



## Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Siswa Kelas II SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang

Eni Budi Astuti<sup>✉</sup>, Ipang Setiawan

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Negeri Semarang.

### Keywords

*Keywords: gross motor skills, jumping rope, children*

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang melalui kegiatan lompat tali. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan metode kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah kelas II SD Negeri Banyumanik 01. Objek penelitian ini berjumlah 28 anak dengan unsur kemampuan motorik kasar kekuatan dan keseimbangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelas II SD Banyumanik 01 Kota Semarang dapat ditingkatkan melalui kegiatan lompat tali. Langkah-langkah melakukan lompat tali yaitu: (1) anak melakukan pemanasan di luar kelas; (2) anak baris menjadi dua kelompok; (3) guru menjelaskan cara melakukan lompat tali; (4) guru mendemonstrasikan lompat tali pada anak; (5) anak melakukan lompat tali satu per satu; (6) guru memberi reward kepada anak. Peningkatan kemampuan motorik kasar dapat dilihat pada siklus 1 diperoleh 32% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada siklus 2 diperoleh 83% berada pada berkembang sesuai harapan.

### Abstract

This research aims to improve gross motor skills in children at SD Negeri Banyumanik 01 Semarang City through jumping rope activities. This type of research is Classroom Action Research with collaborative methods. The subjects of this research were class II of SD Negeri Banyumanik 01. The objects of this research were 28 children with elements of gross motor skills, strength and balance. The data collection method used is observation. Data analysis techniques were carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the research show that the gross motor skills of class II children at SD Banyumanik 01 Semarang City can be improved through jumping rope activities. The steps for jumping rope are: (1) children warm up outside the classroom; (2) sub-rows into two groups; (3) the teacher explains how to jump rope; (4) the teacher demonstrates jumping rope to the children; (5) children jump rope one by one; (6) the teacher gives rewards to children. The increase in gross motor skills can be seen in cycle 1, 32% were in the criteria of developing as expected and in cycle 2, 83% were in the criteria of developing as expected.

<sup>✉</sup> Corresponding author :  
Adress: Eni Budi Astuti., Semarang, 50229  
E-mail: ppg.eniastuti92@program.belajar.id / +6282134056652

## PENDAHULUAN

Perkembangan motorik anak bertepatan dengan perkembangan fisik anak. Ada dua peran yang terlibat dalam perkembangan keterampilan motorik pada anak: langsung dan tidak langsung. Perkembangan gerak motorik pada anak merupakan perkembangan dimana seorang anak memperoleh kendali atas gerak-gerak tubuhnya. Peran perkembangan gerak motorik anak berhubungan langsung dengan perkembangan fisik anak dalam menentukan keterampilan gerak. Di sisi lain, peran perkembangan fungsi motorik anak secara tidak langsung mempengaruhi anak melalui perbedaan cara pandang dan cara mereka mengambil keputusan terhadap diri sendiri dan orang lain di lingkungannya (Suryadi, Calista & Deska, 2018).

Perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh organ dan fungsi susunan saraf pusat. Dalam sistem saraf tersebut mempunyai peran penting dalam gerak anak. Semua jenis pergerakan yang dilakukan oleh anak dikontrol oleh sistem saraf pusat tersebut. Dengan meningkatkan sistem organ dan fungsi susunan saraf pusat tersebut anak mampu mengembangkan keterampilan motorik nya baik kasar maupun yang halus. Contohnya berlari, berjalan, memegang, dang menyentuh. Tanpa adanya fungsi tepat organ dan sistem saraf pusat anak tidak mampu mengembangkan keterampilan motorik nya (Siahaan, Gultom, & Sitorus, 2019).

Permainan tradisional dapat melatih kemampuan motorik anak, terutama motorik kasar untuk membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan (Adpriadi, 2017).

Dewasa ini permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali, dan lainnya mulai jarang dimainkan karena ketidaktahuan anak terhadap permainan tradisional. Tetapi, masih ada mungkin satu atau dua jenis permainan saja yang sering dimainkan dengan keterbatasan yang ada pada tempat tersebut (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Zaman modern seperti saat ini banyak mengubah hal secara revolusioner yang memang seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan. Permainan tradisional yang merupakan ciri khas budaya daerah jarang terjamah atau bias dikatakan budaya yang saat ini jarang untuk dilakukan. Karena yang dianggap hal dengan hasil yang instan lebih mudah dilakukan. Permainan tradisional seharusnya dilestarikan karena membantu perkembangan anak untuk lebih mengenal dan menumbuh kembangkan motorik dan kognitif menjadi potensi yang baik bagi anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Permainan lompat tali merupakan permainan yang mengandung kegiatan untuk memacu motorik kasar anak, yakni berlari, melompat, mendarat. Permainan ini mengharuskan anak untuk melakukan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan kemampuan kerja otot tungkai, sehingga terdapat perubahan (Febriani, 2015). Permainan lompat tali akan membuat anak terlibat aktif dalam pengembangan motorik kasar, artinya dengan permainan lompat tali anak akan terbiasa menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam bermain (Febriani, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang, kemampuan motorik kasar anak usia dini terlihat masih rendah dalam hal melompat, berlari dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar (kekuatan dan keseimbangan) siswa kelas II belum berkembang secara optimal. Anak cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan suatu permainan yang dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional lompat tali yang semakin lama ditinggalkan. Hal ini penting dilakukan penelitian, mengingat hasil pengamatan di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang, peneliti juga melihat masih sedikitnya permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Anak-anak kurang dibawa ke luar kelas untuk melakukan aktivitas bermain. Anak-anak bermain di luar kelas hanya saat istirahat, itupun tidak semua anak keluar kelas. Sebagian anak memilih bermain di dalam kelas ataupun hanya duduk dan berbincang bersama. Sehingga yang terjadi pada anak ialah kurang tertariknya mereka pada permainan atau kegiatan yang dilakukan diluar kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat menentukan perkembangan anak, oleh karena itu kegiatan haruslah dilakukan melalui bermain sehingga perkembangan anakpun dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

## METODE

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan terhadap perilaku dan tindakan yang muncul di dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru di kelas, serta untuk memahami aspek-aspek yang berkenaan dengan peserta didik dan lingkungan yang ada di sekitar kelas. Penelitian tindakan kelas tidak mengganggu proses pembelajaran karena dilakukan dalam proses pembelajaran yang dialami di kelas, sesuai dengan jadwal pembelajaran (Arikunto dalam Zulfaidah Indriana 2013 : 2). Penelitian tindakan kelas bersifat situasional, kontekstual berskala kecil, terlokalisasi dan secara relevan langsung berhubungan dengan situasi nyata di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas melibatkan peserta didik dan kolaborator sebagai mitra guru.

### A. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang tahun pelajaran 2023/2024. Jumlah siswa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 28 siswa.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan data yang diperlukan. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan instrumen penelitian yang kemudian diberi kode tertentu berdasarkan jenis dan sumber data. Selanjutnya seluruh data diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen Penelitian Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan (Black dalam Siyoto, 2015: 78). Bentuk instrumen disesuaikan dengan metode pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 macam, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi.

#### a. Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dan tes praktik. Tes tertulis berupa lembar evaluasi yang berisi soal-soal untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik mengenai gerak motorik kasar dalam permainan lompat tali.

#### b. Observasi

Observasi digunakan untuk mengukur kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan peserta didik yang mencakup sikap, tingkah laku, dan hasil belajar peserta didik.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Dokumentasi ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh

C. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali. Setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflection*).

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian tindakan kelas analisis data berdasarkan pada observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tindakan yang dilakukan analisis data ini digunakan untuk melakukan refleksi agar peneliti dapat mengambil tindakan dalam siklus berikutnya. Data motorik kasar anak di analisis komparatif yang dicapai dengan riil pencapaian pembelajaran pada setiap siklus. Analisis data menggunakan Persentase siswa dihitung berdasarkan perolehan nilai kategori dan dihitung berapa persen untuk setiap kategori. Untuk mencapai Persentase ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan :

a = Jumlah siswa yang memenuhi kriteria

b = Jumlah siswa keseluruhan

( sumber : Sudjana, 2002)

Kriteria Penilaian

Kriteria penelitian Adapun data tentang lembar aktifitas anak menggunakan rumus :

1 = belum berkembang, 2 = mulai berkembang, 3 = berkembang sesuai harapan, 4 = berkembang sangat baik. Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas anak berupa nilai, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Observasi Aktivitas Anak

NO	Tingkat Keberhasilan	Kategori	Kriteria
	< 25%	Belum berkembang	1
	25-59 %	Mulai berkembang	2
	60-79 %	Berkembang sesuai harapan	3

>80%	Berkembang sangat baik	4
------	------------------------	---

E. Indikator Keberhasilan

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya.

Presentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian adalah kriteria ketuntasan dinyatakan berhasil apabila 75% jumlah anak memperoleh kriteria nilai adalah berkembang sesuai harapan yaitu mendapat angka tiga.

Indikator penilaian Adapun indikator penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan melompat sambil berlari dengan jarak 40 cm (20 cm sebelum tali dan 20 cm sesudah tali).
2. Keseimbangan anak dalam melompat tali.
3. Kemampuan anak melompat ketinggian 30 cm

Tabel 2. Kriteria Penilaian

NO	SKOR	KRITERIA
1	4	Berkembang Sangat Bik (BSB)
2	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	2	Mulai Berkembang (MB)
4	1	Belum Berkembang (BB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek yang penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Pertumbuhan anak Sekolah Dasar sangat bergantung terhadap kemampuan motorik kasar yang dilakukannya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan setiap Siklus. Pada awal dilakukan observasi kemampuan motorik kasar dengan kriteria melompat sambil berlari dari jarak 40 cm, keseimbangan badan dan melompat dari ketinggian 30 cm masih kurang baik.

Ketika dilakukan pra tindakan terdapat 20% dari kriteria nilai berkembang sesuai

harapan. Anak tidak mau untuk melakukan gerakan motorik kasar, kebanyakan dari mereka berlari-larian atau mengganggu teman. Anak yang mau melakukan harus dibantu oleh guru. Kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik dan pelaksanaannya masih didalam kelas sehingga anak kurang leluasa dan masih malas-malasan untuk melakukan. Gerakan motorik kasar tidak dilakukan di awal pembelajaran, akan tetapi sefleksibel guru untuk memberikan kegiatan motorik kasar tersebut. Terdapat beberapa anak yang kurang bisa untuk menirukan gerakan motorik kasar, beberapa anak tidak bisa melakukan. Dengan adanya kegiatan lompat tali dalam kegiatan motorik kasar anak diharapkan mampu untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak yaitu kekuatan dan keseimbangan.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang dilaksanakan tanggal 4 April 2024 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dengan kriteria melompat sambil berlari dari jarak 40 cm, keseimbangan badan dan melompat dari ketinggian 30cm masih kurang baik. Anak masih belum mau melakukan lompatan, dan beberapa anak masih menyentuh tali, dan terjatuh setelah melakukan lompatan. Dilihat dari hasil pratindakan tersebut maka masih perlu ditingkatkannya kemampuan motorik kasar anak. Diperlukan kegiatan yang sederhana dan menarik untuk mengajak anak agar terlibat langsung didalamnya, kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak untuk selalu ingin mengulanginya. Kegiatan tersebut adalah lompat tali. Dalam penelitian ini peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui lompat tali secara sederhana dan menyenangkan. Kegiatan lompat tali dapat dilakukan dengan baik oleh anak Kelompok B Paud Tunas Mekar Plus dengan ketinggian 30 cm. Hal ini sependapat dengan Bambang Sujiono (2005: 3.23) yang menyatakan bahwa anak dapat melompat dari ketinggian  $\leq 60-70$  cm dan melompati tali yang tingginya 30 cm.

Hurlock (1978:320) bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Pendapat tersebut sama halnya dengan pendapat Mayke. S Tedjasaputra (2001: 11) menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar maka dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga secara tidak langsung anak tertarik dan menikmati permainan atau

kegiatan tersebut. Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan yang sangat sederhana untuk dilakukan anak agar anak merasa senang. Hal ini sependapat dengan Hurlock (1996) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang seperti memainkan tali. Dengan kegiatan lompat tali, otot-otot kaki anak menjadi kuat, serta melatih keseimbangan anak dalam melakukan gerakan. Kegiatan sederhana ini tidak membuat anak bosan karena anak selalu ingin mengulanginya dan membuat anak menjadi lebih percaya diri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri (2005: 70) menyatakan bahwa peningkatan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan seluruh tubuh.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I dapat terlihat perolehan anak mengalami peningkatan yaitu 32% anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil data tersebut maka dilaksanakan perbaikan tindakan selanjutnya karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% . Beberapa kendala yang ditemui pada Siklus I yaitu guru kurang mampu mengkondisikan anak, sehingga banyak anak yang berlarian sendiri. Kesempatan yang dimiliki anak hanya sekali. Anak yang sudah melakukan kegiatan mengganggu teman lain yang belum melakukan. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru dan kekuatan otot kaki anak yang belum optimal. Kendala Siklus I mampu teratasi di Siklus II. Sebelum kegiatan dilakukan anak melakukan pemanasan dengan gerakan sederhana. Agar kondusif guru memecah barisan menjadi dua barisan, kondisi anak sudah mampu dikontrol oleh guru dan sudah kondusif seperti yang diharapkan. Anak yang sebelumnya tidak mau melakukan lompat tali, hanya mau melihat saja perlahan menjadi mau melakukan. Guru berulang kali memberikan contoh agar kekuatan anak dalam melompat optimal, dan ketika mendarat setelah melompat keseimbangan anak baik motivasi serta reward yang diberikan ke anak untuk menunjang semangat dan tertarik terhadap kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 83% anak sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu berkembang sangat baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pada kemampuan motorik kasar

anak SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang. Motivasi yang diberikan juga berupa lisan kepada setiap anak sebelum maju diberi motivasi oleh guru. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya unsur kekuatan dan keseimbangan tubuh anak. Berdasarkan hasil penelitian sejalan dengan pendapat Bambang Sujiono (2005: 6.25) mengatakan dengan melakukan lompat dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai. Manfaat lain adalah kegiatan lompat tali ini menyenangkan untuk anak dan tidak memiliki resiko bahaya yang besar, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

Tabel 3. Aspek Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SIKLUS I	SIKLUS 2
Berlari Sambil Melompat dari jarak 40 cm	30%	87%
Keseimbangan Badan	25%	78%
Meloncat Dengan Ketinggian 30 cm	40%	83%
Rata-Rata	32%	83%

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat pra tindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan lompat tali ini adalah guru mempersiapkan tempat yang akan digunakan, kemudian mempersiapkan alat yang akan digunakan. Anak dikondisikan berbaris menjadi dua barisan, kemudian guru memberikan instruksi kepada anak cara melakukan dan memberikan contoh melompat yang benar.

Kegiatan lompat tali ini dilakukan menjadi dua kelompok. Setiap anak melompat satu per satu dari anak yang berbaris paling depan hingga barisan paling akhir. Setiap anak diberi dua kali kesempatan untuk melompat pada tali. Kegiatan diawali dengan melakukan nyanyian dan gerakan-gerakan pemanasan agar otot kaki anak kuat, tubuh tidak kaku dan semangat. Komponen fisik motorik kasar, kekuatan dan keseimbangan melalui lompat tali mampu meningkat dengan baik. Hal ini ditandai oleh peningkatan presentase ketuntasan nilai 3 (berkembang sesuai harapan) yaitu dari semula siklus 1 32% kemudian menjadi 83% pada siklus II.

### Saran

1. Bagi para pendidik, kegiatan lompat tali atau pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar yang diajarkan guru kepada anak sebaiknya dilakukan pemanasan terlebih dahulu. Guru lebih proaktif dalam memotivasi anak, membantu anak menjaga semangat dan membantu anak lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan lompat tali dan keterampilan motorik.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, Kegiatan lompat tali ini yang dilakukan dapat dijadikan sebagai referensi lebih disempurnakan kembali. Kegiatan lompat tali dapat divariasikan kembali tidak menggunakan satu tali tetapi menggunakan 2 atau 3 tali dengan variasi ketinggian berbeda. Komponen

### DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani Novi (2016). Super Asyik permainan Tradisional. Diva Press :Yogyakarta
- Nelfa Rolina, Santrock. (2012). Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta: Balai Pustaka.
- Mansyur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Mayke S Tedjasaputra. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan.

Jakarta: PT Gramedia Widiasarana  
Indonesia.

Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu  
Khorida. 2013. Pendidikan Karakter  
Anak Usia Dini: Konsep dan  
Aplikasinya dalam PAUD. Yogyakarta:  
ArRuzz Media

Nelfa Rolina, Santrock. 2012. Alat Permainan  
Edukatif Anak Usia Dini. Yogyakarta:  
Penerbit Ombak. Misbach, Mulyani  
Novi (2016). Super Asyik permainan  
Tradisional. Diva Press: Yogyakarta