

Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana

Dwi Agung Andhika *¹, Aba Sandi Prayoga ², Kuncoro Darumoyo ³

Email: dwiagung@gmail.com ¹, abasandiprayoga@stkipmodernngawi.ac.id ²,
kuncorodarumoyo@stkipmodernngawi.ac.id ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi

Abstract

This reserach aims to improve student's motoric gross through applying of simple games to the students in the academic year of 2021/2022.. The subjects were 21 students of PAUD Al-Kautsar Ngawi who consist of 11 male students and 10 female students.1The data were collected from the researcher, collaborator, and students using tests and observations. The data were validated using data source triangulation technique, and analysed using descriptive analysis technique.1Learning student's through applying of simple games can improve student's motoric gross in PAUD Al-Kautsar in the academic year of 2021/2022. In the beginning condition, there were 4,76% or 1 of students who had learning achievement in good cindition, 33,34% or 7 of students who had learning achivement in fair category, 47,62% or 10 of students were in poor category, 14,28% or 3 of students were in very poor caterory, and the number1of students who passed the passing grade were only 8 students. In the first cycle, there were 4,76 % of students who had motoric gross in good category, 61,91% of students were in fair category, 28,57% of students were in poor category and 4,76% of students were in very poor category, and the number of students who passed the passing grade were 14 students. While in the second cycle, there were 4,76% of students who had motoric gross in very good category, 19,05% of students who had learning achivement in good category, 61,91% of students were in fair category, 14,28% of students were in poor category, and the number of students who passed the passing grade were 18 students.The conclusion of this research is the use of simple games can improve student's motoric gross at PAUD Al-Kautsar Ngawi in the academic year of 2021/2022.

Keyword: motoric gross; simple game.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswa putri. Sumber data berasal dari peneliti, kolaborator dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan Tes dan observasi. Validitas data dalam menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskripsi. Pembelajaran menggunakan permainan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi tahun pelajaran 2021/2022. Pada kondisi awal keterampilan

motorik kasar pada kategori Baik sebesar 4,76% atau 1 peserta didik, Cukup sebesar 33,34% atau 7 peserta didik, Kurang sebesar 47,62% atau 10 peserta didik, Kurang Sekali sebesar 14,28% atau 3 peserta didik, jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori Baik sebesar 4,76%, Cukup sebesar 61,91%, Kurang sebesar 28,57% dan kurang Sekali sebesar 4,76%, jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Sedangkan pada siklus II keterampilan motorik kasar pada kategori Baik Sekali sebesar 4,76%, Baik sebesar 19,05%, Cukup sebesar 61,91% dan Kurang sebesar 14,28%, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan permainan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD Al-Kautsar Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022

Kata Kunci: Keterampilan motorik kasar; permainan sederhana.

© 2022 UNIVERSITAS HAMZANWADI
Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Fakultas Ilmu Pendidikan
E-ISSN 2614-8781

Info Artikel

Dikirim : 17 Mei 2022

Diterima : 01 Juni 2022

Dipublikasikan : 30 Juni 2022

✉ Alamat korespondensi: abasandiprayoga@stkipmodernngawi.ac.id
STKIP Moden Ngawi, Jl. Ir. Soekarno No.9, Ringroad Barat, Grudo, Kabupaten
Ngawi, Jawa Timur. 63215, Indonesia

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan bisa dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga disbanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Pada periode ini sering disebut dengan istilah masa keemasan atau *the golden age*. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Golden age atau masa keemasan merupakan masa yang sangat baik untuk memberikan berbagai stimulasi pada anak-anak melalui pendidikan jasmani, untuk diserap dalam otak dan mereka aplikasikan dalam kehidupannya. Pemberian stimulus yang tepat pada anak, tentu dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangannya. Untuk itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, kreativitas seorang guru, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) sangat penting untuk diberikan perhatian lebih, karena masa TK adalah masa yang paling penting dalam mengembagkan individu (Sutini, 2018). Usia anak 0-8 tahun adalah usia yang tepat bagi anak untuk diberikan stimulasi sejak usia dini, sehingga aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal dan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Alawiyah, 2014). Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembngannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. (Sari et al., 2020). Pemberian stimulasi yang tepat dan optimal sangat diperlukan untuk menjalankan aspek-aspek perkembangan pada anak. Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot besar yang mampu mengembangkan keterampilan gerak pada anak. keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk dapat melakukan gerakan dasar, seperti gerakan lokomotor, gerakan non-lokomotor dan gerakan manipulatif (Alawiyah, 2014). Dalam pembelajaran, kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar ini tidak terlepas dari pembelajaran jasmani. Contoh dari kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar adalah senam, berlari, berjalan, meloncat, melompat, memanjat, menendang bola, melempar, menangkap, dan memantulkan bola. Menurut Beaty, kemampuan motorik kasar seorang anak paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek yaitu berjalan, berlari, melompat, dan memanjat (Fadlillah & Khorida ,2014:59). Selain dapat membuat anak lebih sehat, pembelajaran jasmani pada anak juga dapat membuat anak lebih terlihat antusias dan bersemangat dalam belajar di sekolah.

Mengingat begitu pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan anak, maka sebagai pendidik perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk melatih keterampilan motorik kasar anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Kegiatan pengembangan pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat anak lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di sekolah.

Permainan sederhana ini merupakan kumpulan permainan yang disusun dari berbagai gerak dasar yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Permainan ini merupakan permainan dengan alat yang tidak memiliki aturan baku dalam permainannya sehingga bentuk-bentuk permainan nya dapat dan mudah dimodifikasi, peralatan yang digunakan mudah didapat, dan tidak membahayakan. Permainan sederhana ini mengajarkan anak berbagai keterampilan gerak saat bermain yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.

METODE

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi, yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 11 siswa putri. Metode atau teknik penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2010:203). Metode ini sangat membantu peneliti untuk menggali berbagai informasi yang ada dalam memperoleh data yang sesuai dengan standar. Metode pengumpulan data ini memudahkan peneliti untuk menargetkan apa saja yang akan diamati. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi.

Observasi merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek yang sedang diamati dengan menggunakan seluruh alat indra, baik indra penglihatan maupun indra pendengaran (Suharsimi Arikunto, 2010:199). Metode observasi merupakan suatu metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, dengan cara melakukan pengamatan langsung, secara sistematis. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:200), observasi dibedakan menjadi 2 yaitu, observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi non-sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Observasi sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kemampuan gerak motor kasar anak dalam bermain. Metode observasi ini menjadikan peneliti lebih paham terhadap apa yang terjadi di lapangan dan terhadap obyek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar observasi. Hal yang berkaitan erat dengan instrumen penelitian yaitu berupa penyusunan sebuah rancangan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi instrumen. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun butir-butir instrumen observasi dan memberikan kemudahan untuk mencapai validasi yang dipakai oleh peneliti.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengamatan pada data awal, siklus 1, dan siklus 2 terdapat peningkatan keterampilan motorik kasar melalui penerapan permainan sederhana pada peserta didik PAUD Al-Kautsar Ngawi. Pada data awal yang lulus hanya 8 peserta didik atau 38,09% dari jumlah total peserta didik yaitu 21 anak, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 14 atau 66,7% peserta didik yang telah mencapai KKM, sehingga terdapat peningkatan yang signifikan, tetapi peserta didik yang lulus belum mencapai target 80% yang sudah ditentukan di awal, sehingga perlu dilakukan siklus ke 2. Pada tindakan siklus 2 terjadi peningkatan yang melebihi target capaian yaitu 18 peserta didik yang tuntas atau

85,71%, sehingga target capaian yang sudah ditentukan di awal sudah tercapai. Berikut rekapan hasil dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Tabel 1. Deskripsi Data Keterampilan Motorik Kasar Melalui Penerapan Permainan Sederhana

Rentang Nilai	Kriteria	Data Awal	Prosentase	
			Siklus 1	Siklus 2
>86	Baik Sekali	0%	0%	4,76%
81-85	Baik	4,76%	4,76%	19,05%
75-80	Cukup	33,34%	61,91%	61,91%
67-74	Kurang	47,62%	28,57%	14,28%
<67	Kurang Sekali	14,28%	4,76%	0%
Jumlah		100%	100%	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada data awal, siklus 1, siklus 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar melalui penerapan permainan sederhana pada peserta didik PAUD Al-Kautsar Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022. Proses pembelajaran berjalan baik dan menyenangkan sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Peserta didik antusias dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil pembelajaran aktivitas motorik kasar. Berikut data jumlah peserta didik yang tuntas dari setiap penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Perbandingan Prosentase dan Jumlah Ketuntasan Peserta Didik pada Data Awal, Siklus 1, dan Siklus 2

Rentang Nilai	Kriteria	Keterangan	Prosentase					
			Data Awal		Siklus 1		Siklus 2	
>86	Baik Sekali	Tuntas	0	0%	0	0%	1	4,76%
81-85	Baik	Tuntas	1	4,76%	1	4,76%	4	19,05%
75-80	Cukup	Tuntas	7	33,34%	13	61,91%	13	61,91%
67-74	Kurang	Belum Tuntas	10	47,62%	6	28,57%	3	14,28%
<67	Kurang Sekali	Belum Tuntas	3	14,28%	1	4,76%	0	0%
Jumlah			21	100%	21	100%	21	100%

Pembahasan

Padai kondisii awali pesertai didiki masihi belumi memperoleh hasil yang maksimal,i banyaki pesertai didiki yangi belumi sesuai dengani yangi diharapkan.i Padai pembelajarani dii siklus 1i terjadii peningkatani,i darii kondisii awali 8i atauti 38,09%i menjadii 14i atauti 66,7%,i sedangkani dii siklus 2i terjadii peningkatani yangi sudahi melampauii targeti capaianii yaitui 18i atauti 85,71%. Padai siklus 2i hampiri semuai pesertai didiki mampui melakukani permainani sederhanai dengani baiki dani benar.i Karenai permainani sederhanai yangi diajarkani dapati dipraktikkani dii rumahi dengani temani sebaya.i Pesertai didiki jugai sangati antusias dani aktifi dalam melakukan permainani sederhana,i karenei pesertai didiki merasai senangi dani tertantangi padai saati pembelajaran.i Untuki memperjelas perkembangan ketuntasan pesertai didiki mulaii darii kondisii awal,i siklus 1,i dani siklus 2i disajikani dalam tabeli sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perbandingan Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Penerapan Permainan Sederhana

Keterangan	Prosentase		
	Data Awal	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	8	14	18
Prosentase Kelulusan	38,09%	66,7%	85,71%
Belum Tuntas	13	7	3
Prosentase Ketidaklulusan	61,91%	33,3%	14,29%

Dalam kondisi awal ketuntasan peserta didik sangat kurang, hanya 8 peserta didik yang tuntas, dan 13 peserta didik belum tuntas. Setelah tindakan siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 14 peserta didik yang tuntas dan 7 yang belum tuntas, hingga pada siklus 2 ada 18 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang belum tuntas. Melalui peningkatan yang terjadi mulai dari kondisi awal hingga diberikan tindakan siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan sederhana dapat meningkatkan Keterampilan motorik kasar pada peserta didik PAUD Al-Kautsar Ngawi.

SIMPULAN

Penerapan permainan sederhana merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi. Karena permainan sederhana mempunyai kelebihan: (1) hemat biaya, (2) mudah untuk dilakukan, (3) dapat mengembangkan kreativitas anak, (4) dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak, (6) melalui permainan sederhana diajarkan nilai-nilai karakter. Sedangkan kekurangan penerapan permainan sederhana adalah tidak semua permainan yang akan diajarkan dipahami oleh peserta didik. Peserta didik belum terbiasa bermain panjatan tali atau jaring laba-laba

sebelumnya. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan semangat peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Melalui penerapan permainan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas untuk kecepatan pada peserta didik PAUD Al-Kautsar Ngawi. Hal ini terbukti dengan analisis data yang telah dilakukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada tiap-tiap siklus dan disetiap pertemuan ditiap siklus.

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana Pada Siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi” tersebut belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal atau media sejenis lainnya dan merupakan hasil karya original si Penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, R. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8, 175–184.
- Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Husnul Khotimah Jiken. *Jurnal Porkes*, 4(2), 134-139. doi: <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850>
- Afandi, A., & Susanto, R. (2021). Penerapan Media Lectora Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik. *Jurnal Porkes*, 4(1), 50-54. Doi: <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3084>
- Aran, K. A. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Rekreasi. *Jurnal Porkes*, 4(1), 39-44. Doi: <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3439>
- Arianti, B. D. D., Aswasulasikin, A., Hadi, Y. A., Ibrahim, D. S. M., & Suryansah, S. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 425-434. Doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.4590>
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Husnul Khotimah Jiken. *Jurnal Porkes*, 4(2), 134-139. Doi: <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850>
- Fadlillah, M. & Khorida, L.M. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hakim, A. R. (2016). Pengaruh Motorik Kasar Anak Tunagrahita Terhadap Motorik Halus. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(2). <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/440>
- Hasanah, U., & Sitio, C. E. (2020). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Hayam Jeung Careuh Di Paud Sekolah Taman

- Yunior Harmoni. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 1-17.
<https://ejournal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/27>
- Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). Doi: <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v7i4.2486>
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119-126. Doi: [10.29408/porkes.v3i2.2638](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2638)
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318-328.
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/969>
- Kholifah, S. N., Fadillah, N., As'ari, H., & Hidayat, T. (2014). Perkembangan motorik kasar bayi melalui stimulasi ibu di kelurahan kemayoran Surabaya. *Jurnal Sumber Daya Manusia Kesehatan*, 1(1).
- Mulyaningsih, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Guru PJOK dalam Menilai Keterampilan Motorik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 1-10.
<https://ejournal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/110>
- Mahmud, B. (2019). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87. Doi: [10.30863/didaktika.v12i1.177](https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177)
- Nurdaningsih, S. (2018). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui senam irama ceria pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(1).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/22164>
- Purnama, Y., Lusiana, L., & Hidayah, D. F. (2021). Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Kayang Senam Lantai melalui Metode Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Porkes*, 4(1), 8-13. Doi: <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3354>
- Rahmadani, N. K. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8 (2), 315-324.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3595>
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1 (2), 20-24. Doi: <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.588>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482-490. Doi: [10.31004/obsesi.v4i1.407](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407)
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5 (1), 40-44. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Sukanti, E.R. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY

- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Sutrisno, S., Zarin, F., & Solechah, S. (2019). Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Bermain Futsal Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah Pontianak. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 7 (2), 1-5. Doi: <http://dx.doi.org/10.29406/jpk.v7i2.1391>
- Saptadi, I. P., Kartiko, D. C., & Tuasikal, A. R. S. (2021). Pengaruh Latihan Lempar Bola Menggunakan Sasaran Terhadap Gerak Motorik Kasar Dan Ketepatan Melempar Pada Peserta Didik Down Syndrome. *Jurnal Education And Development*, 9 (1), 309-309. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2380>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2), 1844-1852. Doi: [10.31004/obsesi.v5i2.993](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993)