



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI
DI KB HIDAYAH DESA SIRAPAN**

KHUSNUL CHOTIMAH

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 24010684282@mhs.unesa.ac.id

BUDI RACHMAN

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : budirachman@unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Suharti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali di KB Hidayah Desa Sirapan. Penelitian ini menggunakan desain *Penelitian Tindakan Kelas* (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 3–4 tahun pada satu kelompok belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, dengan indikator motorik kasar meliputi kecepatan, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Permainan tradisional lompat tali terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif, melatih ketahanan fisik, serta memperbaiki koordinasi gerak tubuh. Dengan demikian, permainan tradisional lompat tali efektif digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Lompat Tali, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to improve children's gross motor skills through the traditional game of jump rope at KB Hidayah, Sirapan Village. The research employs a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this study are children aged 3–4 years in one learning group. Data collection techniques include observation and documentation, with gross motor indicators encompassing speed, strength, balance, and coordination.

The results indicate an improvement in the children's gross motor skills in each cycle. The traditional jump rope game is proven to increase children's active engagement, train physical endurance, and improve body coordination. Consequently, the traditional jump rope game is effectively used as an alternative learning activity to enhance the gross motor skills of early childhood.

Keywords: Gross Motor Skills, Traditional Games, Jump Rope, Classroom Action Research

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada rentang usia 0–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (golden age), yaitu periode di mana pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, setiap aspek perkembangan anak perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar.

Motorik kasar merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan tubuh. Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh terhadap perkembangan fisik anak, tetapi juga berkaitan erat dengan perkembangan sosial, emosional, dan kognitif. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang cenderung lebih percaya diri, aktif, dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Sebaliknya, anak yang kurang terstimulasi kemampuan motoriknya dapat mengalami hambatan dalam aktivitas sehari-hari serta kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Hidayah Desa Sirapan, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun masih tergolong rendah, khususnya dalam keterampilan melompat. Sebagian besar anak belum mampu menjaga keseimbangan saat melompat, masih ragu-ragu ketika melakukan gerakan, serta memerlukan bantuan guru untuk menyelesaikan

aktivitas fisik sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan tradisional lompat tali. Permainan ini merupakan salah satu warisan budaya yang sederhana, mudah dilakukan, serta memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Melalui kegiatan lompat tali, anak dilatih untuk mengoordinasikan gerakan tubuh, meningkatkan kekuatan otot kaki, menjaga keseimbangan, serta melatih kecepatan dan kelincahan. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kemampuan menunggu giliran.

Pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai diterapkan pada anak usia dini karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak belajar secara alami tanpa merasa tertekan. Permainan tradisional juga memiliki nilai edukatif dan budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Dengan memanfaatkan permainan lompat tali sebagai media pembelajaran, diharapkan anak tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar, tetapi juga menikmati proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan permainan lompat tali tradisional. Tindakan dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan,

pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, peningkatan partisipasi anak dalam kegiatan, serta peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan permainan tradisional lompat tali di KB Hidayah Desa Sirapan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional lompat tali di KB Hidayah Desa Sirapan.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Jika pada siklus pertama hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok usia 3–4 tahun di KB Hidayah Desa Sirapan dengan jumlah 13 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar

anak, khususnya dalam keterampilan lompat, masih perlu ditingkatkan.

Tahap pertama adalah **perencanaan**, yaitu peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berupa RPPM dan RPPH yang memuat kegiatan permainan tradisional lompat tali. Selain itu, peneliti juga menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti tali karet, lembar observasi aktivitas guru dan anak, serta instrumen penilaian kemampuan motorik kasar yang meliputi aspek kecepatan, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi.

Tahap kedua adalah **pelaksanaan tindakan**, yaitu guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran bagiannya menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, anak melakukan berbagai variasi permainan lompat tali, seperti lompat tali rendah, lompat dengan irama, serta permainan kelompok sederhana yang melatih keberanian dan keseimbangan anak.

Tahap ketiga adalah **observasi**, yaitu kegiatan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas anak, serta perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Data yang dikumpulkan berupa skor penilaian berdasarkan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tahap keempat adalah **refleksi**, yaitu kegiatan menganalisis hasil observasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Jika hasil pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan **observasi dan dokumentasi**. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan motorik kasar anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian kemampuan anak menggunakan rumus persentase. Hasil analisis kemudian dibandingkan antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkannya permainan tradisional lompat tali.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas permainan lompat tali tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di KB Hidayah Desa Sirapan Kabupaten Madiun. Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak, terutama pada masa keemasan di mana pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulasi optimal adalah kemampuan motorik kasar. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar tubuhnya untuk melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan. Apabila stimulasi motorik kasar tidak diberikan secara tepat, maka perkembangan fisik anak dapat terhambat dan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya.

Permasalahan yang ditemukan di KB Hidayah Desa Sirapan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar

anak usia 3–4 tahun masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi pada kondisi pra-siklus, diperoleh data bahwa rata-rata pencapaian kemampuan motorik kasar anak hanya sebesar 33,64%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori mulai berkembang. Anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan baik, menjaga keseimbangan saat mendarat, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, serta menunjukkan kekuatan dan kecepatan yang memadai saat melakukan aktivitas fisik. Kondisi ini disebabkan oleh kurang variasi kegiatan fisik yang menantang serta pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan stimulasi motorik secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan permainan lompat tali tradisional sebagai bentuk tindakan perbaikan pembelajaran. Permainan lompat tali dipilih karena merupakan permainan yang sederhana, mudah dilakukan, menyenangkan, serta mampu melatih berbagai aspek motorik kasar seperti kecepatan, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan usia 3–4 tahun.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dalam empat kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan media berupa tali, serta menyusun instrumen observasi untuk mengukur indikator motorik kasar. Indikator yang diamati meliputi kecepatan dalam melakukan lompatan, kekuatan saat menolak dan mendarat, keseimbangan tubuh saat melompat dan mendarat, serta koordinasi gerakan tangan dan kaki.

Hasil pelaksanaan Siklus I menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, rata-rata kemampuan motorik kasar anak mencapai 36%. Anak masih terlihat ragu-ragu dan kurang percaya diri saat melakukan lompatan. Pada

pertemuan kedua dan ketiga, terjadi peningkatan karena anak mulai memahami aturan permainan dan menunjukkan antusiasme yang lebih baik. Pada pertemuan keempat, rata-rata kemampuan motorik kasar meningkat menjadi 65%. Secara keseluruhan, rata-rata pencapaian pada Siklus I adalah sebesar 50%. Meskipun telah terjadi peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, hasil tersebut masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi pencapaian anak. Beberapa anak masih kurang fokus dan mudah terganggu saat kegiatan berlangsung. Selain itu, variasi gerakan yang diberikan masih terbatas dan motivasi yang diberikan guru belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, seperti memberikan contoh gerakan yang lebih jelas, memberikan penguatan dan motivasi secara intensif, menambah variasi latihan lompat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Guru memberikan gerakan yang lebih terstruktur, menggunakan pendekatan bermain yang lebih variatif, serta memberikan penghargaan sederhana untuk meningkatkan motivasi anak. Hasil yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motorik kasar. Pada pertemuan pertama Siklus II, rata-rata kemampuan motorik kasar anak mencapai 68%. Anak terlihat lebih percaya diri dan mampu mengikuti instruksi dengan baik. Peningkatan terus terjadi hingga pertemuan keempat dengan rata-rata pencapaian sebesar 87%.

Secara rinci, indikator kekuatan mencapai 100%, menunjukkan bahwa seluruh anak mampu melakukan tolakan dan berkumpul dengan baik. Indikator kecepatan mencapai 86%, keseimbangan mencapai 85%, dan koordinasi mencapai 77%. Meskipun indikator koordinasi belum mencapai angka maksimal seperti kekuatan, namun secara keseluruhan telah berada pada kategori berkembang sangat baik. Anak mampu mengoordinasikan gerakan

tangan dan kaki secara lebih selaras, menjaga keseimbangan saat melompat, serta menunjukkan kelincuhan dan kekuatan yang lebih optimal dibandingkan kondisi awal.

Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional lompat tali secara terstruktur, bertahap, dan konsisten mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Selain peningkatan kemampuan anak, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran juga mengalami peningkatan. Guru menjadi lebih terampil dalam memberikan instruksi, motivasi, serta variasi kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Partisipasi anak pun meningkat secara signifikan, terlihat dari antusiasme, keberanian mencoba, serta kerja sama antar teman saat permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan fisik anak. Permainan lompat tali mampu melatih kekuatan otot kaki, meningkatkan keseimbangan tubuh, memperbaiki koordinasi gerak, serta melatih kecepatan dan kelincuhan anak. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, serta sikap sportif pada anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan lompat tali tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di KB Hidayah Desa Sirapan Kabupaten Madiun. Peningkatan yang signifikan terlihat dari rata-rata capaian pra-siklus sebesar 33,64%, meningkat menjadi 50% pada Siklus I, dan mencapai 87% pada Siklus II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini mampu memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, permainan lompat tali dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak di lembaga PAUD.

1. Tabel Kategori Skor Hasil Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Persentase	Kategori Perkembangan
Pra Siklus	33,64%	Mulai Berkembang (MB)
Saya	50%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus II	87%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di KB Hidayah Desa Sirapan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional lompat tali mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini secara signifikan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan berbagai variasi kegiatan lompat tali yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Dari 13 anak, sebagian besar belum mampu melompat dengan baik, menjaga keseimbangan tubuh, serta menunjukkan keberanian dalam melakukan aktivitas fisik. Anak masih ragu-ragu saat melompat, belum mampu mengoordinasikan gerakan tubuh secara optimal, dan masih membutuhkan bantuan guru dalam menjaga keseimbangan setelah melakukan lompatan. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak belum diberikan secara maksimal dan bervariasi.

Setelah diterapkan permainan lompat tali tradisional pada Siklus I, mulai terlihat adanya peningkatan dalam aktivitas guru, aktivitas anak, serta perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan lebih terstruktur, mulai dari kegiatan pembukaan, inti, hingga penutup. Anak-anak juga mulai

menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan, meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum percaya diri dan belum mampu melompat dengan stabil. Pada tahap ini, peningkatan sudah terlihat, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran diperbaiki dengan menambahkan variasi lompatan yang lebih menarik, seperti lompat berirama, lompat zig-zag, serta mini lomba lompat tali yang bersifat non-kompetitif. Guru juga memberikan contoh yang lebih jelas, motivasi yang lebih intensif, serta pendampingan yang lebih optimal kepada anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan Siklus I. Anak-anak menjadi lebih berani, mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan lebih baik, serta menunjukkan koordinasi gerak yang semakin berkembang. Kekuatan otot kaki dan kelincahan anak juga mengalami peningkatan yang terlihat dari kemampuan mereka melompati tali dengan ketinggian yang lebih tinggi dan secara berulang.

Selain peningkatan pada aspek fisik, permainan lompat tali juga memberikan dampak positif terhadap aspek sosial dan emosional anak. Anak belajar menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, mematuhi aturan permainan, serta mengelola emosi ketika berhasil maupun ketika mengalami kesulitan. Kepercayaan diri anak juga meningkat seiring dengan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tantangan lompatan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lompat tali tradisional tidak hanya efektif dalam meningkatkan motorik kasar, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara holistik.

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Guru semakin mampu mengondisikan kelas, memberikan instruksi yang jelas, membimbing anak secara aktif, serta melakukan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Aktivitas anak selama pembelajaran pun menunjukkan perkembangan yang positif, ditandai dengan meningkatnya partisipasi, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lompat tali tradisional sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di KB Hidayah Desa Sirapan. Permainan ini sederhana, mudah dilakukan, tidak memerlukan biaya besar, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kekuatan, keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan tubuh secara optimal.

Hasil penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif strategi yang inovatif dan kontekstual dalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, permainan lompat tali dapat direkomendasikan sebagai salah satu kegiatan rutin dalam pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak secara berkelanjutan. Dengan dukungan guru, lembaga, dan orang tua, stimulasi yang tepat melalui permainan tradisional diharapkan mampu membantu anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan tahap usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R. (2017). *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 55–63.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasanah, U. (2016). *Permainan Tradisional dalam Menerbitkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 14–25.
- Hidayat, A. (2013). *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Hopkins, D. (dalam Mulyasa, E.). (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, EB (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Junanto, S. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Anak Dini*. Surabaya: Unesa Pers.
- Lestari, W. (2018). *Permainan Lompat Tali untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Kelompok Bermain*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 42–50.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Penney Upton. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, N. (2020). *Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Perkembangan Emosional Anak*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 27–35.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Santrock, JW (2018). *Psikologi Pendidikan* (Edisi 2). Jakarta: Salemba Humanika.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhirman. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru PAUD*. Jakarta: Grup Prenadamedia.
- Sujiono, B. (2007). *Metode Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syamsu Yusuf, & Nani M. Sugandhi. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rajawali Pers.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, D. (2019). *Permainan Lompat Tali dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 60–68.
- Yuliani, N. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini: Pengantar untuk Mahasiswa PAUD*. Jakarta: Indeks.
- Zelmi Sulastrri. (2023). *Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Kepercayaan Diri dan Motorik Kasar Anak di TK Dharma Wanita Tais*. *Jurnal Zaman Keemasan*, 8(1), 33–40.

102–108. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.034>

