



## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI**

Rindawati<sup>1</sup>, Devi Wahyu Ertanti<sup>2</sup>, Ika Anggraheni<sup>3</sup>  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang  
e-mail: [rindanafisa290@gmail.com](mailto:rindanafisa290@gmail.com)<sup>1</sup>, [devi.wahyu@unisma.ac.id](mailto:devi.wahyu@unisma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ika\\_anggraheni@unisma.ac.id](mailto:ika_anggraheni@unisma.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*Mobile phones or gadgets that are idols for today's children are like a coin with two sides, namely positive and negative sides. The widespread use of gadgets is the waning of traditional games for children, especially for early childhood. The most interesting and different traditional game at RA Sunan Kalijogo is the jump rope game, the jump rope game is a modified traditional game that is still preserved. This type of research is a qualitative research with a case study approach. The result of the research is that the traditional jumping rope game is carried out in stages, according to the theme and is effective for improving children's fine motor skills.*

**Kata Kunci:** *gross motor skills, traditional jumping rope games, early childhood*

### **A. Pendahuluan**

Media belajar pada zaman *modern* ini seiring dengan perkembangan teknologi semakin canggih terbukti dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang digunakan. Sekarang ini banyak anak yang menggunakan gawai sejak dini sebagai alat untuk menuangkan hobinya dalam bermain. HP atau gawai yang menjadi idola anak zaman sekarang ibarat mata uang dengan dua sisi, yaitu sisi positif dan negatif. Hidayat (2022) berpendapat bahwa gawai merupakan asebuah perangkat mekanikal atau alat elektronik yang mempunyai fungsi tersendiri, gawai memiliki ukuran yang dan mudah dibawa dan memiliki manfaat yang beragam. Paradigma pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi. Anggraheni (2019) berpendapat bahwa proses pelaksanaan pembelajaran yang semula bersifat behaviouristik yang berpusat pada guru menjadi konstruktivistik yang berpusat pada anak. Permainan canggih pada gawai dapat dilihat dimana saja baik orang dewasa ataupun anak-anak. Pengaruh buruk yang disebabkan oleh gawai terutama pada anak-anak tidak dapat dihindari. Tampilan visual yang menarik pada gawai dapat membuat anak betah berlama-lama di depan gawai. Anak yang asyik bermain *game* di gawai dapat berakibat anak menjadi apatis atau tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Game pada gawai menyebabkan anak menjadi malas

bergerak. Aktivitas bermain yang membuat anak bergerak bebas mulai berkurang. Hal tersebut juga dapat berakibat anak malas menirukan gerakan yang diberikan oleh guru pada pembelajaran yang membutuhkan keaktifan anak di sekolah. Komunikasi antar teman di sekolah juga semakin berkurang. Salah satu akibat dari maraknya penggunaan gawai adalah mulai mudarnya permainan tradisional untuk anak, khususnya untuk anak usia dini. Anak lebih mengenal permainan game online seperti *free fire* atau *mobil legend* dari pada permainan congklak, lompat tali, petak umpet dan permainan tradisional lainnya. Padahal permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan yang berkembang dari suatu kebiasaan pada masyarakat dan seharusnya dikembangkan pada generasi muda agar tidak mengalami kepunahan disebut dengan permainan tradisional.

Perkembangan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan cara bermain, salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan pilihan oleh guru adalah permainan lompat tali. Permainan tradisional ini mudah dilakukan dan membutuhkan media yang sederhana. Menurut Santrock dalam Kurniati (1995) menjelaskan bahwa permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat dikembangkan melalui permainan. Perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Pada pra penelitian, observasi dilakukan pada kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik anak usia dini disekolah Roudhotul Athfal Sunan Kalijogo Desa Ngembal Kecamatan Wajak atau yang biasa disebut RA SKJ. Di Ra Sunan Kalijogo anak dilatih motorik kasarnya dengan berbagai kegiatan seperti bermain sepeda roda dua, senam, melompat, merangkak dan memanjat, bermain lompat tali dan sebagainya. Hasil observasi awal ditemukan bahwa permainan tradisional yang paling menarik dan berbeda di RA Sunan Kalijogo adalah permainan lompat tali, permainan lompat tali tersebut merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi yang tetap dilestarikan di RA Sunan Kalijogo. Keterampilan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan cara bermain lompat tali. Melalui kegiatan bermain lompat tali anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri orang lain dan lingkungannya. Permainan lompat tali tersebut merupakan modifikasi kreatifitas dari guru-guru di RA Sunan Kalijogo. Pada umumnya kegiatan lompat tali hanya sebatas anak melompat dengan berbagai ketinggian, tetapi di lembaga tersebut gerakan anak dibuat berbeda-beda yang membuat anak senang melakukan permainan tersebut. Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti akan melakukan penelitian lebih mendalam tentang penerapan permainan lompat tali untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak, tahapan pelaksanaan permainan lompat

tali tersebut serta efektivitas permainan tradisional untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak

## **B. Metode**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif sangat tepat dipilih untuk mengetahui penerapan permainan lompat tali sebagai upaya untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara mendalam sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Penelitian dilaksanakan di RA Kalijogo yang merupakan objek penelitian tunggal, sehingga bentuk penelitian yang paling tepat adalah studi kasus. Sugiyono (2016) berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, sebagai instrument kunci adalah peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada *generalisasi*. Sedangkan Ahmadi (2016) menyatakan bahwa studi kasus adalah kajian yang rinci tentang suatu latar atau subjek tunggal, atau suatu peristiwa tertentu. Data yang diperoleh dengan metode kualitatif menjadi lebih tuntas, pasti dan memiliki kredibilitas yang tinggi. Sedangkan studi kasus bersifat holistik dan seperti kehidupan, memberikan deskripsi yang padat, *grounded* (memberikan perspektif eksperiensial), menyederhanakan kisaran data yang diminta seseorang untuk dipertimbangkan serta memfokuskan pembaca dan memperjelas makna.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat penuh yang mengamati proses pembelajaran untuk mencari jawaban sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Sumber data yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data yaitu anak didik, kepala sekolah dan guru kelas. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data misalnya lewat orang lain atau dokumen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan sebagai tahap akhir terhadap apa yang dilakukan di lapangan yang disertai dengan pembuatan laporan kegiatan. Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan triangulasi. Lokasi penelitian di Penelitian dilakukan di RA Sunan Kalijogo yang berlokasi di Desa Ngembal Kecamatan Wajak Kabupaten Malang.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Lompat Tali**

Untuk memperoleh informasi tentang penerapan permainan tradisional lompat tali, maka peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas. Sedangkan observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran dan dokumentasi saat permainan lompat tali berlangsung. RA Sunan Kalijogo menerapkan Kurikulum 13 dalam pembelajaran di kelas. Di dalam kurikulum tersebut terdapat indikator-indikator dalam setiap aspek perkembangan yang menjadi acuan bagi guru untuk memberikan pembelajaran setiap hari. Pada awal tahun Tim Pengembang Kurikulum menyusun perangkat pembelajaran seperti PROTA dan PROSEM, sedangkan untuk RPPM dan RPPH merupakan tugas dari masing-masing guru kelas. Cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak sejak dini adalah melalui kegiatan dalam pembelajaran sehari-hari. Tujuannya adalah agar permainan tradisional tersebut tidak sampai hilang pada zaman modern ini. Karena pada jaman sekarang anak lebih suka main HP daripada berlari di lapangan. Anak juga lebih suka main *game* dan hafal karakter-karakter di HP daripada main kelereng atau main tali karet. Pelaksanaan permainan tradisional lompat tali melalui beberapa tahapan. Dari hasil observasi tiga tahap yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa untuk permainan tradisional dimulai dengan memperkenalkan media, selanjutnya gerakan dimulai dari yang termudah sampai dengan gerakan yang rumit. Tahapan tersebut dapat dilakukan sesuai dengan kreatifitas pilihan kegiatan yang disusun oleh guru.

Kreativitas permainan lompat tali disesuaikan dengan tema pada saat pembelajaran di kelas. Misalnya pada tema Tanaman sub tema Sayuran, penerapan permainan lompat tali pada kegiatan inti, guru mengenalkan tali karet kepada anak melalui bentuk dan warnanya maupun fungsi yang bisa digunakan melalui tali tersebut misalnya untuk mengikat rambut, mengikat kertas bungkus, mengikat plastik dan lain sebagainya. Selanjutnya guru mengajak anak meronce tali karet untuk digunakan bermain lompat tali. Hasil meronce tali karet disimpan terlebih dahulu untuk digunakan pada minggu selanjutnya. Permainan lompat tali selanjutnya dilaksanakan di luar kelas, pada tema Tanaman Sub tema Buah-buahan, anak-anak diajak menggunakan hasil meronce tali karet. Pada praktiknya ada dua anak yang memegang ujung tali karet dan anak lainnya melompat dengan ketinggian yang bervariasi mulai dari yang rendah sampai tinggi. Sambil melompat guru mengajak anak untuk menyebutkan buah kesukaan anak. Anak bergantian melompat satu persatu. Pada tema Tanaman Sub tema Bunga. Pada pembelajaran hari tersebut permainan tali karet dikenalkan dengan bentuk lompatan yang berbeda. Guru memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu baru anak

menirukan. Lompatan dilakukan dengan satu kaki dengan ada irama dan hitungan. Efektivitas permainan tradisional lompat tali diperoleh dari hasil observasi dokumen pembelajaran serta hasil penilaian anak didik. Pada observasi dokumen hasil penilaian anak didik didapatkan informasi bahwa kemampuan anak didik pada aspek perkembangan fisik motorik menunjukkan hasil yang baik. Jumlah anak yang berhasil mendapatkan nilai BSH (Berhasil Sesuai Harapan) dan BSB (Berhasil Sangat Baik) hampir keseluruhan. Dari hasil observasi dalam pembelajaran peneliti juga dapat melihat bahwa anak-anak antusias dalam melakukan kegiatan permainan tradisional lompat tali, anak-anak terlihat antusias, dan dapat mengikuti dengan baik. Permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak, bukan hanya motorik kasarnya saja, tetapi juga motorik halusnyanya juga. Perkembangan motorik kasar anak meningkat lebih cepat. Perkembangan lainnya juga dapat seperti kognitif, sosial emosional, bahasa maupun nilai agama dan moral. Sebagai contoh saat anak antri menunggu giliran untuk melompat, maka kemampuan sosial emosional untuk sabar akan terlatih. Contoh yang lain misalkan anak menyebutkan jenis bunga saat melompat, maka kemampuan bahasa dan kognitif anak juga dapat berkembang, dan masih banyak contoh kegiatan yang lain.

## **2. Pembahasan**

Pentingnya peran guru dalam menyusun perangkat pembelajaran bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo, guru menyusun perangkat pembelajaran mulai dari PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH. Pelaksanaan permainan lompat tali berdasarkan RPPH yang telah dirancang oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fatmawati (2020) yang menyatakan bahwa dalam perencanaan kegiatan guru perlu menentukan tujuan yang dicapai sebagai langkah awal dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan gerakan motorik anak maka yang dapat dilakukan guru di RA Sunan Kalijogo adalah sebagai berikut:

- a. Guru RA Sunan Kalijogo menyiapkan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih ketrampilannya. Guru mengenalkan dan menyediakan media tali karet. Guru mengajak anak meronce tali karet dan guru mengajak anak bermain di luar kelas.
- b. Anak harus diperlakukan dengan adil, jangan membandingkan kemampuan anak yang satu dengan yang lain. Anak juga diajak untuk bersabar dalam menunggu giliran.
- c. Memperkenalkan berbagai jenis motorik dan jenis olahraga terutama mengenalkan permainan tradisional.

- d. Guru RA Sunan Kalijogo sabar dalam memberi pengarahan kepada anak, Kemampuan anak dalam menguasai ketrampilan memiliki jangka waktu sendiri antara yang satu dengan yang lain.
- e. Aktivitas fisik yang diberikan anak harus bervariasi. Gerakan lompat tali dikenalkan secara bervariasi dengan tahapan yang runtut agar anak mudah memahami dan menguasai permainan.
- f. Anak diberi arahan untuk dapat bekerja sama dengan anak lain. Kemampuan tersebut dapat dilihat saat anak dapat giliran memegang tali, dan anak lainnya bermain. Hal tersebut dilaksanakan secara bergantian.
- g. Anak-anak melakukan aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya.

Perkembangan motorik dapat diartikan bahwa perkembangan anak dapat dilihat saat seseorang sudah mulai mampu mengontrol gerakan yang diperoleh dari pengalaman yang anak rasakan (Khadijah & Nurul, 2020). Prinsip-prinsip penting dalam perkembangan motorik menurut (Khadijah & Nurul, 2020) sebagai berikut:

- a. Gerakan yang baik dipengaruhi kematangan usia seorang anak. Usia anak di kelompok B sudah mampu untuk melakukan permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo.
- b. Perkembangan motorik penting memperhatikan urutan. Urutan gerakan sangat penting dilakukan, misalnya dimulai gerakan yang belum terarah, sampai pada gerakan yang kompleks yang mampu dikontrol oleh anak. Untuk mengenalkan permainan tradisional lompat tali dilakukan secara urut. Tahapan permainan tradisional dimulai dengan mengenalkan media tali karet, dilanjutkan dengan gerakan lompat tali yang dimulai dari yang mudah sampai sukar, dimulai dari posisi tali karet dari yang rendah sampai yang tinggi. Dengan tahapan yang beruntun anak dapat menguasai permainan lompat tali untuk mengembangkan perkembangan motorik anak dengan baik.
- c. Guru memberikan motivasi yang kuat sehingga anak percaya diri dan yakin dengan apa yang dilakukannya.
- d. Memberikan pengalaman sangat penting untuk dilakukan. Anak perlu diberi latihan agar gerakan yang dilakukan lebih berkembang. Anak juga perlu diberikan arahan agar senang melakukan gerakan yang diarahkan oleh guru. Pada permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo anak diberikan kesempatan yang sama untuk mempraktikkan permainan lompat tali secara bergiliran.
- e. Praktik. Segala gerakan anak haruslah dipraktikkan dan diperlihatkan melalui hasil penilaian. Hal tersebut bertujuan agar kemampuan motorik anak didik di RA Sunan Kalijogo dapat dilihat hasilnya. Anak yang kurang dalam kemampuan motoriknya

dibimbing serta diberikan stimulasi yang tepat agar kemampuan anak dapat sesuai dengan harapan.

Menurut Fatmawati (2020), dalam pembelajaran PAUD ada beberapa prinsip dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip tersebut dijadikan acuan bagi guru di RA Sunan Kalijogo dalam tahapan pelaksanaan permainan tradisional lompat tali. Permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo mengutamakan kebutuhan anak. Permainan lompat tali di RA Sunan Klajogo bertujuan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik maupun psikis. Kemampuan tersebut yaitu kemampuan intelektual, bahasa, motorik dan sosial emosional. Permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo sesuai dengan prinsip belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Permainan lompat tali di RA Sunan Klajogo merupakan asaran belajar bagi anak. Permainan tersebut mengajak anak untuk bereksplorasi menemukan, memanfaatkan maupun mengambil kesimpulan terhadap apa yang dilakukannya. Permainan lompat tali dirancang oleh guru pada lingkungan yang kondusif dan menantang. Lingkungan diciptakan dengan tujuan untuk menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain bagi anak. Permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain. onsep pembelajaran terpadu pada pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui tema. Permainan lompat tali tidak hanya fokus pada bermain tali saja, tetapi guru mengenalkan tema saat permainan berlangsung.

Permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo dapat dikembangkan pada berbagai kegiatan kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*). Pengembangan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan dengan tujuan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab, serta disiplin diri. Permainan lompat tali menggunakan media edukatif sebagai sumber belajar. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh guru. Media atau bahan pembelajaran adalah yang mudah didapatkan di sekitar anak dan dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Suhartini (2018) berpendapat bahwa peningkatan motorik kasar anak erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan fisik yang dimiliki anak yang baik dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar baik kaki maupun tangan. Seorang pendidik harus mampu memilih permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu gerakan sederhana yang menyenangkan bagi anak adalah gerakan melompat. lompat adalah gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerkan melompat dapat divariasikan dengan kegiatan lain seperti

menggunakan rintangan atau jarak yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan tahapan persiapan sebagai gerakan awal, dilanjutkan dengan lepas landas dan pendaratan. Gerakan lompat tali yang dikenalkan di RA Sunan Kalijogo merupakan gerakan melompat yang sudah dimodifikasi dan menggunakan media tali karet Untuk mengenalkan permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo dilakukan secara urut. Tahapan permainan tradisional dimulai dengan mengenalkan media tali karet, dilanjutkan dengan gerakan lompat tali yang dimulai dari yang mudah sampai sukar, dimulai dari posisi tali karet dari yang rendah sampai yang tinggi.

Sujiono (2013) menyebutkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari kecerdasan personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognitif dan keterampilan motorik. Aspek tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi kreativitas pada lingkungan bermain yang kreatif. Pertumbuhan anak pada aspek perkembangan tersebut merupakan fokus sentral dari pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini. Pada permainan tradisional lompat tali diharapkan perkembangan motorik kasar anak didik dapat meningkat. Hasil penilaian perkembangan motorik kasar anak di RA Sunan Kalijogo menunjukkan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik lebih banyak. Selain perkembangan motorik kasar anak, aspek yang lain juga berkembang dengan permainan tradisional lompat tali tersebut. Misalnya, saat anak antri sabar menunggu giliran maka kemampuan sosial emosional anak dapat berkembang. Saat anak berhitung atau menyebutkan jenis sayuran pada saat melompat maka perkembangan kognitif maupun bahasanya dapat berkembang.

#### **D. Simpulan**

Penerapan permainan tradisional lompat tali di RA Sunan Kalijogo Ngembal Wajak dilaksanakan pada pembelajaran sehari-hari yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang disusun oleh guru. Guru mengenalkan permainan lompat tali berdasarkan RPPH yang disusun dan disesuaikan dengan tema pembelajaran saat itu. Tahapan permainan tradisional di RA Sunan Kalijogo Ngembal Wajak dimulai dengan mengenalkan media tali karet, dilanjutkan dengan gerakan lompat tali yang dimulai dari yang mudah sampai sukar, dimulai dari posisi tali karet dari yang rendah sampai yang tinggi. Dengan tahapan yang beruntun anak dapat menguasai permainan lompat tali untuk mengembangkan perkembangan motorik anak dengan baik. Dari hasil penilaian anak didik kelompok B di RA Sunan Kalijogo Ngembal Wajak, permainan tradisional lompat tali sangat efektif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak didik pada aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Aspek perkembangan yang lain

seperti kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional anak dapat berkembang melalui permainan tradisional lompat tali tersebut.

### **Daftar Rujukan**

- Ahmadi, R. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Agustina, Halim Fauziatul. 2021. *Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali*. di TKM. Lina Bireuen: Jurnal Program Studi Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim
- Anggraheni, Ika. 2019. *Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreatifitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class*. Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 1.
- Dewi, M. S. 2019. *Profil Pengembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran*. Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1-11
- Ertanti, D. W. & Maghfiroh, L. 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Tangga Manik-Manik Montessori Di Kelas A TK Anggrek Karangploso*. Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1-11
- Fadhilah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Ponorogo: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Nurhafizah, Z. &. 2019. *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi Volume 3, 356-365.
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV ALFABETA.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. 2020. *Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 22-23.
- Zahira, Z. 2019. *Membaca Menyenangkan Ala Montessori*. Depok: Granada Books.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. 2014. *Media & Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.