

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 7 Nomor 1 Januari 2021

P. 1-10

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN JUMP AND CRAWL

Nia Isti Isabela¹, Linda Dwiyanti², Ridwan³

Prodi. PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri ¹²³

niaisti1997@gmail.com¹, lindadwiyanti@unpkediri.ac.id²,

ridwan@unpkediri.ac.id³

Abstrak : Mengembangkan pendidikan anak usia dini melalui bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai yaitu pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, Dimana pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dalam segala aspek sangat berkembang pesat. Motorik Kasar merupakan aspek terpenting dari beberapa aspek perkembangan anak yang tidak bisa ditinggalkan. Dalam kemampuan motorik kasar anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain, bermain diharapkan bisa mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui permainan modifikasi *Jump and Crawl*. Permainan *Jump and Crawl* merupakan salah satu permainan yang didesain untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Model pembelajaran melalui bermain lebih partisipatif dan menyenangkan untuk anak, hal ini dapat memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Untuk anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan melompat dan merangkak harus sesuai dengan tingkatan capaian usianya. Bentuk salah satu stimulasi permainan yang mampu mengembangkan

kemampuan motorik kasar anak adalah permainan *Jump and Crawl*, dengan menggunakan permainan *Jump and Crawl* dapat menstimulasi perkembangan kemampuan melompat dan merangkak untuk pengembangan kemampuan anak.

Kata Kunci : Upaya, Motorik Kasar, *Jump and Crawl*

PENDAHULUAN

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) menjelaskan bahwa anak merupakan seorang individu yang menjalani sebuah proses perkembangan maupun pertumbuhan dengan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono & Yuliani, 2013). Pendidikan dan Ilmu pengetahuan sangat penting dimiliki anak dalam menghadapi tantangan di era global modernisasi dan kemajuan zaman teknologi saat ini. Rangsangan atau stimulasi yang sesuai dalam pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan dan optimal.

Penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dengan motorik halus), kecerdasan (kemampuan berpikir, kemampuan cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku saat melakukan suatu tindakan), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui berbasis pada kebutuhan anak (Suryono & Mahyudin, 2015). Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan ketrampilan motorik kasar anak, guru dalam hal ini perlu menyesuaikannya dengan karakteristik dan tahapan usianya. Dalam kajian hasil penelitian (Yosinta, 2016) menyebutkan bahwa kemampuan gerak motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan melompat, berjalan, berlari, kemudian melempar. Perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal dalam kemampuan motorik kasar dipengaruhi oleh tubuh anak, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Munculnya pemikiran tentang pentingnya pendidikan anak usia dini. Terkait pemilihan kegiatan motorik kasar untuk kemampuan melompat dan merangkak anak dengan usia 4-5 tahun disalah satu Taman Kanak-kanak di Nganjuk masih belum berkembang optimal, sebab ada anak yang masih belum mampu untuk melakukan kegiatan melompat dan merangkak. Meningkatkan motorik melalui kegiatan melompat dan merangkak untuk anak

usia 4-5 tahun merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan karena dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek lainnya. Stimulasi Pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan metode kegiatan pembelajaran yang sesuai karakter dan kebutuhan anak. Metode bermain adalah salah satu yang tepat untuk anak. (Nurfa & Hasibuan, 2017) menyebutkan bahwa bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada terhadap upaya meningkatkan kemampuan melompat maka dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, secara tidak langsung membuat anak tertarik dan menikmati proses kegiatan stimulasi.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu stimulasi pembelajaran yang bisa digunakan untuk menstimulasi motorik kasar khususnya dalam kemampuan melompat dan merangkak yakni bisa dengan menggunakan permainan "Jump and Crawl". *Jump and Crawl* adalah sebuah permainan modifikasi dengan menggunakan playmate sebagai media pendukung permainan. Hasil adopsi dari permainan montessori "*Monster Footprint Hop*". Modifikasi menurut Tinning dalam (Gustiana, 2011) menyatakan "*With any education innovation there is a good deal of modification of the original ideas as it is implemented at the classroom level and insividual school. The original notion of daily physical as outlined by the south Australian is materials has been modified in many ways*".

Mempertegas bahwa modifikasi timbul akibat keinginan untuk memecahkan beberapa masalah yang dijumpai terutama dalam bidang pendidikan. Sehingga dengan permainan "*Jump and Crawl*" dapat memudahkan pendidik dalam proses meningkatkan motorik kasar anak, membuat anak semakin senang mengikuti sebuah kegiatan bermain yang dapat juga bermanfaat untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki anak.

PEMBAHASAN

A. Anak Usia Dini

Perkembangan seseorang yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun disebut sebagai anak usia dini Menurut pendapat Beichler dan Snowman (dalam (Yulianti, 2010). Kemudian menurut (Augusta, 2012) menjelaskan bahwa anak merupakan individu yang unik dan memiliki perkembangan serta pola pikir maupun pertumbuhan dalam berbagai aspek antara lain fisik, sosial emosional, kognitif, bahasa, komunikasi khusus dan kreativitas yang sesuai dengan tahap perkembangan yang sedang dilewati oleh anak. Anak merupakan suatu investasi bangsa dan keluarga yang sangat berharga. Perkembangan kemampuan dalam

setiap diri anak tidak bisa disamakan karena setiap individu memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda. Dimana ada banyak faktor yang mempengaruhi yaitu stimulasi yang intensif serta makanan yang bergizi untuk anak sangat dibutuhkan.

Salah satu proses perkembangan dan pertumbuhan anak dapat dilihat melalui beberapa karakteristik yang dimiliki anak, baik secara moral, sosial, fisik, dan lainnya. Sedangkan pendapat (Aisyah, 2010), karakteristik anak usia dini yaitu ; a) Besar rasa ingin tahunya; b) merupakan pribadi yang unik; c) Bagian dari makhluk sosial d) masa paling berpotensi untuk belajar; e) memperlihatkan sikap egosentris; f) daya konsentrasi dengan rentang yang pendek. Masa emas erat kaitannya dengan anak usia dini karena dimasa ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Potensi anak pada usia ini sangat dibutuhkan untuk mempelajari sesuatu dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam segala hal. Hal tersebut dapat dilihat saat anak sering menanyakan tentang beberapa hal yang mereka lihat. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan masing-masing yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan yang ada disekitarnya. Misalnya faktor genetik dari kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dilihat dari hal gaya hidup anak.

B. Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Tumbuh dan berkembangnya kemampuan motorik pada anak usia dini sangat dibutuhkan, agar kecerdasan bias dikembangkan anak di bidang pengembangan bahasa, seni, kognitif dan kreativitas dalam menjalani hidup. Menurut Ahmad Susanto dalam (Al Hakim & Rohmah, 2018) Gerakan yang bisa dilakukan oleh bagian tubuh disebut dengan motorik, sedangkan perkembangan dari dua unsur yaitu kematangan dan pengendalian gerak tubuh juga bias disebut motorik. Dalam hal ini perkembangan motorik erat hubungannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini akan dilakukan dengan menggunakan berbagai macam bentuk kegiatan dimana seorang pendidik harus mampu menggabungkan berbagai kegiatan dalam kegiatan pembelajaran tersebut untuk meminimalisir agar anak berlahan-lahan dapat mengurangi kesalahan yang dilakukan dalam proses peningkatan motorik kasar (Lestaringrum, 2019).

Menurut Mulyasa Pada tahap perkembangannya motorik anak sudah terkoordinasi dengan baik sesuai keadaan fisiknya yang semakin matang. Gerakan-gerakan yang diciptakan sudah disesuaikan kebutuhan , serta cenderung menunjukkan gerakan-gerakan yang lincah dan menyenangkan, bahkan sering berlebihan gerak atau overactivity (dalam Dwiyanti dkk,

2017 : 2). Kemampuan gerakan motorik kasar adalah dimana menggunakan otot besar dalam aktivitas, antara lain meliputi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, dan manipulative menurut Samsudi dalam (Gustiana, 2011) Gerak lokomotor merupakan gerak dengan sebuah gerakan perpindahan badan atau tubuh. Gerak non-lokomotor merupakan gerak yang dilakukan tanpa perpindahan badan atau tubuh. Gerak manipulatif merupakan gerak yang memakai sebuah alat bantu. Kemampuan gerakan motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan Motorik Kasar meliputi kemampuan berjalan, berlari, dan melompat kemudian melempar. Tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak UNTUK mendapatkan hasil yang optimal dalam kemampuan motorik kasar, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan saat anak berada di rumah, maupun ketika anak berada di lingkungan sekolah menurut Decaprio dalam (Yosinta, 2016) Mnguasai kemampuan motorik kasar sangat penting dimiliki anak yang masih usia dini dikarenakan dalam melakukan semua aktivitas apabila belum mempunyai gerak yang bagus akan tertinggal dari anak-anak lain seperti kegiatan : berlari, melempar, melompat, mendorong, menendang dan kegiatan lainnya, kegiatan tersebut diperlukan untuk melatih otot-otot besar pada tubuh seorang anak. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan dalam melibatkan kerja otot-otot besar yang melibatkan seluruh tubuh, kaki dan lengan dalam bergerak menurut Santrock dalam (Agusriani, 2015). Kemampuan motorik kasar pada intinya merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerak terkoordinasi yang melibatkan fungsi otak, saraf, otot, dan sebagian besar tubuh manusia.

Fungsi motorik kasar pada pengembangan anak TK menurut Depdiknas sebagai berikut : 1)Melatih kelenturan maupun koordinasi otot jari dan tangan; 2)Memacu pertumbuhan rohani, motorik, dan kesehatan anak; 3)Membentuk dan memperkuat badan anak; 4)Melatih keterampilan gerak dan cara berpikir anak; 5)Meningkatkan perkembangan sosial anak; 6)Meningkatkan perkembangan emosional anak; 7)Menumbuhkan perasaan paham tentang manfaat kesehatan dirisendiri. Pengembangan motorik kasar di Taman Kanak-Kanak mempunyai tujuan memperkenalkan serta melatih gerakan anak-anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengendalikan gerakan tubuh dan koordinasi, dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat serta terampil Menurut Gellahue (dalam (Gustiana, 2011)

C. Metode Bermain

Suatu kegiatan yang spontan pada anak usia dini dengan menggunakan seluruh perasaan, dan seluruh anggota badan bisa diartikan sebagai aktivitas bermain menurut Seefeld dan Barbour dalam (Mulyani, 2016). White dalam (Dwiyanti, Khan, & Kurniawati, 2018) stated that play build the foundation for lifetime of learning. Play is adapted to the children's development starting from playing while learning (the playing aspect is bigger) and to learning while playing (the learning aspect is bigger) dan diartikan ke bahasa Indonesia bahwa bermain membangun pondasi untuk seumur hidup belajar. Bermain disesuaikan dengan anak-anak pengembangan dimulai dari bermain sambil belajar (aspek bermain lebih besar) dan untuk belajar sambil bermain (belajar aspeknya lebih besar). Bermain menurut anak mampu membawa rasa sukacita dan juga menjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek. Menurut Santrock dalam (Suryono & Mahyudin, 2015) mengartikan Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. pengertian bermain adalah dimana setiap aktivitas yang dilakukan untuk kebahagiaan yang timbul, tanpa memikirkan hasil akhirnya. Bermain dilakukan dengan keinginan diri sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak luar.

Menurut Smith (dalam (Yohana, 2011) yang paling baik dalam permainan ialah dapat memberikan konsep dan kontribusi dalam aktivitas yang nyata tanpa adanya perintah maupun paksaan. Permainan yang bisa mengajarkan kemampuan tertentu pada anak baik itu bersifat individual ataupun kelompok sangat baik untuk anak usia dini. Aktivitas yang diberikan adalah aktivitas yang dapat memberikan pemahaman kepada anak tentang dunia nyata yang bisa bermanfaat dalam kehidupannya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat folunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, dan fleksibel.

D. Penggunaan Permainan *Jump and Crawl* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pentingnya meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam pembelajaran melompat dan merangkak merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar orangtua atau guru dapat mengantisipasi hal-hal yang dapat mengganggu perkembangan anak. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan metode kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik. Salah satu metode

yang tepat dan dapat digunakan adalah metode bermain. Dipilihlah permainan modifikasi melompat dan merangkak yaitu permainan *Jump and Crawl*.

Menurut kamus besar Bahasa Inggris kata "Jump" diartikan melompat dan kata "Crawl" diartikan Merangkak. Jadi *Jump and Crawl* artinya melompat dan merangkak. Yang dimaksud permainan *Jump and Crawl* adalah permainan yang menggunakan seluruh anggota tubuh terutama tangan dan kaki saat bermain. Permainan *Jump and Crawl* adalah permainan modifikasi dari permainan Montessori yang diberi nama *Monster Footprint Hoop* kemudian di adopsi dan dimodifikasi permainannya menjadi permainan *Jump and Crawl*. Permainan *jump and crawl* adalah permainan yang menggunakan seluruh anggota tubuh terutama kaki dan tangan sebagai tumpuan saat bermain, permainan ini untuk melatih motorik kasar anak. Permainan ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Rangkaian permainan *jump and crawl* dibuat dari karton dan dapat dicat dengan berbagai macam warna yang menarik. Adapun langkah-langkah dalam memainkannya antara lain : 1)Siswa berbaris satu banjar ke belakang dan guru sudah menyiapkan matras berpola kaki dan tangan yang akan dimainkan oleh anak-anak; 2)Kemudian satu anak melompat ke gambar satu rangkaian pijakan kaki yang telah disiapkan, masing-masing pijakan kaki akan berbeda arahnya saat anak melompat; 3)Setelah selesai dengan satu rangkaian pijakan kaki dengan melompat anak-anak melanjutkan ke rangkaian pijakan kaki dan tangan yang telah disiapkan; 4)Dirangkaian pijakan kaki dan tangan ini, anak diminta untuk melompat dan merangkak sesuai gambar yang ada, seperti saat ada gambar 2 kaki maka anak diminta untuk melompat ke gambar tersebut; 5)Kemudian digambar selanjutnya anak menemui gambar tangan dan kaki maka anak harus merangkak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan; 6)Hal itu dilakukan secara terus, sampai satu rangkaian permainan selesai. Ada beberapa Manfaat Permainan *Jump and Crawl* yaitu : 1)Terampil Melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah; 2)Terampil Melakukan gerakan tangan, kaki, dan kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur; 3)Terampil Melakukan permainan fisik dengan aturan; 4)Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas.

Hasil penelitian yang diperoleh (Nurfa & Hasibuan, 2017) dalam hal meningkatkan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon pada anak kelompok A. Kemampuan melompat anak di TK Pancamurni I Kertosono berdasarkan kategori pada awalnya perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan melompat perlu ditingkatkan

sehingga perlu dilakukan modifikasi dalam pembelajaran bisa melalui permainan agar anak lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, maka dari itu peneliti menerapkan permainan yang dalam hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Kemudian setelah dilaksanakan tindakan tahap pertama dengan menggunakan permainan modifikasi menyundul balon dapat terjadi peningkatan pada tahap kedua. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target yang diharapkan. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh anak mengalami peningkatan dalam kemampuan melompat. Hal ini terjadi karena melalui permainan modifikasi balon dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik sehingga anak-anak semakin termotivasi dan aktif untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam Hal ini pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik sangat diperlukan karena merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh yang sangat diperlukan bagi kehidupan anak. Rendahnya keseimbangan kemampuan fisik motorik anak dalam memainkan satu rangkaian permainan menjadikan anak ragu dalam bermain, berlari, memanjat, bergelantungan maupun yang dibutuhkan saat bersosialisasi dengan teman sepermainannya. Kegiatan permainan *Jump and Crawl* bertujuan untuk melatih keseimbangan, keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Ada beberapa keunggulan permainan *Jump and Crawl* yaitu : 1) Anak akan lebih terampil menggunakan kedua tangan dalam berbagai aktivitas; 2) Anak akan terbiasa melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara teratur, dan seimbang; 3) Anak akan terbiasa melakukan permainan dengan sebuah aturan permainan; 4) Anak akan terampil melakukan gerakan yang melibatkan anggota badan secara terkoordinasi. Setiap permainan pasti juga memiliki kelemahan, kelemahan dari permainan *Jump and Crawl* ini adalah permainan *Jump and Crawl* tidak bisa dimainkan di ruangan yang sempit karena permainan *Jump and Crawl* membutuhkan tempat yang luas saat bermain untuk memudahkan anak saat bergerak.

PENUTUP

A. Simpulan

Bermain merupakan dunia anak yang tidak bisa dihindarkan, anak bisa belajar melalui bermain dan bermain merupakan aktivitas kegiatan yang secara langsung dilakukan tanpa adanya rencana pada anak dan dihubungkan dengan kegiatan orang yang lebih dewasa serta termasuk lingkungan yang diimajinasikan, dalam keadaan menggunakan seluruh perasaan yang ada pada diri anak, dan seluruh anggota badan. Penggunaan metode kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan sangat penting untuk anak. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar anak bisa ditingkatkan melalui permainan *Jump and Crawl*. Dengan modifikasi sebuah permainan untuk membuat sebuah permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan hingga tercapainya tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Saran

Bedasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan agar setiap kegiatan pembelajaran untuk anak usia 4 hingga 5 tahun agar selalu disesuaikan terhadap tingkatan perkembangan usia anak. Inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran, sehingga kemampuan pada motorik kasar yang dimiliki anak mampu menjadi acuan bagi orangtua dan pendidik untuk mengarahkan anak mendalami bakat yang ada pada diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A. (2015, April). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Kepercayaan Diri Melalui Bermain Gerak (Penelitian Tindakan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Kab. Gowa, Sulawesi-Selatan, Tahun 2015). *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, 09(1), 33-50.
- Aisyah, S. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Al Hakim, R. M., & Rohmah, L. (2018, Desember). Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4).
- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. Anak Usia Dini.

- Dwiyanti, L., Khan, R. I., & Kurniawati, E. (2018). Developmen of Smart Adventure Games to Improve the Readiness of the Initial Ability of Reading and Writing (CLIS) on Early Childhood. *Jurnal Obsesi*, 2(2), 149-154.
- Gustiana, A. D. (2011, Agustus). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. UPI). *Jurnal Edisi Khusus*, 2, 191-200.
- Lestarinigrum, A. (2019). Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Efektor*, 6(1), 1-6.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nurfa, I., & Hasibuan, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Balon Pada Anak Kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk. *Jurnal PAUD Teratai*, 06, 1-6.
- Sujiono, & Yuliani, N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Suryono, D., & Mahyudin, N. (2015). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yohana, H. R. (2011). Pembelajaran Anak Usia Dini yang Menyenangkan Melalui Bermain.
- Yosinta, S. I. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1, 56-60.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.