

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN JEJAK KAKI DAN TANGAN

Dini Komalasari

Universitas Cendekia Abditama

Email: dinikomalasari96@gmail.com

Leni Nurmiyanti

Universitas Cendekia Abditama

Email: leni_nurmiyanti@uca.ac.id

Received: Januari 2023.

Accepted: Februari 2023.

Published: Maret 2023

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve motor skills in group B students of PAUDQU Al-Barokah by using play methods, through foot and hand footprints games. This research is a class action research (CAR). The research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning implementing actions, observing and reflecting. The data subjects come from teachers, students and guardians of students. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and using qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis. The results of Class Action Research on Improving Early Childhood Gross Motor Skills through foot and hand footprints games at PAUDQU Al-Barokah Curug Tangerang showed a significant increase in motor skills, namely in the first period, precisely in March 2023, the average value was 65.3, while in the second one was selected in March 2023. The average score of the children was 72.82 because the score had not yet reached the assessment indicators, so activities were carried out again in the third period and they got an average score of 82.67, and increase of 17%.

Kerwords: Gross motor skills, foot and hand footprint, early childhood

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik pada siswa kelompok B di PAUDQU Al-Barokah dengan menggunakan metode bermain, melalui permainan jejak kaki dan tangan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek data berasal dari guru, siswa dan Wali murid. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah Curug Tangerang menunjukkan peningkatan kemampuan motorik yang signifikan yakni pada periode pertama tepatnya di Bulan Maret 2023 nilai rata-rata adalah 65,3, sedangkan pada periode kedua tepatnya masih dibulan Maret 2023 nilai rata-rata anak adalah 72,82 karena nilai belum mencapai indikator penilaian maka dilakukan kegiatan lagi pada periode ketiga dan mendapatkan nilai rata-rata 82,67Meningkat sebesar 17%.

Kata Kunci : motorik kasar, permainan jejak kaki dan tangan, anak usia dini

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bidang pendidikan dan diciptakan sebelum masuk kedalam jenjang Pendidikan SD dimana pendidikan aud di khususkan untuk anak dari dalam kandungan sampai anak berusia delapan tahun. Dan dilaksanakan guna menyampaikan rangsangan terhadap pendidikan dalam membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani, perkembangan rohani dan membuat aspek aspek perkembangan kepada anak.

Pendidikan Anak Usia dini adalah bentuk penyelenggaraan dalam pendidikan dan di khususkan pada pembelajaran dasar menuju tumbuh kembang serta perkembangan pada anak, aspek yang bisa dikembangkan di usia dini antara lain ada Motorik (halus dan kasar),kecerdasan spiritual, kecerdasan dalam mengatur emosi serta kecerdasan jamak. Bertujuan dalam tumbuh kembang anak usia dini, yang biasanya dilakukan di Sekolah. Dengan mengadakan kegiatan-kegiatan kemandirian, kegiatan bermain, dan aktivitas keterampilan di Sekolah akan membantu memaksimalkan perkembangan motorik kasar dan motorik anak dengan baik. khusus nya anak bisa melakukan kegiatan bermain, melompat, berlari, olahraga dan menari.

Anak mempunyai dunianya sendiri, dunia anak adalah dunia bermain itu sudah dijadikan prinsip dalam PAUD adalah “belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”, oleh karena itu dalam menyampaikan kegiatan anak usia dini wajib menggunakan bahan media yang pas atau tepat, dan pastinya tidak membahayakan, antara lain yaitu dengan menggunakan bermain permainan jejak kaki dan tangan. Terdapat beberapa anak, kegiatan sehari-hari tak selalu membantu menaikkan kemampuan motorik. Oleh karena itu anak mempunyai masalah neurologis yang bisa menghambat kemampuan motorik. Terdapat beberapa penyebab keterampilan motorik yang buruk, yaitu faktor

genetik, gizi buruk, pola asuh serta budaya dalam keluarganya. Kegiatan pembelajaran di sekolah anak dapat dipelajari sambil bermain, melalui permainan diperlukan bisa mengembangkan kemampuan dalam melompat menggunakan bantuan pendidik atau guru disekolah, dan orangtua mendampingi anak di Rumah. Salah satu permainan anak yang seringkali dimainkan di sekolah juga pada tempat tinggal yaitu Rumah ialah permainan tradisional. Terdapat permainan tradisional di Indonesia, khususnya pada Jawa serta Madura yaitu permainan engklek.

Tetapi pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum mengenalkan serta menggunakan permainan tradisional dalam membantu perkembangan siswa, mengembangkan perkembangan motorik kasar anak tidak harus menggunakan permainan yang menggunakan alat atau bahan serta cara guru mengembangkan siswa seringkali sama. Mereka lebih memilih memakai metode belajar sehari-hari seperti biasa mereka lakukan hanya dengan memakai papan tulis. Oleh karena itu metode tersebut lebih udah, simple, serta bisa dilaksanakan tanpa persiapan yang matang.

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar anak pada anak usia dini, sudah menjadi kewajiban pendidik anak usia dini untuk memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sederhana apa yang sudah tertulis dalam berbagai teori. Banyak sebab anak yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal.

Landasan Teori

A. Motorik anak

Motorik kata ini berasal dari bahasa Inggris, yaitu motor ability yang maknanya kemampuan dalam gerak. Motor ialah kegiatan yang berpengaruh bagi manusia, sebab dengan melakukan gerakan manusia mampu menggapai atau mewujudkan harapan yang ingin didapatkan. (Khadijah, 2020) Apabila kegiatan motorik anak tidak terpenuhi atau tidak dikembangkan dengan baik maka akan menghambat perkembangan aktivitas mandiri lainnya. Contohnya seperti perkembangan sosial dalam kegiatan, perkembangan kegiatan kefokusannya anak serta perkembangan motorik persiapan yang belum sesuai harapan (Nabilah, 2020).

Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot besar serta membutuhkan energi atau tenaga yang banyak, contohnya berjalan, lari serta melompat. Perkembangan motorik merupakan perkembangan dimana seseorang sudah mulai dapat mengendalikan gerak dari pengalaman yang

dirasakannya, bila anak sedang belajar berjalan maka anak jatuh terlebih dahulu namun dari kejatuhan itu anak mendapatkan pengalaman sehingga ia bisa berjalan dengan langkah yang seimbang antara kedua kaki (khadijah,2020)

B. Permainan

Permainan adalah sarana anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri dalam berbagai hal, terbuka tanpa adanya batas, permainan juga sesuatu yang aktif serta dinamis, tidak statis sehingga tidak adanya batasan ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak disepanjang zaman, mempunyai hubungan serta spontan bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman serta lingkungan. Bermain juga mempunyai fungsi yang sangat luas untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara kognitif, fisik, bahasa, psikomotorik maupun sosial emosional (Rahman et al., 2022).

Permainan jejak kaki adalah permainan edukatif yang ditujukan sebagai metode alternatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Footprints game atau dapat diartikan permainan jejak kaki adalah permainan yang mudah diterapkan, menyenangkan serta aman untuk melatih keseimbangan, kelenturan, kelincahan serta ketepatan pada anak usia 5-6 tahun, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan harapan menggunakan permainan (Hasliza & Annisa, 2019)

C. Permainan Jejak kaki dan tangan

Permainan jejak kaki merupakan permainan yang modern pada zaman sekarang dan mungkin saja merupakan perkembangan dari permainan engkle yang mana permainan tersebut memiliki ketentuan permainan dengan melompatkan jejak kaki yang banyak digunakan sekarang ini dibentuk dengan cara lebih menarik dari permainan engkle sebelumnya, meskipun terlihat sama akan tetapi permainan tersebut berbeda.

Permainan jejak kaki dilakukan secara individu dan bergantian, oleh karena itu dalam permainan ini anak diharuskan untuk fokus dan selalu menjaga keseimbangannya dengan baik. Alat dan bahan jejak kaki ini bisa beragam sesuai dengan bahan yang ada seperti langsung menggambarinya dilantai, akan tetapi bisa juga menyiapkan permainan tersebut dengan lebih menarik.

Permainan jejak kaki ini biasa menggunakan kertas ukuran A3 disusun serta ditempel di lantai dan sudah bergambar dengan beragam warna. Permainan jejak kaki ini sebaiknya dilakukan di tempat yang luas, supaya lebih beragam dan banyak kegiatan melompatnya, permainan tersebut juga dapat dilakukan di tempat tertutup seperti di ruang tamu yang luas (rumah) dan di ruang kelas asal ruangan kelas luas serta jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.

1. Sejarah permainan jejak kaki dan tangan

Sejarah permainan jejak kaki dan tangan berasal dari permainan tradisional, permainan tradisional sondah (dalam hasa sunda) atau Angkling atau Engklek (dalam bahasa jawa) merupakan permainan yang sangat populer di Indonesia tepatnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini bisa ditemukan di berbagai wilayah Indonesia baik Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi serta Bali.

Di setiap daerahnya memiliki nama yang berbeda-beda. Permainan tradisional sondah (Angkling atau Engklek) dimainkan dengan cara lompatan-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak lalu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Gambar juga dapat dibuat menggunakan kapur tulis, arang atau dengan kayu atau pecahan genting bila dibuat di atas tanah.

Konon katanya Sejarah Asal Usul Permainan Sondah (Angkling atau Engklek) bukan berasal dari Indonesia, akan tetapi tak ada bukti otentik yang menyatakan mengenai sejarah dari permainan tradisional ini. Ada sebuah permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya yang disebut dengan hopscotch. Permainan hopscotch tersebut digunakan sangat tua dan dimulai dari zaman kekaisaran Romawi. Di Roma permainan hopscotch ini di gunakan untuk latihan perang pra tentara Roma, orang belanda mengajarkan permainan ini pada warga pribumi.

2. Bahan permainan jejak kaki dan tangan

Ada beberapa bahan yang dapat digunakan dalam kegiatan permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al Barokah yaitu antara lain : Kertas bergambar jejak kaki dan tangan dengan ukuran HVS A3, lakban, serta meja.

3. Manfaat permainan jejak kaki dan tangan

Beberapa manfaat bermain permainan jejak kaki dan tangan antara lain: (a) Permainan adalah salah satu proses dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak, bermain memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan dengan demikian dapat mengajarkan anak untuk tidak terlalu mementingkan diri sendiri seiring tumbuhnya bersaing dengan cara jujur, proaktif, sadar akan haknya, peduli pada orang lain dan belajar mengatur serta berkomunikasi; (b) Bermain merupakan cara untuk mengembangkan kemampuan dan potensi pada diri anak. Dengan Bermain dapat mengajarkan anak tentang benda-benda yang tampak di lingkungannya, sifat-sifatnya dan keadaannya. Hal ini dapat merangsang kemampuan imajinasi anak; (c) Bermain bisa melatih emosi anak. Ketika anak sedang bermain, mereka merasa senang,

gembira, gugup, puas atau kecewa; (d) Bermain sangatlah penting bagi anak usia dini, karena dengan bermain, anak bisa mengalami proses belajar. Salah satu ciri anak kecil adalah suka bermain. Oleh karena itu, bermain juga termasuk kebutuhan bawaan setiap anak dan harus dipenuhi. Jika tidak, maka dapat menjadi hambatan dalam proses perkembangan anak itu sendiri (Bucca,2020).

4. Langkah-langkah permainan jejak kaki dan tangan

Sebelum anak melakukan kegiatan bermain jejak kaki dan tangan, peneliti mengenalkan terlebih dahulu media serta bahan yang akan digunakan dalam bermain, lalu peneliti menjelaskan pula bagaimana cara bermain serta aturan dalam bermain. Cara memainkan permainan tersebut adalah (1) Peneliti memberikan gerakan melompat maju dan mundur, berjalan menggunakan dua kaki dan berjalan menggunakan satu kaki. Gerakan ini diikuti dengan seluruh siswa; (2) Peneliti mulai mengenalkan bentuk jejak kaki kanan dan jejak kaki kiri serta jejak kaki kanan dan kiri; (3) Siswa harus memijakkan kakinya sesuai dengan pola yang ada dengan melompat; (4) Kaki siswa tidak boleh keluar dari gambar kaki tersebut; (5) Siswa diberi waktu sesuai dengan banyaknya gambar yang ada sehingga siswa tidak tergesa-gesa.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan dalam penelitian yang dilakukan melibatkan sejumlah subjek yaitu peserta didik, yang bertujuan untuk memperbaiki situasi pembelajaran dikelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Pengertian Kuantitatif dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk menganalisis data berupa angka angka. Sedangkan pengertian kualitatif dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk menggambarkan hasil dalam pengamatan penelitian dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kemampuan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan jejak kaki dan tangan dilapangan atau didalam kelas. Dengan menggunakan metode ini untuk memaparkan bagaimana fakta-fakta dalam memecahkan masalah tentang bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUDQU Al-Barokah Sukabakti Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan motorik kasar anak di PAUDQU Al Barokah

Perkembangan motorik kasar Anak Usia Dini pada permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah meningkat dan berkembang sesuai harapan penilaian ini dapat dilihat dari hasil penilaian indikator capaian.

Pembelajaran keterampilan motorik kasar melalui kegiatan permainan jejak kaki dan tangan dengan melompat merupakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemampuan melompat dapat mengasah keterampilan motorik kasar anak karena menggunakan kaki dan tangan demikian juga dengan koordinasi mata. Sehingga kegiatan pembelajaran di Sekolah tidak monoton. Dengan permainan jejak kaki dan tangan maka kemampuan fisik motorik kasar anak akan meningkat dengan sendirinya tanpa adanya paksaan. Permainan jejak kaki dan tangan secara tidak langsung juga dapat melatih keluwesan anak dalam menjulurkan, menyalang melompat dengan kaki terbuka, melompat dengan kaki tertutup dapat melatih kepekaan motorik kasar anak.

Peneliti melakukan siklus 1 agar dapat meningkatkan motorik kasar anak di PAUDQU Al-Barokah, pada siklus 1 ini, anak sudah mulai terbiasa dengan gambar jejak kaki dan tangan di kertas bergambar jejak kaki dan tangan tersebut, walau masih ada anak yang terlihat sulit untuk melakukan kegiatan lompat buka tutup kaki, namun terlihat sudah ada perkembangan dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan di siklus 1 presentasi angka yang didapat adalah 73% dan dari 15 anak sudah ada 8 anak yang mulai berkembang pada siklus ini. Adanya peningkatan dari siklus sebelumnya adalah 13%.

2. Kegiatan permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al Barokah

Hasil penilaian penerapan pada permainan jejak kaki dan tangan di Paudqu Al-Barokah meningkat di setiap siklusnya pada pra siklus hasil nilai anak masih belum mencapai indikator penilaian. Dengan menerapkan permainan jejak kaki dan tangan perkembangan motorik kasar anak dapat meningkat dan berkembang sesuai dengan usianya, dapat dilihat dari hasil nilai pada penilaian motorik kasar, bahwa dengan permainan jejak kaki dan tangan adanya perubahan perkembangan motorik kasar anak. Bukan hanya perkembangan motorik nya saja yang berkembang, akan tetapi aspek-aspek lainnya dapat berkembang.

Sebelum peneliti memberikan kegiatan permainan jejak kaki dan tangan pada siswa di PAUDQU Al Barokah, terlebih dahulu peneliti menjelaskan apa itu permainan jejak kaki dan tangan dan bagaimana cara alur permainan jejak kaki dan tangan.

Bukti ini diperkuat dengan Berdasarkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan wali murid kegiatan permainan jejak kaki dan tangan dapat meningkatkan motorik kasar anak di

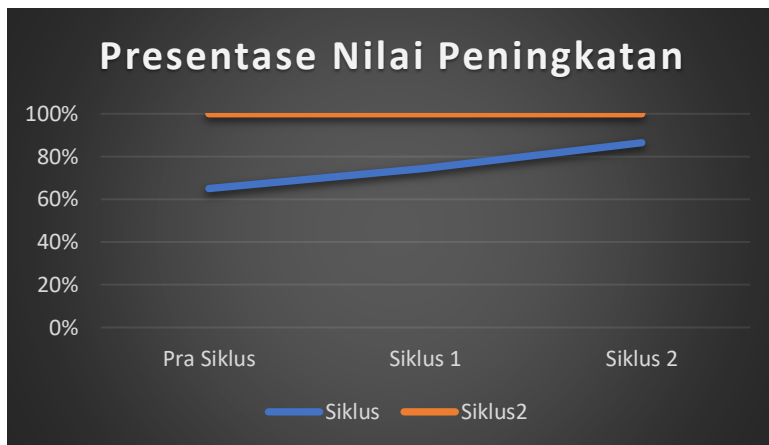
PAUDQU Al-Barokah serta kegiatan ini dapat bermanfaat bila dipraktikkan di rumah. Ww Ibu Salsabilla Rahman : “kegiatan motorik kasar yang biasa dilakukan di Paudqu Al-Barokah adalah olahraga dan renang disetiap tahun”. Ww Ibu Siti Haeriah selaku kepala sekolah : “di Paudqu Al-Barokah terdapat 4 kelompok bermain” dan ww Ibu Ela selaku wali murid : “kegiatan permainan jejak kaki dan tangan sangat bermanfaat bisa dilakukan di rumah selain dapat meningkatkan motorik kasar anak permainan jejak kaki dan tangan menjadi kegiatan tambahan di rumah dan anak dapat lupa dengan gadget nya”.

3. Perkembangan motorik kasar anak melalui permainan jejak kaki dan tangan di AUDQU Al Barokah

Penilaian peningkatan motorik kasar anak usia dini dengan permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah Sukabakti Tangerang, jumlah penilaian keseluruhan pada siklus I yaitu 72.82, karena nilai masih belum mencapai batas indikator penilaian maka dilanjutkan ke siklus II, dipenilaian siklus II jumlah nilai keseluruhan anak menjadi 82.67 nilai ini sudah masuk dalam pencapaian indikator penilaian. Peningkatan penilaian motorik kasar anak usia dini dalam permainan jejak kaki dan tangan mengalami peningkatan yang signifikan, meningkat 10%.

Pada awal penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti masih banyak sekali anak yang kebingungan dalam membedakan mana tangan kanan dan kiri serta mana kaki kanan dan kiri, namun pada tindakan selanjutnya anak mulai dapat membedakan mana kaki kanan dan kiri serta tangan kanan dan kiri walaupun masih ada saja anak yang bingung dalam membedakan dari kedua tersebut, setelah dilaksanakan siklus ke 2 anak sudah mulai dapat menunjukkan peningkatan dalam perkembangan motorik kasar, sudah terdapat 13 anak dari 15 anak yang sudah dapat mencapai perkembangan berkembang sesuai harapan. Mereka juga sudah dapat mengikuti permainan sesuai dengan jejak kaki dan jejak tangan.

Berdasarkan penghitungan nilai presentase pada pra siklus didapatkan nilai presentase 60%, nilai ini meningkat pada siklus 1 menjadi 73%, presentase ini kembali meningkat pada siklus 2 menjadi 83%. Terdapat peningkatan sebesar 10% dari siklus 1 sampai ke siklus 2, berdasarkan hasil penelitian, maka kegiatan permainan jejak kaki dan tangan dapat meningkat sesuai harapan pada siswa dan siswi PAUDQU Al Barokah.



Kegiatan meningkatkan keterampilan motorik kasar di PAUDQU Al-Barokah yaitu olahraga bersama dipagi hari, sebelum melakukan kegiatan bermain jejak kaki dan tangan anak mengikuti kegiatan olahraga terlebih dahulu, setelah melakukan kegiatan olahraga anak masuk kedalam kelas dan makan bersama, setelah makan anak diminta untuk masuk ke kelas masing masing untuk melakukan kegiatan selanjutnya, karna kegiatan bermain jejak kaki dan tangan dilaksanakan di kelompok B1 maka setelah makan kelompok B1 melakukan permainan jejak kaki dan tangan.

SIMPULAN

Perkembangan Motorik Kasar pada anak Kelompok B di PAUDQU Al-Barokah Sukabakti meningkat, sebelum diadakannya kegiatan permainan jejak kaki dan tangan kemampuan motorik kasar anak masih belum tercapai menurut pencapaian indikator penilaian motorik kasar anak usia dini, setelah diadakannya kegiatan permainan jejak kaki dan tangan kemampuan motorik kasar anak meningkat dari hasil nilai pada prasiklus sampai siklus II meningkat.

Kegiatan penerapan permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah sebelumnya tidak pernah di praktekan di sekolah sekalipun permainan engklek, kegiatan untuk meningkatkan motorik kasar anak dipaudqu al barokah hanya menggunakan kegiatan olahraga dan kegiatan renang dalam setahun sekali, kegiatan dalam mengembangkan motorik kasar menggunakan permainan lain yang dapat mengembangkan motoik anak itu tidak diterapkan disekolah PAUDQU Al-Barokah, maka dari itu dengan di adakannya permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah dapat menambah kegiatan anak untuk mengembangkan motorik kasar dan menambah kegiatan disekolah.

Sebelum diadakannya permainan jejak kaki dan tangan anak terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan olahraga, akan tetapi setelah di adakannya permainan jejak kaki dan tangan atau permainan lain yang dapat mengembangkan motorik kasar anak-anak terlihat lebih bersemangat dan ceria.

Perkembangan motorik kasar menggunakan permainan jejak kaki dan tangan di PAUDQU Al-Barokah meningkat di setiap pertemuan siklus, pada prasiklus anak masih dalam masa pengenalan permainan jejak kaki dan tangan di dalam prasiklus ini anak terlihat sulit dalam membedakan telapak atau jejak kaki kanan dan kiri, serta melompat dengan kaki terbuka dan tertutup, setelah melakukan penelitian kembali pada siklus I kegiatan bermain anak mulai meningkat penilaian anak pada siklus I mendapatkan hasil nilai 72,83 karna hasil nilai belum sampai pada indikator capaian penilaian maka dilakukan kembali pada siklus II, setelah dilakukan siklus II peningkatan mulai terlihat hasil penilaian pada siklus II mendapatkan 82,67 peningkatan dari prasiklus hingga siklus II adalah 10% hasil ini dapat dilihat dari hasil penilaian pada prasiklus, siklus I dan siklus II.

REFERENSI

- Ardiyansyah, M. (2020). *Perkembangan Gerak dan Motorik pada Anak Usia Dini*. Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Achori Fitria, 2017 *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo*
- Djuanda, I., & Agustiani, N. D. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Tari Kreasi Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 33–45.
<https://doi.org/10.38153/almarhalah.v6i1.92>
- Hasliza & Annisa, (2019) *Perkembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki pada anak usia 5-6 Tahun*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

- Eriyani, Lilis 2017 *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan Jejak kaki dan tangan pada kelompok B.2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.*
- Hidayat, A. (2017). *Jurnal pendidikan jasmani dan olahraga*. 24.
- Khadijah, N. (2020). *perkembangan fisik anak usia dini*. kencana.
- Khotrunnida. (2021). *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sondah Usia 4-5 tahun di KB Darul Falah Graba Walantaka, Pengampelan-serang banten* (Khotrunnida (ed.)). Tangerang.
- Lurah, (2000) *Belajar Motorik* 48
- Nabilah, S. (2020). *Upaya pengembangan motorik kasar melalui kegiatan menari pada kelompok B1 di RA Imama Kedungpane Mijen Semarang Tahun 2019/2020.*
- Mentari, F. (2022). *Pengaruh Permainan Tapak Jejak Kaki Tangan Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina II Kota Jambi*, 1.
- R.A Fadhallah, S. (2020). *Wawancara*. 2.
- Rahman, T., Herlina, H., & Salsabila. (2022). *PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN JEJAK KAKI*. 2–3.
- Salim, & Syahrums. (2016). *Penelitian Kualitatif*. Citapustaka Media.
- Saputra, N., Zanthi, Iuvy S., Gradini, E., Jahring, Rifan, A., & Arifin, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (M. Arif (ed.)). Aceh.
- Siti, M., Fina, S., & Aninna, A. (2020). *Perkembangan Motorik And* (Guepedia (ed.); Guepedia). Guepedia.
- Susanto, A. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara.
- Utari, U. (2021). *Pengelolaan Perpustakaan di dinas perpustakaan dan arsip daerah kabupaten sarolangun.*