



Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan *Safari Jungle* di PPT Tunas Bangsa Surabaya

Maulidiyah Putri Ragil Sambima

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : maulidiyah.23299@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan, sebagian besar seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Motorik kasar dapat di stimulasi dengan kegiatan berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar, dan sebagainya. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui apakah bermain bola dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun setelah melakukan permainan *Safari Jungle* di PPT Tunas Bangsa Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah 13 anak di PPT Tunas Bangsa Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi dan menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian pada prasiklus hasil prosentase kemampuan motorik kasar anak diperoleh 46,67%, pada Siklus I hasil prosentase kemampuan motorik kasar anak diperoleh 72,5%, dan pada Siklus II prosentase motorik kasar anak diperoleh 84,17%. Permainan *Safari Jungle* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan *Safari Jungle* dapat meningkatkan motorik kasar anak 93,33% dari jumlah 13 peserta didik, melebihi ketuntasan indikator keberhasilan yang diharapkan. Saran bagi pendidik diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui bermain bola untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci : Meningkatkan Motorik Kasar, Permainan *Safari Jungle*

Abstract

Gross motor skills are body movements that use large muscles and, mostly, the entire body that are influenced by the child's maturity. Gross motor skills can be stimulated by walking, running, jumping, hopping, kicking, throwing, and so on. The purpose of this study was to determine whether playing ball can improve gross motor skills in children aged 3-4 years after playing *Safari Jungle* at PPT Tunas Bangsa Surabaya. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 13 children at PPT Tunas Bangsa Surabaya. Data collection techniques used observation and documentation. The instruments used in this study were observation sheets and used qualitative descriptive. Based on the results of the study in the pre-cycle, the percentage of children's gross motor skills was 46.67%, in Cycle I the percentage of children's gross motor skills was 72.5%, and in Cycle II the percentage of children's gross motor skills was 84.17%. *Safari Jungle* games can improve the gross motor skills of children aged 3-4 years at PPT Tunas Bangsa Surabaya. The conclusion of this study is that the *Safari Jungle* game can improve children's gross motor skills by 93.33% of the 13 students, exceeding the expected success indicator completion. Suggestions for educators are expected to be able to develop learning strategies that are applied during learning to be more creative and innovative through playing ball to improve children's gross motor skills.

Keywords: Improving Gross Motor Skills, *Safari Jungle* Game

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini adalah periode kritis dalam kehidupan manusia yang membutuhkan perhatian khusus dari berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan masyarakat (Basri, 2019). Pada usia 3-4 tahun, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, sering disebut sebagai "*golden age*". Selama periode ini, berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik kasar, mengalami percepatan yang signifikan. Motorik kasar mencakup keterampilan yang melibatkan otot-otot besar, seperti dipapan titian, melompat, dan berjalan zigzag dan aktivitas fisik lainnya yang esensial untuk kesehatan dan kesejahteraan anak.

Pentingnya perkembangan motorik kasar tidak hanya terbatas pada aspek fisik saja, tetapi juga berpengaruh pada aspek sosial, emosional, dan kognitif anak (Amalia, 2016). Anak-anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik cenderung lebih percaya diri, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada periode ini sangat penting untuk mendukung perkembangan optimal anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat strategis dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak (Retnaningrum, 2021). Lembaga PAUD menyediakan lingkungan yang kaya akan stimulasi yang dibutuhkan anak untuk berkembang. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui permainan yang terstruktur dan menyenangkan. Permainan memiliki potensi besar untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar. Permainan yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memberikan tantangan yang mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka (Zahra & Siregar, 2024).

PPT Tunas Bangsa, sebagai salah satu lembaga PAUD di Surabaya, menyadari pentingnya perkembangan motorik kasar bagi anak-anak usia dini. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik kasar namun anak meniru gerakan binatang dengan sangat mirip dan mampu menambah variasi gerakan sesuai kemampuan dalam permainan *safari jungle* (D. S. Sari et al., 2022). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa

faktor, antara lain kurangnya kesempatan anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik yang memadai di lingkungan sehari-hari, kurangnya stimulasi yang tepat dari lingkungan sekitar, dan mungkin juga karena faktor teknologi yang semakin membuat anak lebih banyak beraktivitas di dalam ruangan dengan gadget.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya intervensi yang tepat dan efektif. Salah satu intervensi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan permainan yang terstruktur dan menyenangkan, seperti permainan *Safari Jungle*. Permainan ini

dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi anak-anak. *Safari Jungle* melibatkan berbagai aktivitas fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, seperti berjalan dipapan titian, melompat, dan berjalan zigzag (Umiyati, 2018). Dengan menggunakan permainan ini, anak-anak dapat belajar dan berkembang melalui aktivitas yang menyenangkan dan bervariasi.

Permainan *Safari Jungle* dipilih sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di PPT Tunas Bangsa. Permainan ini tidak hanya dirancang untuk memberikan kesenangan, tetapi juga untuk memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak. Aktivitas-aktivitas dalam permainan ini dapat meningkatkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot anak. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial anak, karena melibatkan kerja sama dan komunikasi dengan teman sebaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana permainan *Safari Jungle* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Bangsa. Dengan mengimplementasikan permainan ini, diharapkan anak-anak dapat mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasarnya, sehingga mereka dapat lebih siap untuk menghadapi tahapan perkembangan selanjutnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas permainan *Safari Jungle* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak (Sumiati et al., 2023).

Dalam penelitian ini, metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi permainan *Safari Jungle*. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi selama proses penelitian (Sari & Hayun, 2021). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas permainan *Safari Jungle*, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pendidik dalam merancang kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga PAUD lainnya dalam merancang program kegiatan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Melalui permainan yang menyenangkan dan menantang, diharapkan anak-anak dapat berkembang secara optimal dan siap menghadapi berbagai tantangan perkembangan di masa depan.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain permainan *Safari Jungle* pada kelompok B PPT Tunas Bangsa Surabaya ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan melakukan motorik kasar melalui Permainan *Safari Jungle* di Pos Paud Terpadu.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak akan meningkat. Karena mengumpulkan data dalam bentuk angka dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan ciri-ciri dari gejala yang diteliti (Lexy, 2009).

Berdasarkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan di atas bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas, meliputi aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat evaluasi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas, proses dan hasil belajar yang diselenggarakan secara profesional terutama dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar di PPT Tunas Bangsa Surabaya.

Alasan peneliti memilih jenis penelitian adalah peneliti tidak harus meninggalkan tempat bekerja, peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan, bila tindakan dilakukan pada responden maka responden dapat merasakan hasil tindakan dari penelitian tersebut, merupakan upaya pemecahan masalah yang ada di kelas sehingga harapan pembelajaran akan menjadi baik.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif yaitu menyajikan hasil observasi dalam bentuk narasi tentang kemajuan keterampilan anak serta menghitung jumlah anak yang menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus berdasarkan kategori penilaian. Rumus Keberhasilan PTK: Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan persentase peningkatan keterampilan motorik halus anak dengan rumus:

$$= \frac{P}{N} \times 100\%$$

Di mana:

P = Persentase peningkatan keterampilan motorik halus anak

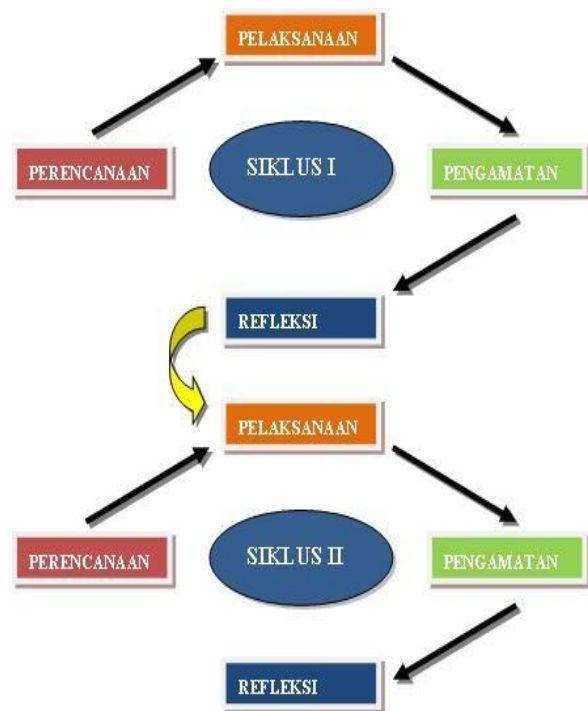
f = Jumlah anak yang mengalami peningkatan keterampilan

N = Total jumlah anak dalam penelitian

Jika $P \geq 80\%$, maka penelitian ini dianggap berhasil.

Penelitian ini dianggap berhasil jika mencapai target 80% dari jumlah anak, yaitu 13 dari 20 anak, yang menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar yang signifikan. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam menggunakan peralatan dapur dan melakukan aktivitas yang membutuhkan keterampilan motorik halus secara mandiri.

Nama Pertama Penulis: ~~Bilal~~ ~~Bilal~~
 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Penelitian Ini:



Gambar 1. Alur PTK Kemmis Mc. Taggart

Penjelasan:

Tahap-tahap tersebut dilakukan secara siklikal dan berkelanjutan, hingga diperoleh hasil yang optimal dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran PAUD dan dapat diterapkan oleh pendidik di lembaga lain untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan intervensi melalui metode bermain peran dalam kegiatan *safari jungle*. Pada Siklus I, keterampilan motorik kasar anak mampu melakukan menirukan hewan-hewan seperti melompat seperti katak, merayap seperti ular, berjalan seperti gajah, berlari seperti harimau. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam semua aspek keterampilan motorik kasar. Rata-rata keterampilan motorik kasar meningkat menjadi 84,27%, atau mengalami kenaikan sebesar 8,87% dibandingkan dengan Siklus I. Anak-anak mampu melewati rintangan dan menyesuaikan rute yang telah ditentukan dengan permainan *safari jungle*.

Tabel 1

Rekapitulasi Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, dan Keterampilan Motorik Halus Anak pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Siklus I (%)	Rata-rata Siklus II (%)	Peningkatan (%)
1	Aktivitas Guru	80%	90%	10%
2	Aktivitas Anak	75%	87%	12%
3	Keterampilan Motorik Kasar Anak	75,40%	84,27%	8,87%
a	Melompat seperti katak	78%	85,67%	7,67%
b	Berjalan seperti gajah	73%	82,67%	9,67%
c	Berlari seperti harimau	73%	84%	11%
d	Melewati rintangan diatas jurang	76%	83,33%	7,33%
e	Melewati rute yang berbelok belok	77%	85,67%	8,67%

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam kegiatan *safari jungle* efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa dengan latihan yang berulang dan bimbingan yang tepat, anak-anak dapat

mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara optimal.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan motorik anak, di mana latihan yang berulang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1999) yang menyatakan bahwa anak-anak yang diberikan stimulasi yang tepat akan lebih cepat mengembangkan koordinasi motorik kasar mereka. Selain itu, teori Santrock (2011) juga menegaskan bahwa perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan latihan yang diberikan secara konsisten.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain peran dalam *cooking class* memberikan manfaat besar bagi perkembangan anak, terutama dalam:

- Melatih Koordinasi Gerak: Anak belajar untuk mengoordinasikan berbagai gerakan tubuh, misalnya anak berjalan diatas papan titian, melompat dilubang holahop, merayap dilubang holahop, anak berjalan digaris zigzag.
- Meningkatkan Keseimbangan dan Kekuatan: Aktivitas seperti melompat dari satu titik ke titik lain, atau menjaga keseimbangan saat berjalan di atas papan titian, membantu meningkatkan

kemampuan keseimbangan anak.

- c) Mendorong Anak Lebih Aktif: Dengan suasana permainan yang menarik, anak-anak akan terdorong untuk terus bergerak dan mencoba berbagai aktivitas fisik yang ada, sehingga keterampilan motorik mereka dapat terasah secara alami.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa

Nama Pertama Penulis: ~~Bilal~~ ^{Chadijah}

tantangan yang perlu diperhatikan, terutama dalam aspek pemotongan bahan yang memerlukan keterampilan koordinasi yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dalam implementasi berikutnya, guru dapat memberikan bimbingan lebih intensif serta menggunakan alat pemotong yang lebih sesuai untuk usia anak.

Dengan demikian, metode bermain peran dalam kegiatan *Safari Jungle* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. A. (2016). *Aspek Perkembangan Motorik Dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik Dan Intelektual Anak*. 1–12.
- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya. *Metode Pengembangan Fisik PAUD4202/MODUL 1*.
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Barrow, H., & McGee, R. (1976). *Pengukuran Praktis untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani*. WB Saunders.
- Basri, H. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang Proporsional. *Ya Bunayya*, 1(1), 29–45.
- Bawono, Y. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bintang Pustaka.
- Chadijah, S., Marmawi, & Lukmanulhakim. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Di TK Negeri Pembina. *Universitas Tanjungpura*, 1–23.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Diva Press.
- Depdiknas. (2008). *Pedoman Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Ginsburg, K. . (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. American Academy of Pediatrics.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO*, 11, 171–182.
- Hayani, E. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Permainan Puzzel terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 13(2).
- Hazira, P., & Natsir, M. (2023). Upaya Orang Tua Dalam Mendukung Kebutuhan Pendidikan Anak Pada Keluarga X Di Nagari Malampah Kabupaten Pasaman. *Jurnal Family Education*, 4(2).
- Husna, A., Kasim, J., Fitria, N., Nurmayanti, & Annah, A. (2023). Penerapan Permainan

- Outdoor Untuk Meningkatkan Kemampuan Jati Diri Anak. *Early Childhood Education Journal*, 1(2).
- Kuswanto, C. W., & Rafitasari, H. (2022). Perkembangan Fisik Anak Usia Dini Saat Work From Home Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Lexy, J. M. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2).
- Monicha, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*, 1(1).
- Mutohir, T. C., & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga Direktorat Jenderal Olahraga Departemen Pendidikan Nasional.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Putri, R., Maghfiroh, R., Jumiatmoko, Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(02).
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7(1).
- Rahman, S. P. D., & Chayati, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*.
- Retnaningrum, W. (2021). Peran Pendidik Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Motorik. *Jurnal UNUGHA*.
- Sainah. (2011). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta*.
- Samsudin, A. (2008). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Rineka Cipta.
- Sari, D. S., Amalia, R., & Pahrul, Y. (2022). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Animal Fun. *JURNAL PENDIDIKAN TERINTEGRASI*, 9(2), 1133–1140. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5274>
- Sari, P. K., & Hayun, M. (2021). *Modul Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Project Method* (Misriandi (ed.)). UM Jakarta Press.
- Sujilah, T. (2011). *Upaya peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan kecil hijau hitam dan melempar bola di TK Aba Karanganyar Yogyakarta*.
- Sujiono, S. (2010). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini: Pembelajaran Melalui Kegiatan Fisik*. Alfabeta.
- Sukamti, R. (2007). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Andi Mengimangi.
- Sulastri, A., Millah, S., & Hanifunniam, F. F. (2019). Penerapan Metode Karyawisata Sebagai Upaya Peningkatan Fisik Motorik Anak. *Tarbiyah Al-Aulad*, 4(2).
- Sumiati, U., Zahro, I. F., & Alam, S. K. (2023). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui

Media Travel Playmat. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(3), 258–266.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17033>

Nama Pertama Penulis: ~~Elisabeth~~ ~~Elisabeth~~

Sunarni, Lestari, S., & Miranda, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri. *Jurnal UNTAN*.

Syaodih, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

Tursiyah, R. M., & Halida. (2014). Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak dalam Pembelajaran Senam Irama Menggunakan Alat Permainan Simpai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(10), 1–10.

Umiyati. (2018). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Anak Melalui Papan Titian. *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II(1), 288–293.

Zahra, A., & Siregar, S. D. (2024). Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Di Tk Aba. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 486–498.