



## **CHALLENGE BOARD: SEBUAH PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI**

Oleh:

**Cahniyo Wijaya Kuswanto<sup>1</sup>, Eti Hadiati<sup>2</sup>, Reni Marningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,  
Indonesia

Email: [cahniyo.wijaya@radenintan.ac.id](mailto:cahniyo.wijaya@radenintan.ac.id)<sup>1</sup>, [renimarningsih19300@gmail.com](mailto:renimarningsih19300@gmail.com)<sup>3</sup>

Diterima 5 September 2023, direvisi 22 Oktober 2023, diterbitkan 31 Oktober 2023

### **Abstrak**

Keterampilan motorik kasar terbentuk saat latihan olahraga maupun stimulasi gerak yang melibatkan otot-otot besar tubuh. Pada lokasi penelitian, kemampuan motorik kasar anak masih relatif rendah karena pembelajarannya belum maksimal dan kemampuan motorik kasar yang menunjang pembelajaran tambahan belum tersedia secara menyeluruh. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis seberapa besar pengembangan motorik kasar anak umur 5-6 tahun dengan memakai permainan *challenge board*. Metode penelitian ini memakai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan siklus 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Kemudian menggunakan empat tahap dalam setiap siklusnya, yaitu. perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian setelah diterapkannya permainan *challenge board game* yang menantang mudah dimainkan, dan menyenangkan untuk anak usia dini yang dapat mengembangkan perkembangan motorik anak untuk bergerak, lebih terkoordinasi, serta membuat anak terlihat lebih percaya diri, sehingga anak dapat beraktivitas dengan baik, bisa fleksibel, dan mudah menjalin hubungan dengan teman sebaya.

**Kata Kunci : Permainan Challenge Board; Motorik Kasar; Anak Usia Dini**

### **Abstract**

*Gross motor skills are formed by exercise or motion stimulation involving large muscles of the body. At the site of the study, the child's rude motor skills are still relatively low because their learning is not up to the maximum and the rough motor skills that support additional learning are not fully available. The aim of this study is to analyze the extent to which a child aged 5-6 years is developing a rough motor by using a challenge board game. This research method uses class action research (PTK) with a cycle of 2 cycles. The data collection technique used in this study uses observations, interviews, documentation, and then uses four stages in each cycle, namely, planning, implementation, observation and reflection. Data analysis used in this study is data*

*reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the research after applying the challenging challenge board game are easy to play, and fun for early childhood who can develop the child's motor development to move, more coordinated, as well as make the child look more confident, so that the child can be active well, can be flexible, and easily establish a relationship with peers.*

**Keywords: Challenge board Game; Gross Motoric; Early Childhood**

## PENDAHULUAN

Anak Usia dini usia 5-6 tahun perlu diarahkan dengan baik terkait perkembangan motorik (Veryawan veryawan & Hasibuan, 2022). Latihan kordinasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini melatih koordinasi gerak tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan, serta merangkak, berlari, berjinjit, dan melompat (Marlia et al., 2018). Susanti mengatakan bahwa di kelompok bermain dan TK keterampilan motorik kasar sangat penting, karena keterampilan motorik kasar ialah perkembangan alami anak-anak (Ulfah et al., 2021). Hurlock mendefinisikan perkembangan motorik sebagai pertumbuhan gerakan fisik melalui sinkronisasi aktivitas sistem saraf pusat pada otot (Brantasari & Aslindah, 2018). Menurut Teori Sistem Dinamis Thelen & Whiteneyerr, anak perlu mengamati hal-hal disekitarnya yang memotivasi dirinya untuk bertindak dan memanfaatkan persepsinya untuk bergerak guna mengembangkan kemampuan motoriknya. Dengan mengajarkan dan melatih gerakan dan koordinasi bertujuan untuk menciptakan kemampuan fisik yang sehat, kuat, dan kreatif. Perkembangan fisik anak diharapkan dapat berjalan sebagaimana mestinya karena akan mempengaruhi tingkah lakunya sehari-hari. Jika ada kendala, anak akan kesulitan mengikuti kegiatan yang dimainkan temannya ('Aziz et al., 2021). Oleh karena itu, Pertumbuhan dan perkembangan anak secara tidak langsung dipengaruhi oleh kemampuan fisik dan motorik sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik, yang meliputi gerakan-gerakan yang dilakukan anak-anak saat bermain, sangatlah penting. Keterampilan motorik kasar menurut Harlock ialah tindakan yang memakai sebagian atau seluruh otot besar tubuh dan dipengaruhi oleh bakat yang dimiliki anak (Field et al., 2020). Anak-anak bisa memanjat, bermain bola, berlari dengan satu kaki, melompat, berlari, dan mengendarai sepeda roda tiga merupakan contoh gerakan yang mampu dilakukan anak. Pengembangan kontrol gerakan melibatkan integrasi sistem saraf terkoordinasi, aktivitas otot, dan saraf (Anggraini et al., 2018). Ada dua pembagian keterampilan motorik, yakni Keterampilan Motorik Kasar (Keterampilan Motorik Kasar): Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan gerakan dan koordinasi otot yang signifikan. Dalam kebanyakan kasus, keterampilan ini berhubungan dengan aktivitas fisik dan penggunaan seluruh tubuh. Berjalan, berlari, melompat, bersepeda, berenang, memanjat, dan berolahraga seperti sepak bola, basket, atau voli adalah contoh keterampilan motorik kasar yang penting untuk pertumbuhan fisik dan keseimbangan anak-anak serta untuk aktivitas fisik orang dewasa. Keterampilan Motorik Halus: Menulis, menggambar, memotong dengan gunting, mengikat sepatu, merangkai puzzle, atau menggunting adalah contoh keterampilan motorik halus yang melibatkan gerakan halus dan koordinasi otot kecil, terutama pada tangan dan jari (Khadijah, 2020).

Permainan tradisional saat ini sudah mulai terkisis di lingkungan belajar anak. Maka perlu adanya penyelarsan metode permainan tradisional dengan permainan modern. Prinsip dasar pendidikan jasmani adaptif dikenal sebagai metode tradisional.

salah satu permainan tradisional di mana keterampilan gerak sangat penting. Permainan tradisional ini dapat mengembangkan kecerdasan anak dan membantu mereka bekerja sama dalam kelompok bermain (Hasanah, 2016). Mengoptimalkan lingkungan tempat tumbuh kembang anak ialah salah satu cara untuk mendorong perkembangan motorik kasarnya. Dalam upaya menumbuhkan kekuatan otot bisa dengan membiasakan anak-anak berkegiatan diluar ruangan. Taman kanak-kanak yang baik dapat memberikan anak-anak tempat yang tepat untuk tumbuh dan berkembang. Untuk memastikan bahwa setiap perkembangan anak disediakan ruang gerak yang sesuai sehingga memberikan mereka lebih banyak kebebasan untuk bereksperimen, sangat penting bahwa prasarana outdoor diatur dengan benar, aman, dan cukup besar. Salah satu hasil penelitian di lapangan, memperlihatkan jika motorik kasar anak akan berkembang setelah menerapkan permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional tersedia di sekolah, tetapi mereka menemukan bahwa mereka memiliki keterbatasan, yang berarti kurangnya kemajuan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk bermain permainan tradisional saat ini untuk mengembangkan motorik kasar anak. Dalam upaya mengembangkan aspek motorik kasar permainan ular tangga yang sudah kita kenal sejak jaman dahulu harus diubah agar lebih menarik untuk dipakai pada masa sekarang sebab permainan tersebut dapat melatih kerja sama, mencerdaskan otak, dan membangun kepercayaan diri (Muammar Qadafi et al., 2023).

Masalah dengan perkembangan motorik, khususnya motorik kasar anak, sering terjadi di era digital. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa, karena kegiatan anak banyak dilakukan dari dalam rumah, orang tua sering memakai gawai sebagai alat untuk membantu anak mereka berkembang. Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak pada aktivitas gerak anak, yang pada gilirannya berdampak pada perkembangan mereka. Menghadirkan bermain yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini ialah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah dengan memodifikasi permainan engklek menjadi permainan kekinian yaitu *challenge board*, maka masalah ini dapat diselesaikan (Zuhra et al., 2022). Dalam penelitian ini, ada modifikasi permainan yang disajikan yang di prediksi menarik secara visual dan gameplay. Permainan Inggris memerlukan modifikasi visual dan gameplay, salah satunya ialah dengan memakai metode gamifikasi. gamifikasi ialah alat yang berguna untuk menarik minat siswa, memotivasi mereka untuk mencapai tujuan, dan bahkan mengubah perilaku mereka. Selain itu, gambar harus sesuai dengan target yang akan memakai (Farida et al., 2018). Permainan yang digunakan peneliti ini dimodifikasi dari permainan board game ular tangga sebelumnya dan diberinama *challenge board game*. Permainan ini, memiliki beberapa rintangan dan tantangan, seperti bermain engklek, loncat katak, dan banyak lagi. Permainan yang disebut *challenge board* dimodifikasi dari permainan ular tangga dan memakai area bermain dalam ruangan. Game *challenge board* ini tujuannya ialah agar kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang. Permainan ini memiliki sejumlah perbedaan dengan permainan ular tangga. Untuk memainkan ular tangga, Anda harus mengocok dadu dan mendapatkan gambar tangga dan gambar ular. Salah satu cara untuk memainkan permainan *challenge board* ialah dengan melewati setiap tantangan yang ada di setiap kotak (pos). Setiap pos mengandung 7 tantangan, serta tidak bisa naik ataupun turun seperti dalam permainan ular tangga yang asli (Paramesthi et al., 2022). Melalui layanan bimbingan belajar, permainan papan tantangan bisa membantu anak meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi tujuan hidup mereka dan

mengembangkan nilai-nilai yang akan memberikan tujuan hidup mereka. Ada tiga jenis permainan: permainan perkembangan, permainan simbolik, dan permainan sensorik. Anak bisa bermain dimana saja, baik di dalam ataupun di luar.

Studi sebelumnya telah diteliti oleh Hardiningsih (2020), Sutini. (2018), Nur Azizah et al. (2022), Dwiningsih (2019), dan Alya (2023) Menurut hasil beberapa penelitian di atas, permainan dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak (Dwiningsih et al., 2019; Hardiningsih et al., 2020; Nur Azizah et al., 2022; Sutini, 2018; Zahro Azhari & Syukri Sitorus, 2023). Ini berarti bahwa permainan sangat penting bagi anak-anak dalam proses interaksi dan mendukung berbagai aspek perkembangan lainnya. Menyediakan game yang kreatif dan mengubah format, waktu, dan urutan permainan ialah cara mengembangkan keterampilan motorik anak. Perbedaan dari penelitian di atas ialah peneliti memakai desain permainan *challenge board* yang mudah diikuti oleh anak-anak serta melihat seberapa besar permainan *challenge board* dapat mengembangkan motorik kasar anak. Sebagai penguat data lapangan terkait perkembangan motorik kasar di sekolah ini, maka peneliti menyajikan Data lapangan yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Data Persentase perkembangan Motorik Kasar**

No	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	0	0	BSB
2	2	12,5%	BSH
3	8	50%	MB
4	6	37,5%	BB
	<b>16</b>	<b>100</b>	

Sumber: Data awal observasi perkembangan motorik anak di PAUD

Dari tabel di atas terlihat hanya sebagian kecil anak memiliki kenaikan kemampuan motorik kasar yang kurang baik. Data tersebut menerangkan bahwa kemampuan motorik kasar di tinjau dari BB ada 2 anak yaitu sebesar ( 12, 5% ), yang MB ada 8 anak yaitu sebesar ( 50% ), yang BSH ada 6 anak yaitu sebesar (37, 5%) sedangkan BSB tidak ada. Dari hasil data tersebut, peneliti terdorong untuk menganalisis penelitian lebih lanjut terkait bagaimana meningkatkan motorik kasar anak melalui penggunaan permainan *challenge board*.

## METODOLOGI

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi metodologi penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di salah satu PAUD di kecamatan Abung Semuli, Lampung Utara. dengan dua siklus. Sekolah ini memiliki 16 siswa anak umur 5-6 tahun dalam satu kelas, dengan jumlah yang sudah ditentukan dari sekolah. Dari data tersebut, ada delapan indikator yang dapat menggambarkan kemampuan perkembangan motoriknya. Delapan indikator tersebut ialah anak mampu mengikuti garis lurus dengan cepat, anak mampu melompat dengan satu kaki, anak mampu berjalan dan berdiri mengikuti garis dengan dua kaki, anak dapat melompat dengan dua kaki. Anak-anak mampu menyeimbangkan tubuh ketika lompat katak, melompat keping, serta melompat zigzag mengikuti gambar; mereka kuat menahan tubuh dengan satu kaki; mereka mampu mempertahankan posisi untuk tidak terjatuh; mereka mampu membuat barisan secara teratur di belakang temannya saat bermain; dan mereka menuruti aturan main *challenge board*. Observasi, wawancara,

dokumentasi menjadi alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kemudian dilanjutkan dengan metode analisis yaitu metode triangulasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

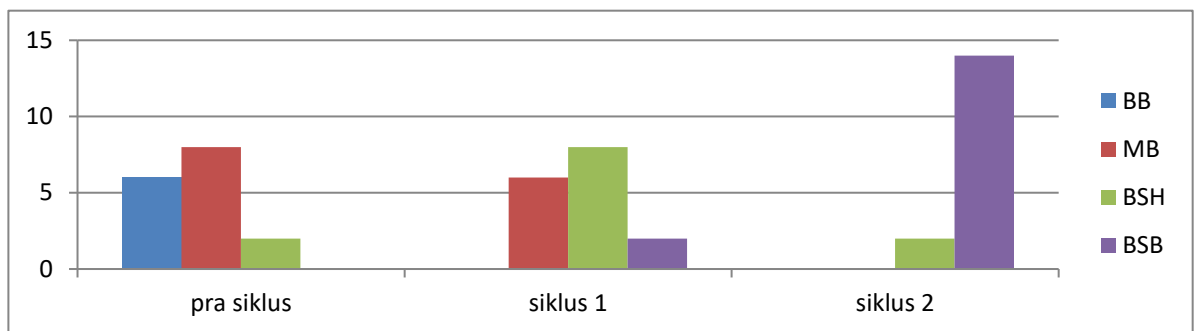
Sebelum tindakan, peneliti melaksanakan observasi awal tentang perkembangan motorik kasar anak. Anak-anak di kelas B1, yang berumur antara 5-6 tahun, bermain permainan tradisional yang tidak terarah dan optimal. Permasalahan tersebut muncul karena anak-anak yang memiliki keterampilan motorik kasar belum seluruhnya menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Anak-anak yang memiliki keterampilan motorik terlatih memiliki persepsi yang lebih positif tentang kemampuan mereka dibandingkan dengan anak-anak yang tidak (Hidayanti, 2013). Jika anak-anak merasa percaya diri saat bergerak, mereka akan terus melaksanakan aktivitas fisik tersebut sejalan bertambahnya umur (Kustiawan, 2016). Sangat jelas bahwa 16 anak di PAUD tersebut belum memiliki kemampuan dan kepercayaan diri untuk menuruti aturan main yang ditetapkan. Selain itu, beberapa permainan yang dipakai tidak menarik perhatian anak dan cukup besar alat yang digunakan untuk mereka, sehingga mereka tidak memiliki banyak kebebasan bergerak.

Dokumen APE di sekolah menunjukkan ketidaklengkapan dan kurang menarik karena APE belum bisa membangun untuk mengembangkan berbagai kemampuan motorik. Maka, *APE Challenge board* ular tangga diusulkan agar dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk itu peneliti memanfaatkan permainan *challenge board* sebagai permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD tersebut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Persentase Penelitian

Siklus	PRA	%	I	%	II	%
<b>BSB</b>	0	0	2	13%	14	87,5
<b>BSH</b>	2	12,5	8	50	2	12,5
<b>MB</b>	8	50	6	37,5	0	0
<b>BB</b>	6	37,5	0	0	0	0

Berdasarkan data penelitian pengembangan kemampuan motorik kasar melalui penggunaan *board games* yang menantang pada anak usia dini, peneliti mengamati dengan memakai indikator perkembangan motorik kasar, Ditemukan ada perubahan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II, hal itu bisa terjadi karena pada Siklus I - terdapat anak yang mampu dan tidak bisa bergerak cepat dalam garis lurus, melompat dengan satu kaki, berdiri dan mengikuti jalan dengan 2 kaki, menyeimbangkan badan dengan loncat katak, jalan zigzag dan jalan keping, anak mempunyai kekuatan yang cukup untuk menahan diri dengan satu, anak dapat mempertahankan postur tubuh yang benar tidak terjatuh, ketika bermain anak mulai dapat berbaris dengan lurus di belakang temannya dengan ikuti aturan permainan. Pada siklus I memperoleh data 0 anak atau 0% yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB), 6 anak 37,5% memenuhi kriteria Mulai Berkembang (MB), 8 anak 50% memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak 12,5% memenuhi kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar1.** Diagram Perkembangan Motorik Kasar Anak

Pada siklus I terjadi perkembangan yang signifikan, namun selama proses kegiatan bermain anak masih banyak kendala dan kekurangan, sehingga peneliti ingin memaksimalkan peningkatan kegiatan siklus II. Pada Siklus II guru menerangkan secara rinci, perlahan dan tanpa tergesa-gesa, menunjukkan setiap alat, bahan dan cara penggunaannya sehingga anak mudah memahami apa yang dibicarakan. Anak-anak juga sangat bersemangat dan tertarik pada hall baru. Hal yang belum pernah anak lakukan sebelumnya. Guru juga menyemangati anak dengan memuji dan mendorong mereka agar lebih percaya diri dalam melaksanakan aktivitas menyenangkan sesuai aturan dan lebih fokus.

Anak mampu bergerak lincah dalam garis lurus, lompat satu kaki, berjalan dan berdiri lurus dengan dua kaki, serta menyeimbangkan tubuh dengan melompat seperti katak, zigzag, serta menyeimbangkan tubuh dengan melompat seperti katak, zigzag. bentuk lompat dan lompat keping, anak juga dapat menyeimbangkan badan dengan 1 kaki ketika berdiri agar tidak terjatuh dan kuat menahan hingga 5 detik, anak-anak langsung bisa berdiri di belakang teman-temannya saat bermain dan mengikuti aturan permainan *challenge board*. sepanjang siklus II sebagai hasil dari berkembangnya kemampuan motorik kasarnya. Data Penilaian dan Evaluasi Siklus II mendapatkan hasil 0% artinya belum berkembang (BB), 0% mulai berkembang (MB), 2% berkembang sesuai harapan (BSH), dan 88,5% berkembang sangat baik (BSB). Kerjasama guru dan peneliti, serta antumursme siswa kelas B1 yang sangat baik menjadi aspek yang mendukung penelitian ini. Kecanduan terhadap APE yang tinggi dalam permainan ini membuat anak-anak sulit untuk dikondisikan saat bermain, sehingga membuat kelas menjadi tidak nyaman serta menjadi hambatan dalam penelitian.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teknik, instrumen, atau teknik baru yang dapat menyalurkan kegiatan motorik dengan mengubah permainan mereka. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti ilmiah tentang seberapa efektif pendekatan atau intervensi terhadap perkembangan motorik kasar yang dapat membantu guru dalam memberikan pilihan permainan alternatif untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak-anak. Fokus utama penelitian ini adalah memungkinkan pelaksanaan pengajaran yang lebih baik, terutama di pendidikan dan pengembangan anak.

## SIMPULAN

*Challenge board* adalah alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh. Ada perbedaan yang signifikan dalam kemajuan motorik kasar antara kelompok yang menggunakan "*challenge board*" secara teratur dibandingkan dengan

kelompok yang tidak. Hal ini menunjukkan bahwa alat ini diusulkan menjadi sumber daya yang berguna yang dapat membantu sekolah dan lembaga pendidikan mempertimbangkan permainan tambahan yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar. penelitian lebih lanjut harus melihat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil, seperti usia anak dan tingkat aktivitas fisik sebelumnya. kesimpulan penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang manfaat "challenge board" dalam pengembangan motorik kasar anak-anak dan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Aziz, H., Ajhuri, K. F., & Humaida, R. (2021). Efektifitas Permainan Bola dan Rintangan untuk Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 169–178. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-01>
- Angraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Brantasari, M., & Aslindah, A. (2018). IMPLEMENTASI PERMAINAN MENANGKAP BOLA PADA KELENTURAN DAN KOORDINASI OTOT JARI DAN TANGAN ANAK USIA 2 - 3 TAHUN. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.24903/jw.v1i1.176>
- Dwiningsih, R., Aisyah, A., & Ibrahim, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lari Estafet. *JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO*, 2(3), 225. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i3.9193>
- Farida, F., Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3765>
- Field, S. C., Esposito Bosma, C. B., & Temple, V. A. (2020). Comparability of the Test of Gross Motor Development–Second Edition and the Test of Gross Motor Development–Third Edition. *Journal of Motor Learning and Development*, 8(1), 107–125. <https://doi.org/10.1123/jmld.2018-0058>
- Hardiningsih, S., Akbar, M. R., & Nurrahmah. (2020). Permainan Tradisional Edukatif “Mpaá Ncimi” Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Golden Age*, 4(01). <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2181>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Pendiidkan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=Bf72DwAAQBAJ>
- Kustiawan, andri arif. (2016). Kontribusi Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Karakter Ramah pada Anak Usia Dini. *Open Journal Sistem*, 36(1), 1–13.
- Marlia, A., Nisa', T. F., & Fajar, Y. W. (2018). Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B pada Kegiatan Senam Berirama dan yang Tidak Berirama.

- Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 116–122. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.5439>
- Muammar Qadafi, Nani Husnaini, & Leni Sasriani. (2023). PENANAMAN NILAI KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUMBAWA DI TK PGRI ONGKO. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.25078/pw.v8i1.2208>
- Nur Azizah, A., Yusuf Muslihin, H., & Rahman, T. (2022). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK MELALUI KOLASE DENGAN MEDIA DAUN KERING. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.25078/pw.v7i1.810>
- Paramesthi, R., Soegiyanto, S., & Pramono, H. (2022). The Effect of Modifications of *Challenge board* Games and Traditional Engklek Games on The Movement of Locomotors in Mild Children. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(3), 733–740. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2418>
- 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>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Veryawan veryawan, R. H. H., & Hasibuan, R. H. (2022). PERMAINAN LARI KELERENG : PEMBENTUKKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 50–58. <https://doi.org/10.25078/pw.v7i1.741>
- Zahro Azhari, A., & Syukri Sitorus, A. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 281–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2767>
- Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8047–8060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>