



# **PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN FOOTPRINTS DI TK ABA 7 MALANG**

**Yesi Anggraini**

Prodi PG-PAUD, Jurusan KSDP FIP UM, Jl. Semarang 5 Malang  
yesimissa@gmail.com

*Diterima: 12 Mei 2021*

*Direvisi: 24 Mei 2021*

*Disetujui: 29 Mei 2021*

## ***ABSTRACT***

*The background of this research is the undeveloped physical abilities of gross motor skills of group B children in TK ABA 7 Malang. The purpose of this study was to improve the physical abilities of gross motor skills of group B children in TK ABA 7 Malang through footprints games. The design of this study uses classroom action research (CAR), this research model uses a model developed by Kemmis & MC. Taggart. This research was conducted in TK ABA 7 Malang, the research subjects were children of B2 group TK ABA 7 Malang, with a total of 21 children, consisting of 10 boys and 11 girls.*

***Keyword:*** Footprints game, Physical Motor Rough, Group B.

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B di TK ABA 7 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B di TK ABA 7 Malang melalui permainan *footprints*. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), model penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & MC. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA 7 Malang, subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK ABA 7 Malang, dengan jumlah 21 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

**Kata Kunci:** Permainan *footprints*; Fisik Motorik Kasar; Kelompok B.

### PENDAHULUAN

Perkembangan fisik motorik meliputi aspek perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Istilah fisik motorik menggambarkan semua gerakan tubuh dan terbagi menjadi motor kasar dan perilaku motorik halus. Motorik kasar seperti berdiri, berjalan, melompat, berlari menggunakan otot kaki dan lengan besar atau seluruh tubuh, sedangkan pada saat melakukan keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi gerakan mata dan jari (Paramita & Sutapa, 2019).

Pembelajaran yang mengembangkan kemampuan aspek fisik motorik dapat diberikan pada anak sebagai pembelajaran di dalam maupun di luar ruangan. Pembelajaran yang diberikan berbeda dengan pembelajaran pada sekolah dasar maupun sekolah menengah. Namun, pembelajaran yang diberikan adalah dengan cara bermain permainan yang menyenangkan untuk anak. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar diperlukan adanya kondisi dan stimulasi, salah satu kegiatan atau stimulasi adalah dengan kegiatan bermain.

Perkembangan fisik motorik anak terbagi menjadi dua yakni fisik motorik

kasar dan fisik motorik halus. Pada seseorang yang melakukan kegiatan berdiri, berjalan, melompat, berlari dengan menggunakan otot kaki dan lengan besar atau seluruh tubuh di namakan motorik kasar. Motorik halus itu melibatkan koordinasi gerakan mata dan jari (Paramita & Sutapa, 2019). Menurut Yenny, (2017) motorik kasar adalah suatu kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar, yaitu berupa tangan, kaki, dan seluruh anggota tubuh. Sesuai dengan perkembangan anak, usia 5-6 tahun merupakan usia aktif bagi anak. Pada usia tersebut anak banyak melakukan gerakan yang melibatkan motorik kasarnya seperti berlari, melompat, dan menendang (Fitrianti, 2013). Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara lain; (a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (b) Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam; (c) Melakukan permainan fisik dengan aturan; (d) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Pada usia 5 tahun anak sudah memiliki koordinasi yang bagus dengan me-



madukan tangan, lengan, dan anggota tubuh lainnya untuk bergerak. Pada usia ini anak juga lebih percaya diri dengan mencoba berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya (Rahman, 2009). Anak-anak usia lima tahun memiliki banyak tenaga seperti anak-anak usia empat tahun, tetapi keterampilan gerak motorik halus maupun kasar sudah mulai lebih terarah dan terfokus dalam tindakan mereka (Seefeldt & A. Wasik, 2008).

Kegiatan bermain dapat membuat anak merasakan berbagai pengalaman emosi; senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, dan sebagainya, dengan bermain anak juga memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (S. Tedjasaputra, 2001:20). Bermain merupakan kebutuhan alami anak usia dini, selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk aktivitas belajar (Fadlillah, 2017). Bermain akan sangat menyenangkan apabila terdapat media permainan, manfaat dari permainan tersebut antara lain yaitu *pertama*, keterampilan anak akan terasah dari berbagai bahan yang ada contohnya saja dengan permainan balok, *kedua*, melalui permainan anak mempunyai kesempatan berkembang sesuai tahapannya, *ketiga*, anak akan mulai belajar mematuhi aturan, pada saat bermain permainan pastinya terdapat suatu aturan permainan, dari sanalah anak akan diajarkan untuk mematuhi suatu aturan. Namun, pada pelaksanaan kegiatan bermain ini masih terdapat anak yang belum mampu untuk melakukan permainan *footprints* karena anak belum mengenal dan terbiasa dengan permainan *footprints*. Menurut

(Wiyani, 2014)(2014: 38-41), Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar salah satunya adalah kesiapan fisik seorang anak apabila ada anak yang mampu melakukan suatu kegiatan dan belum mampu melakukan kegiatan itu kuncinya terletak pada kesiapan fisiknya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak TK kelompok B di TK ABA 7 Malang diperoleh catatan untuk kemampuan fisik motorik kasar sebagai berikut: 1) Jumlah anak di Kelas B adalah 21, dari 21 anak terdapat 14 anak kurang aspek fisik motorik dalam hal kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan; 2) pembelajaran untuk motorik kasar hanya terfokus pada pembelajaran motorik halus saja, 3) Minimnya pembelajaran motorik kasar.

Pembelajaran untuk fisik motorik hanya terfokus pada motorik halus saja, minimnya pembelajaran motorik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memberikan sebuah solusi salah satunya dengan permainan, salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik adalah permainan *footprints*. Adapun aktivitas yang diterapkan dalam permainan *footprint* ini adalah berjalan, melempar, dan melompat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktavia, (2019) tentang pengembangan permainan *footprints* dalam pembelajaran motorik kasar anak kelompok B, yang menghasilkan permainan sebagai alternatif dalam perkembangan fisik motorik kasar, permainan tersebut belum banyak digunakan, dan permainan tersebut sudah teruji ke-

amanan dan kemenarikannya. Perbedaan permainan *footprints* dari penelitian terdahulu dengan permainan *footprints* dari penelitian sekarang adalah pada kegiatan berjalan di atas *dingklik* kayu terdapat 5 *dingklik* kayu, pada penelitian ini terdapat 3 *dingklik* kayu. Kemudian pada kegiatan melompat di atas karpet dari penelitian terdahulu terdapat 5 lompatan, pada penelitian ini terdapat 4 lompatan. Maka peneliti memilih penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan *Footprints* di TK ABA 7 Malang"

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah proses penyelidikan terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah dan dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas (Akbar, 2009:26). Peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini juga mengembangkan kemampuan anak dalam aspek motorik, selain itu melalui penelitian ini peneliti juga memberikan gambaran kepada pendidik untuk melakukan tindakan yang tepat terhadap suatu masalah yang terjadi di dalam kelas. Pendekatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif memberikan deskripsi hasil tindakan penelitian atau memberikan gambaran secara jelas melalui narasi seseorang peneliti dalam rumusan masalah. Pendekatan kuantitatif adalah upaya peneliti dalam memaparkan data secara angka untuk melihat

peningkatan atau perubahan yang terjadi dalam penelitian, serta menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di TK ABA 7 Malang yang bertempat di Jalan Ki Ageng Gribig 2 No. 146, Madyopuro, Kec. Kedungkandang, Kota Malang. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TK ABA 7 Malang, dengan jumlah 21 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, peneliti sebagai pelaksana utama yang berperan dalam penelitian dan menyelesaikan masalah yang ada di kelas. Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas B2 di TK ABA 7 Malang.

Data penerapan permainan *Footprints* dilihat dari aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara observasi. Sumber data dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK ABA 7 Malang. Data tentang peningkatan kemampuan fisik motorik anak, khususnya motorik kasar di peroleh dari hasil yang dilakukan anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar penilaian kemampuan fisik motorik kasar untuk menilai kemampuan fisik motorik kasar anak pada saat diterapkan permainan tersebut, dan dokumentasi kegiatan berupa foto-foto kegiatan dan RPPH.

Teknik yang akan digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif untuk menggambarkan proses penerapan permainan



an *footprints* pada anak kelompok B di TK ABA 7 Malang yang mengacu pada data observasi dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi pengolahan data yang dikumpulkan serta diolah melalui lembar-lembar observasi kemampuan fisik motorik kasar anak. Analisis data dilakukan setelah melaksanakan tindakan disetiap siklus.

## HASIL PENELITIAN

### Pratindakan

Pelaksanaan pratindakan merupakan awal dari pencarian masalah dalam PTK. Pada kegiatan pratindakan peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada bidang yang akan diteliti. Kegiatan pratindakan dilaksanakan pada bulan November 2019 pada anak kelompok B di TK ABA 7 Malang. Data pratindakan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.30. Hasil analisis pratindakan pada 21 anak terdapat 14 anak yang mendapatkan nilai  $d > 75$  sehingga masuk dalam kategori belum mampu. Berdasarkan hasil pratindakan tersebut membuktikan bahwa diperlukan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui tindakan penelitian.

### Siklus I

Pada siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan tanggal 9 Maret 2020, pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 10 Maret 2020. Peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari satuan kegiatan harian, persiapan media yang akan digunakan dalam permainan *footprints* yaitu, 3 *dingklik* kayu, 4 karpet busa hati, pita panjang 1 meter, 2 keranjang, dan 5 bola. Pe-

laksanaan permainan *footprints* ini dilakukan di luar kelas agar gerak dan aktivitas anak tidak terbatas dan lebih leluasa. Pada awal pembelajaran, anak-anak melakukan senam pagi bersama-sama, setelah melakukan senam pagi anak berbaris untuk masuk ke dalam kelas. Anak-anak duduk di atas kursi dan berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, setelah berdoa bersama selesai anak berbaris dan menuju tempat bermain permainan *footprints*, sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan dengan anak. Permainan ini dilakukan secara bergantian, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan bermain berlangsung. Selain itu peneliti menyiapkan lembar penilaian observasi guru dan lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak. Pelaksanaan permainan *footprints* ini dilakukan di luar kelas agar gerak dan aktivitas anak tidak terbatas dan lebih leluasa. Pada awal pembelajaran, anak-anak melakukan senam pagi bersama-sama, setelah melakukan senam pagi anak berbaris untuk masuk ke dalam kelas. Anak-anak duduk di atas kursi dan berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, setelah berdoa bersama selesai anak berbaris dan menuju tempat bermain permainan *footprints*, sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan dengan anak.

Berdasarkan penerapan permainan *footprints* pada siklus I bahwa persentase keberhasilan yang di peroleh yaitu 61.90% dengan kriteria ketercapaian mulai tercapai. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perkem-

bangun motorik kasar pada siklus masih belum tercapai dalam pembelajaran motorik kasar sehingga peneliti melanjutkan penelitian siklus II.

## Siklus II

Siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020, pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 16 Maret 2020. persiapan peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari satuan kegiatan harian, persiapan media yang akan digunakan dalam permainan *footprints* yaitu, 3 *dingklik* kayu, 4 karpet busa hati, 1 busa hati panjang 1 meter pengganti dari pita pada siklus I, 2 keranjang, dan 5 bola. Permainan ini dilakukan secara bergantian, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan bermain berlangsung. Selain itu peneliti menyiapkan lembar penilaian observasi guru dan lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak. Saat awal pembelajaran guru memberikan peraturan kepada anak untuk menunggu giliran bermain dan menyemangati teman yang sedang bermain. Pada awal pembelajaran, anak-anak melakukan senam pagi bersama-sama, setelah melakukan senam pagi anak berbaris untuk masuk ke dalam kelas. Anak-anak duduk di atas kursi dan berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, setelah berdoa bersama selesai anak berbaris dan menuju tempat bermain permainan *footprints*, sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan dengan anak.

Berdasarkan penerapan permainan *footprints* pada siklus I mengalami peningkatan dari siklus I yakni mencapai

90,47%, Dari hasil analisis pada siklus II kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *footprints* dapat mencapai target yang telah ditentukan yaitu anak mendapat nilai >75 lebih dominan sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus ini.

**Tabel 1** Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan *Footprints*.

Presentase Pratindakan	33,33%
Presentase siklus I	61,90%
Presentase siklus II	90,47%
Presentase peningkatan	57,14%

Hasil yang terlihat pada tabel 1 dapat dilihat bahwa pada paparan data tersebut terlihat perolehan persentase pratindakan 33,33% kemudian meningkat menjadi 61,90% pada siklus I dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan perolehan 90,47%. Peningkatan pada pratindakan, siklus I, dan siklus II yaitu 57,14%.

## PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dengan cara bermain akan membuat anak lebih senang dan tertarik untuk belajar hal ini sesuai dengan pendapat Susanto, (2017:97) yang mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas menyenangkan bagi anak, salah satunya dengan menggunakan media permainan, dengan menggunakan permainan dapat membuat anak lebih bersemangat dan anak akan senang dalam belajar, hal ini sesuai dengan pendapat Sitepu, (2018) manfaat permainan sebagai berikut: a) membangun fisik anak, b) meningkatkan konsentrasi dan fungsi otak, c) mengajarkan anak



untuk bersosialisasi, d) anak lebih percaya diri, e) sebagai lahan untuk anak bersenang-senang.

Penerapan permainan *footprints* dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Indikator yang dikembangkan dalam kemampuan motorik kasar di sini adalah berjalan *zig-zag* di atas *dingklik* kayu, melompat sesuai arah jejak kaki di atas karpet busa hati, berjalan jinjit di atas busa hati panjang, melempar 5 bola ke dalam keranjang. Penerapan pembelajaran permainan *footprints* ini merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas. Permainan ini mengembangkan kemampuan motorik kasar dalam unsur kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan, permainan ini merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak dan dapat memotivasi minat anak karena melatih keterampilan gerak pada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Paramita & Sutapa, (2019) bahwa dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk melibatkan tubuh dan melatih otot-otot tubuhnya. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran diadaptasi dari Oktavia, (2019) yaitu dengan menggunakan bahan yang aman dan nyaman saat digunakan yaitu menggunakan busa hati, kayu, keranjang plastik, dan bola berukuran sedang. Selain itu, langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan RPPH yang telah disusun sebelumnya.

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama guru menjelaskan aturan permainan dan memperkenalkan permainan *footprints* kepada anak, pada pertemuan pertama terlihat anak sangat antusias untuk bermain permainan *footprints*

karena anak merasa senang di ajak bermain dengan adanya media permainan dan permainan tersebut dilakukan di luar ruangan. Menurut Andriani, (2012) manfaat permainan yaitu *pertama*, keterampilan anak akan terasah dari berbagai bahan yang ada contohnya saja dengan permainan balok, *kedua*, melalui permainan anak mempunyai kesempatan berkembang sesuai tahapannya, *ketiga*, anak akan mulai belajar mematuhi aturan, pada saat bermain permainan pastinya terdapat suatu aturan permainan, dari sanalah anak akan diajarkan untuk mematuhi suatu aturan. Namun, pada pelaksanaan kegiatan bermain ini masih terdapat anak yang belum mampu untuk melakukan permainan *footprints* karena anak belum mengenal dan terbiasa dengan permainan *footprints*. Menurut Wiyani, (2014: 38-41) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar salah satunya adalah kesiapan fisik seorang anak apabila ada anak yang mampu melakukan suatu kegiatan dan belum mampu melakukan kegiatan itu kuncinya terletak pada kesiapan fisiknya. Pada pertemuan kedua anak masih terlihat antusias saat melakukan permainan dan beberapa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, anak-anak yang sudah memahami cara bermain permainan *footprints* sehingga guru tidak terlalu banyak menjelaskan langkah-langkah bermain. Pada siklus II pertemuan pertama, terlihat anak-anak sudah mampu dan percaya diri dalam bermain permainan *footprints*, pada pertemuan kedua anak su-

dah terlihat jelas peningkatan-annya dalam melakukan permainan *footprints*.

Kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan menerapkan permainan *footprints* pada anak kelompok B TK ABA 7 Malang. Hal ini dapat diketahui melalui data dari setiap pertemuan mulai pratindakan, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka kegiatan bermain permainan *footprints* dikatakan berhasil dan sesuai dengan harapan peneliti. Pada pra tindakan ketercapaian kelas hanya mencapai 33,33% dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B khususnya dalam unsur kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan ketercapaian kelas sebesar 61,90%. Pada siklus II mengalami peningkatan ketercapaian kelas sebesar 90,47% dan dikatakan berhasil dengan sangat baik.

Penelitian ini diakhiri pada siklus II karena hasil yang diperoleh telah mencapai batas minimal yang ditentukan oleh peneliti. Menurut Oktavia (2019) kegiatan belajar menggunakan permainan *footprints* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan cara melewati lintasan permainan dan memudahkan anak dalam mengembangkan unsur kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan dan juga permainan ini sangat menarik serta aman untuk digunakan atau dimainkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B melalui permainan *Footprints* di TK ABA 7 Malang

dapat disimpulkan penerapan kegiatan pembelajaran melalui permainan *Footprints* di TK ABA 7 Malang dilakukan dalam dua siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya. Penelitian ini diawali dengan senam pagi. Selain itu peneliti juga memberikan contoh saat melakukan kegiatan bermain permainan *Footprints*. Pada siklus I terlihat anak-anak sangat antusias sangat antusias untuk bermain permainan *footprints*, namun pada pelaksanaan kegiatan bermain ini masih terdapat anak yang belum mampu untuk melakukan permainan *footprints* karena anak belum mengenal dan terbiasa dengan permainan *footprints*. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, anak-anak yang sudah memahami cara bermain permainan *footprints* sehingga guru tidak terlalu banyak menjelaskan langkah-langkah bermain. Pada siklus II pertemuan pertama, terlihat anak-anak sudah mampu dan percaya diri dalam bermain permainan *footprints*, pada pertemuan kedua anak sudah terlihat jelas peningkatannya dalam melakukan permainan *footprints*.

Kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK ABA 7 Malang dapat ditingkatkan melalui permainan *footprints*. Peningkatan ini dapat dilihat dari data ketercapaian pada pratindakan sampai siklus II. Persentase pratindakan 33,33% kemudian meningkat menjadi 61,90% pada siklus I dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan perolehan 90,47%. Peningkatan pada pratindakan, siklus I, dan siklus II yaitu 57,14% dan dikatakan penelitian ini berhasil dengan sangat baik.



## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas: filosofi, metodologi & implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh/: Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Darma Sitepu, I. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27–33.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia GROUP.
- Fitrianti, D. (2013). Mengembangkan Kegiatan Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 2(3), 1–6.
- Oktavia, C. R. (2019). *Pengembangan Permainan Footprints dalam Pembelajaran Motorik Kasar Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Paramita, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1–15.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan/: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- S. Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan* (N. Sri Harisni, ed.). Jakarta: PT Grasindo.
- Seefeldt, C., & A. Wasik, B. (2008). *PEN-DIDIKAN ANAK USIA DINI* (kedua; S. Darwin, ed.). Jakarta: PT INDEKS.
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wiyani, A. (2014). *Psikologi Perkembangan AUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yenny. (2017). Gambaran Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain Games Gadget. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, (3), 198–214. Retrieved from [www.solusisehatku.com](http://www.solusisehatku.com)

