubin 2. Anak mampu melempar benda kecil sejauh satu meter	4

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan motorik kasar anak selama

pelaksanaan pembelajaran dan juga untuk melihat interaksi antar siswa atau antara siswa dengan guru yang dilakukan oleh observer (teman sejawat) dengan mengacu pada format observasi yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Format Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Dampu**

Aspek/ Dimensi	Butir Instrumen berdasarkan Indikator	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Motorik kasar	1. Anak mampu berdiri dengan satu kaki di lantai 2. Anak mampu berjalan lurus mengikuti ubin di lantai 3. Anak mampu berjalan berjinjit 4. Anak mampu melompat ke depan dengan dua kaki ke dalam kotak ubin 5. Anak mampu melompat ke depan dengan satu kaki 6. Anak mampu melempar benda kecil ke dalam kotak ubin				

Skor penilaian yang diberikan adalah: kemampuan motorik siswa yang belum berkembang (BB) mendapat skor 1, mulai berkembang (MB) skor 2, berkembang sesuai harapan (BSH) skor 3, dan berkembang sangat baik (BSB) diberikan skor 4.

Menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan data. Pada penelitian ini pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi data. Teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada (Sugiyono, 2017). Dalam hal ini triangulasi dilakukan dengan pengecekan instrumen pengumpul data.

Menurut Mulyasa, E., (2011) indikator keberhasilan yang mencerminkan pemahaman siswa pada konsep yang dibelajarkan diharapkan adanya peningkatan pemahaman sesuai nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan ketuntasan kemampuan motorik kasar pada siswa Kelompok A sebesar 75% dari jumlah siswa dan rata-rata secara keseluruhan siswa yaitu 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian dengan teknik tindakan kelas, terlebih dahulu dilakukan pengamatan pra tindakan. Pra-tindakan penelitian dilakukan pada subjek penelitian sebanyak 8 anak yaitu 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan kelompo A PAUD. Kegiatan pra tindakan ini dilakukan untuk mendapatkan data awal keampuan motorik kasar anak dengan metode permainan tradisional dampu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pra-tindakan penelitian adalah teknik pengumpulan dan dan observasi. Pada saat bermain mereka terlihat sangat

antusias atau bersemangat sekali melihat permainan tradisional dampu tersebut. Mereka melangkah ke dalam kotak dampu dengan tidak beraturan dan tidak melompat sesuai kotak yang ada di kotak/petak dampu. Berikut adalah perolehan skor pra tindakan penelitian.

**Tabel 3. Hasil Observasi Pra-Tindakan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Dampu**

Kode Subjek	Butir Indikator						Perolehan Skor	% Perolehan	% yang Diharapkan
	1	2	3	4	5	6			
Aik	1	2	2	2	1	2	10	42	75
Alm	1	1	1	1	1	1	6	25	75
Hnf	2	2	2	3	2	3	14	58	75
Fen	2	2	2	2	2	2	12	50	75
Ken	1	2	2	2	1	2	10	42	75
Jza	1	1	1	1	1	1	6	25	75
Fkr	1	2	2	2	1	2	10	42	75
Riz	2	3	3	2	2	3	15	63	75
Total skor							83	347	
Rata-rata							10,375	43,375%	

Data pada Tabel 3. Menunjukkan hasil yang belum sesuai target, berdasarkan data tersebut maka dilakukan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Hasil penelitian siklus 1 dan 2 disajikan pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus 1 dan 2 Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Dampu**

Nama	Skor dalam %		
	Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
Aik	42	67	75
Alm	25	46	67
Hnf	58	88	96
Fen	50	83	92
Ken	42	71	79
Jza	25	58	71
Fkr	42	71	79
Riz	63	83	96
Total Nilai	347	567	655
Rata-rata	43,375	70,875	81,875

### Hasil Temuan dan Pembahasan Siklus 1

Dari hasil pengamatan pada siklus 1 dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak PAUD melalui permainan tradisional dampu mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Pada Tabel 4. dapat dilihat ada 3 anak yang mencapai nilai di atas rata-rata, dan 5 anak mendekati nilai rata-rata (70,875%).

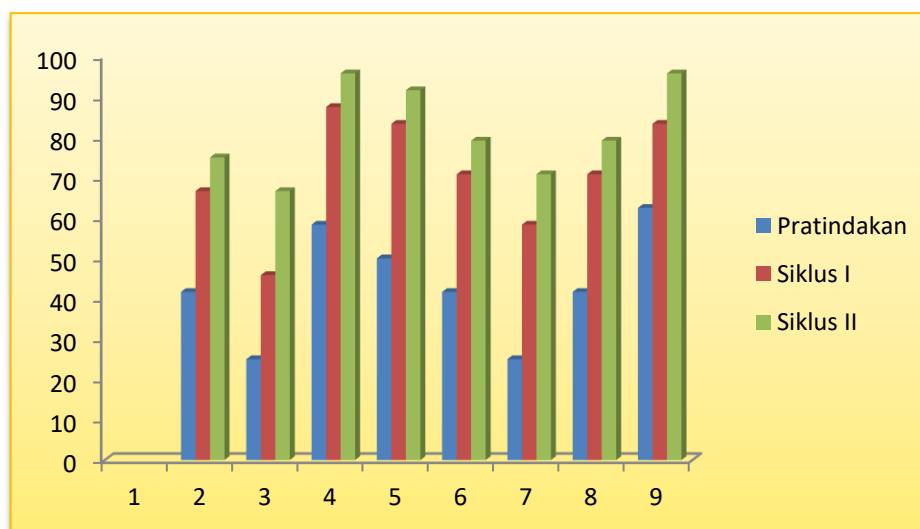
Secara umum dapat dikatakan pada siklus 1 terjadi peningkatan pada semua anak dari nilai presentase rata-rata pra tindakan.

Namun peningkatan yang terjadi belum mencapai ketuntasan skor ideal yaitu 75%. Hal ini terlihat pada saat observasi oleh teman sejawat, sebagian besar anak dapat melakukan gerakan dampu, akan tetapi anak masih kesulitan dalam melompat satu kaki. Hanya 3 anak yang mampu sepenuhnya melakukan gerakan dampu dengan baik sekali. 5 anak lagi kadang tidak bertahan lama melompat dengan satu kaki. Wawancara yang dilakukan guru dengan memberikan beberapa pertanyaan pada anak, jawaban mereka kurang antusias untuk melakukannya. Dari refleksi, siklus I, masukan-masukan dari subjek yang diteliti dan observer dilakukan perbaikan-perbaikan proses penelitian pada siklus 2. Dengan harapan dapat memberikan peningkatan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada siklus 2.

### Hasil Temuan dan Pembahasan Siklus 2

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2, terdapat perbaikan signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan siklus 1. Hal ini terjadi karena adanya sistem reward dan evaluasi perbaikan yang diberikan oleh observer, sehingga masalah yang timbul pada siklus 1 dapat segera diatasi. Dengan demikian, terjadi peningkatan yang nyata dalam kemampuan anak dalam melakukan permainan tradisional dampu, yang tercermin dari perkembangan kemampuan motorik kasar mereka (Jamaris, M., 2006).

Data pada Tabel 4. menunjukkan ada 3 anak yang mencapai nilai tertinggi, namun masih ada 2 anak yang mendapat nilai dibawah 75%. Dan hasil pencapaian rata-rata kemampuan motorik kasar anak kelompok A PAUD Rawasari mencapai rata-rata 81,875%. Dari skor pencapaian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode permainan tradisional dampu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak serta tingkat keberhasilan yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Apabila digambarkan dengan grafik seluruh hasil penelitian sbb:



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Pada Gambar 1. terlihat jelas terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap indikator dari pra-tindakan sampai siklus 2. Dengan demikian dapat dikatakan

penelitian tindakan ini berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dampu.

Capaian penelitian ini sejalan dengan peneliti sebelumnya yaitu yang dilakukan oleh Karyadi, A. C., & Jannah, R. (2023). Perbedaannya dengan penelitian ini adalah media dan tempat yang digunakan. Karyadi & Jannah menggunakan permainan dampu dengan menggunakan media karpet puzzle dan dilakukan *in door*. Sedangkan penelitian ini dilakukan *out door* dan menggunakan lantai atau ubin yang di bentuk dampu dengan kapur. Hal ini dilakukan dengan mengusung konsep permainan tradisional. Konsep tersebut mengajarkan kepada anak menggunakan media yang ada di sekitar, dan mendidik kesederhanaan serta mengalami langsung permainan yang dilakukan anak-anak terdahulu yang belum mengenal teknologi modern.

## SIMPULAN

Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas dari motorik yang mencakup kemampuan koordinasi otot-otot besar dan tenaga yang meliputi berdiri, berjalan, melompat secara terkoordinasi dan melempar sesuatu secara tertarah. Indikator penelitian ini adalah: berdiri dengan satu kaki, berjalan lurus ke depan, melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, dan melempar dengan jarak yang lebih jauh. Permainan tradisional dampu adalah permainan yang dimainkan secara bersama-sama yang mengandung unsur pendidikan dengan memanfaatkan bahan sederhana dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak PAUD Rawasari Jl. Pramuka Komplek AL No. 46 Jakarta Pusat terbukti meningkat setelah dilakukannya tindakan dengan melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional dampu yang mampu menarik perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran. Karena dilakukan dengan pendampingan dan arahan guru, pembelajaran jadi menyenangkan bagi anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan melalui kegiatan permainan tradisional dampu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A PAUD Rawasari.

## REFERENSI

- Amalia, N. A., Maharani, T., & Rahmad, I. N. (2020, November). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 162-172).
- Fadlillah, M. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media.
- Hurlock, E.B. (2007). *Perkembangan Anak, Edisi Keenam*, Jakarta: Erlangga.
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan senam olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89-101. DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Jauhari, J. (2010). *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara*. Jakarta: Trans Mandiriabadi.

- Karyadi, A. C., & Jannah, R. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 53-56. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.181>
- Mahesa, S. (2019). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. (*Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu*) tidak dipublikasikan.
- Mulyani, N. (2014). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 3(1), 133-147.
- Mulyasa, E., (2017). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NN., (2015). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Richard Decaprio, (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B., (2015). *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi, (2010). *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Yudhistira, D., (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK*. Jakarta: Grasindo.