



PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KREATIF

Asyruni Multahada

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

asyrunimultahada1991@gmail.com

Pingky Melaty

Mahasiswa Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Heni Apriyani

Mahasiswa Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Tris Andriani

Mahasiswa Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Abstract

One of the abilities of children who are developing at an early age is motor skills. Aspects of motor development is one aspect of development that can integrate the development of other aspects. Motor development in children has a very important role. The child's inability to perform physical movements will foster a sense of insecurity. One aspect of motor development that needs to be considered is the aspect of gross motor development in children. The problem of obesity is high enough to appear in early childhood. This happens due to the lack of physical activity carried out by children. Therefore, we need some activities that stimulate movement activity in children. Fun movement activities can be done through creative games because the world of children is the world of play. Playing creative games is a very important activity to stimulate children's gross motor growth and development, because playing is a source of learning for children. Therefore, teachers need to apply creative games that vary every day.

Keyword: *Gross Motor, Early Childhood, Creative Games*

Abstrak

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain. Perkembangan motorik pada anak memiliki peranan yang sangat penting. Ketidakmampuan anak dalam melakukan gerakan fisik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri. Salah satu aspek perkembangan motorik yang perlu diperhatikan adalah aspek perkembangan motorik kasar pada anak. Permasalahan obesitas yang cukup tinggi muncul pada anak usia dini. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kegiatan fisik yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, diperlukan beberapa kegiatan yang menstimulus aktivitas gerak pada anak. Aktivitas gerak yang menyenangkan dapat dilakukan melalui permainan kreatif karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain permainan kreatif merupakan kegiatan yang sangat penting untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak, karena bermain menjadi sumber belajar bagi anak. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan permainan kreatif yang bervariasi setiap hari.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Permainan Kreatif*

Diterima: 12 April 2022 | Direvisi: 20 April 2022 | Disetujui: 20 Juni 2022

© 2022 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga pembinaan yang membantu anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini tumbuh dan berkembang secara alami dan menyeluruh. Pertumbuhan dan perkembangan harus distimulus agar tercapai secara optimal. Reni Rachmawati menyebutkan bahwa pendidikan usia dini adalah masa yang sangat penting sehingga perlu mendapat perhatian dan penanganan tepat agar pertumbuhan dan perkembangannya, baik nilai moral dan agama (spiritual), fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kognitif (daya pikir dan daya cipta), sosialemosional (sikap dan perilaku serta beragama), dan bahasa dapat tercapai secara optimal (Hasanah, 2016).

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 yang menjelaskan mengenai sistem pendidikan nasional yang mencakup pendidikan anak usia dini dengan memberikan pembinaan pada anak sejak lahir hingga usia tahun melalui rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki bekal menuju pendidikan selanjutnya (Nuridayu,dkk, 2020). Selain itu, Tandon juga menjelaskan bahwa aktivitas fisik di awal tahun pertumbuhan anak-anak merupakan sebuah keterampilan yang sangat diperlukan untuk mempunyai gaya hidup sehat di masa yang akan datang (Tangse dan Dimiyati, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut jelas bahwa perkembangan motorik pada anak memiliki peranan yang sangat penting. Ketidakmampuan anak dalam melakukan gerakan fisik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri. Salah satu aspek perkembangan motorik yang perlu diperhatikan adalah aspek perkembangan motorik kasar pada anak. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Bambang bahwa pentingnya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dikarenakan motorik kasar merupakan satu kemampuan yang membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti meloncat, berlari, berjalan serta berdiri dengan satu kaki (Tangse dan Dimiyati, 2022).

Data Riset Kesehatan Dasar Indonesia tahun 2018 menunjukkan bahwa masalah yang berkaitan dengan motorik kasar anak yaitu obesitas yang cukup tinggi terjadi dikarenakan kurangnya kegiatan fisik yang dilakukan oleh anak. Selain itu, penyebab obesitas pada anak ialah pemberian *gadget* bagi anak. (Sihite dan Dimiyati, 2022). Hasil

penelitian Morrison menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan waktu bersama *gadget* lebih rentan mengalami obesitas karena kurangnya gerak tubuh. Anak-anak yang mengalami obesitas menunjukkan tingkat aktivitas fisik yang rendah dibandingkan anak dengan berat badan yang normal (Tangse dan Dimiyati, 2022). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan beberapa kegiatan yang memerlukan aktivitas gerak. Aktivitas gerak yang menyenangkan dapat dilakukan melalui permainan kreatif karena dunia anak adalah dunia bermain.

Anak belajar dengan banyak cara melalui permainan kreatif (Siswanto, 2008). Melalui bermain anak-anak mengembangkan segala potensi kecerdasannya (Karyani dan Haryati, 2018). Fauziah, dkk (2021) mengungkapkan bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan yang menjadi kesenangan bagi anak adalah bermain bebas, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, mendorong, meluncur yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak. Montessori juga menyatakan bahwa anak belajar melalui bermain dan bergerak dalam mengembangkan pemahaman lingkungan dan pengetahuan melalui aktivitas pancaindrawi (Lillard dan Jessen, 2019).

Paparan tersebut menunjukkan bahwa bermain permainan kreatif merupakan kegiatan yang sangat penting untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, karena bermain menjadi sumber belajar bagi anak. Permainan menjadi salah satu sarana bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sebagaimana di TK Bhinneka DWP Sambas yang setiap hari menerapkan permainan kreatif pada kegiatan awal pembelajaran untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak. Permainan kreatif yang diterapkan selalu bervariasi setiap harinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif.”

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan fakta-fakta yang ada di lapangan (Moleong, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di TK Bhinneka DWP Sambas Desa Jagur Kecamatan Sambas. Sumber data dalam penelitian ini adalah Guru, Kepala Sekolah dan Siswa. Peneliti melakukan penelitian dari bulan Juli sampai September 2021. Teknik Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan Teknis analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Definisi Permainan Kreatif dan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019) bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari anak yang tidak kenal sampai anak mengenal dan mampu melakukannya sendiri. Permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama dalam bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi anak. Permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami keberhasilan atau pencapaian baru sebagai bagian dari partisipasi anak (Andini & Lestariningsih, 2018).

Pada saat bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan segala sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan, dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan yang dimilikinya secara langsung karena dengan mempraktekkan anak akan menghasilkan pengalaman unik yang dapat membangun pengetahuannya. Anak mendapatkan kepuasan dalam bermain karena secara tidak langsung anak mengembangkan dirinya sendiri. Bermain memberikan suatu kesenangan bagi anak dan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak baik dari segi perkembangan otot kasar dan halus anak, meningkatkan kognitif anak dan membentuk daya imajinasi anak untuk mengembangkan kreatifitas, bahasa, afektif, dan sosial (Fadillah, 2017).

Area bermain anak dapat secara langsung mengobservasi lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan oranglain, dan menemukan dirinya sendiri sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tersebut, anak dapat menghargai orang lain, tolong menolong sesama teman dan yang lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut. Bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu secara berlebih mendalam dengan bereksperimen sederhana.

Motorik kasar adalah suatu kegiatan fisik yang menggunakan otot-otot besar pada diri anak yang menjadi dasar untuk bergerak mengikuti seluruh aktivitas dasar lokomotor atau nonlokomotor yang tersusun dan lain-lain. Motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh. Kegiatan yang membutuhkan kegiatan otot inti seperti lengan dan kaki termasuk dalam motorik kasar. Jika terus dilatih, anak bisa mengembangkan kemampuan tersebut seperti berdiri, berjalan, melompat, melangkah, melompat. Anak akan mengembangkan beragam kemampuan saat menggunakan motorik

kasar, keseimbangan, koordinasi, serta otak mereka akan bekerja dan berkembang dengan baik (Khadijah & Amelia, 2020).

Sukandiyanto mendefinisikan keterampilan motorik ialah suatu kemampuan seseorang yang dapat membuat gerakan dasar sampai ke gerakan yang lebih kompleks. Setiap gerakan yang terlatih merupakan rangkaian yang terkoordinasi oleh ratusan otot-otot yang kompleks yang harus memiliki isyarat gerakan yang saling berkoneksi antar gerakan (Sukandiyanto, 2010).

Fatmawati (2020) menyebutkan bahwa perkembangan motorik kasar anak akan berbeda sesuai dengan bertambahnya umur adapun tahapannya yaitu:

1. Perkembangan fisik/motorik masa bayi (usia 0-1 tahun)

Meliputi perkembangan gerakan, kemampuan bayi dalam mengendalikan gerakan badannya dalam 15 bulan pertama mengikuti dua arah berbeda yaitu dari kepala ke bawah (bayi lebih dulu mengendalikan di bagian atas dari badannya sebelum bagian bawah), Perkembangan Koordinasi tangan dan mata, dan reflex.

2. Perkembangan fisik/motorik masa balita (usia 1-3 tahun)

Meliputi Perkembangan gerakan yang terjadi pada anak usia 1-3 tahun fondasi untuk pengendalian yang lebih baik atas lengan, tungkai, badan, keseimbangan badan, dan koordinasi bagi anak yang sedang tumbuh. Ada juga anak yang canggung masih kurang percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya, koordinasi mata dan tangan.

3. Perkembangan Fisik/Motorik masa balita (usia 4-6 tahun)

Pada tahap ini anak sudah menunjukkan tranformasi fisik kematangan keterampilan bergerak adalah perubahan fisik yang terjadi antara usia 2,5 sampai 5 tahun. Tinggi tubuh anak akan bertambah 8cm lebih tinggi pada setiap tahunnya ukuran kepala dan berat badannya akan bertambah. Perkembangan gerakan pun semakin kompleks.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019) bahwa kreatif adalah kemampuan untuk memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain. Nugraha (2013) menjelaskan bahwa permainan kreatif mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada diri anak. Perkembangan yang berkembang selain fisik motorik adalah perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Permainan kreatif diawali dari permainan tradisional yang sering dilakukan anak di lembaga pendidikan anak usia dini. Permainan yang hanya mengembangkan motorik kemudian di modifikasi dengan berbagai variasi kreatif sehingga dapat mengembangkan semua aspek pada perkembangan anak.

Anak yang kreatif dapat terlihat dari tindakan yang dilakukannya yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja dilihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan ruang lingkup Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan fisik motorik usia 5-6 Tahun, adalah:

1. Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.
2. Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk, dan
3. Kesehatan dan perilaku keselamatan mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatan.

Adapun indikator perkembangan pada aspek motorik kasar usia 5-6 tahun diantaranya adalah:

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
2. Melakukan koordinasi gerakan mata/kaki/tangan/kepala dalam menirukan tarian atau senam.
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka terhadap perkembangan anak salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel pada anak-anak juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada

anak usia 3 tahun pada akhirnya akan menghantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti (Tedjasaputra, 2001).

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Yani (2021) bahwa ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, yakni:

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf.
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang.
3. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan (mengikuti perubahan kegiatan).
4. Menentukan norma perkembangan motorik.
5. Perbedaan individu mempengaruhi laju perkembangan motorik.

Riyadi (2019) juga menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak antara lain adalah:

1. Gizi Ibu pada waktu hamil.

Gizi ibu ketika waktu hamil dapat berpengaruh terhadap anak. Gizi ibu yang buruk atau tidak terpenuhi sebelum terjadi kehamilan maupun pada waktu sedang hamil lebih sering menghasilkan bayi berat badan lahir rendah (BBLR) disamping itu juga dapat menghambat perkembangan janin meliputi otak, dan sarafnya.

2. Status gizi

Status gizi adalah ekspresi dari keadaan keseimbangan dalam bentuk atau perwujudan dari nutrisi. Gizi adalah suatu proses organisme menggunakan makanan yang dikonsumsi secara normal melalui digesti, absorpsi, transportasi, penyimpanan metabolisme dan pengeluaran zat-zat yang tidak digunakan untuk mempertahankan kehidupan, pertumbuhan dan fungsi normal dari organ-organ serta menghasilkan energi.

3. Stimulasi

Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang terutama dalam perkembangan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan naik turun tangga.

4. Pengetahuan ibu

Faktor pengetahuan ibu juga menjadi pemicu dalam tumbuh kembang anaknya, dengan terbatasnya kemampuan ibu dalam pengetahuan sehingga memungkinkan terhambatnya perkembangan anak yang menjadikan tidak maksimal.

5. Malnutrisi/gizi buruk

Banyak anak kekurangan gizi karena mereka tidak mendapatkan cukup makanan. Atau jika mereka hanya mendapatkan makanan yang kurang kandungan gizinya. Kadang-anak ditemukan kekurangan zat-zat gizi tertentu, seperti kekurangan vitamin A, yodium, dan lain-lain.

Penerapan Permainan Kreatif di TK Bhinneka DWP Sambas

Macam-macam permainan kreatif yang diterapkan oleh TK Bhinneka DWP Sambas untuk mengembangkan motorik kasar anak di antaranya adalah:

1. Melompat dalam lingkaran

Melompat dalam lingkaran merupakan salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini. Kegiatan ini dilakukan menggunakan dua kaki anak sehingga permainan ini menjadi salah satu aspek fisik motorik yang sering dilakukan dengan cara anak melompat satu per satu ke dalam lingkaran yang di siapkan secara berurutan dimana terdapat 6 lingkaran atau lebih.



2. Permainan kreatif menggunakan Maze

Permainan maze adalah permainan yang menemukan jalan keluar untuk meningkatkan perkembangan anak salah satunya melatih motorik kasar dengan cara anak bermain mengikuti jalan sesuai urutan yang terdapat di maze tersebut. Melalui permainan maze akan membuat anak senang dikarenakan pada permainan maze raksasa ini anak dapat langsung mengikuti namun sebagai guru harus menerapkan dengan metode demonstrasi terlebih dahulu agar anak lebih mengerti dan paham dengan arahan yang di perintahkan oleh guru. Salah satu kegiatan yang terdapat di maze ini :

- a. Anak melompat dengan kedua kaki dan satu kaki.
- b. Anak berjalan mengikuti pola telapak kaki yang ada di maze.
- c. Anak menirukan katak melompat.

- d. Anak berputar mengikuti jalan berbelok.
- e. Anak melompat sambil menyebutkan huruf abjad.
- f. Anak melompat menggunakan kedua kaki lalu menempelkan kedua telapak tangan secara serempak di maze tersebut.



3. Berjalan zig-zag

Berjalan zig-zag dilakukan anak dengan cara mengikuti pola zig-zag di lantai sambil melatih keseimbangan tubuhnya. Anak dimintai untuk berjalan secara zig-zag pada garis tersebut guru bisa mengembangkan berbagai kata yang berhubungan dengan tema pembelajaran misalnya tema lingkungan membuat kata “RUMAH” pada tiap-tiap garis zig-zag anak dapat mengembangkan kognitif dan bahasanya jadi anak berjalan sambil menyebutkan huruf setelah sampai di tujuan anak menyebutkan kata nya.



4. Melompat berhitung dan berimajinasi.

Kegiatan ini dilakukan anak untuk melatih kedua otot kaki dan melakukannya dengan cara berhitung sambil berimajinasi. Seperti contoh dilakukan mencakup tema

pembelajaran misalnya tema alam semesta anak diminta untuk melompat sambil berhitung dengan arahan yang diberikan oleh guru misalnya guru mengangkat tangan menunjukkan jari 5 maka anak akan melompat 5 kali sambil berimajinasi bahwa akan mengambil 5 bintang.

5. Berjalan lurus sambil membawa beban.

Berjalan lurus dilakukan untuk melatih keseimbangan tubuh anak dengan cara berjalan lurus sambil membawa beban seperti : buku, tempat pensil, dan lain-lain. Berjalan lurus dilakukan dengan sangat mudah anak-anak berjalan lurus tanpa harus terjatuh anak-anak melakukannya dengan perlahan dengan begitu anak dapat mengembangkan sosial emosionalnya.

Simpulan

Bermain dengan alat permainan dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini diperlukan pemilihan alat-alat permainan yang selektif oleh pendidik, sehingga melalui permainan dengan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini memberikan dampak positif terhadap kecerdasan anak. Alat permainan yang digunakan untuk anak usia dini sebaiknya permainan yang dapat merangsang kreatifitas anak dan menyenangkan, sehingga di peroleh manfaat yang dapat meningkatkan kreatifitas anak, membantu tumbuh kembang anak dalam pelaksanaan permainan yang mengembangkan kreatifitas anak usia dini. Jadi, permainan yang dilakukan dapat sangat bermanfaat jika diterapkan secara rutin namun harus tetap bervariasi agar anak tidak bosan dalam pembelajaran sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Ardini, Pupung Puspa & Lestarinigrum, Anik. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Adjie Media Nusantara.
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fatmawati, Fitri Ayu. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Fauziah, Nurul Sinta, dkk. (2021). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Karet. *Jurnal Ceria (Cerdas Enerjik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4, (5), 496-503.
- Hasanah, Uswatun. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5, (1), 717-733.

- Karyani, Neni & Haryati, Tuty. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Kreatif Sedotan di Kelas A TK Daarul Fiqri. *Jurnal Ceria*, 1, (3), 19-23.
- Khadijah & Amelia, Nurul. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Lillard, Paula Polk & Jessen, Lynn Lillard, *Montessori: Mendidik Sejak Lahir*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Bayu. (2013). Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2, (1), 203-210.
- Nuridayu, dkk. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, (2), 107-120.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Riyadi, Agus. (2019). *Langkah-langkah Menjaga Kesehatan Anak*. Semarang: Alprin.
- Sihite, Juliana dan Dimiyati. (2022). Pengaruh Permainan Sirkuit Pos Geometri Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, (3), 2223-2233.
- Siswanto, Igea. (2008). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Tangse, Uswatun Hasanah Masra & Dimiyati. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*, 6, (1), 9-16.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo
- Tim Penyusun. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*, Jakarta: Balai Pustaka
- Yani, Ahmad. (2021). *Aktivitas Permainan dalam Outdoor Education*, (Malang : Ahlimedia Press.