

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI  
METODE PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG  
BATHOK KELAPA PADA KELOMPOK B  
DI RA TAQWAL ILAH SEMARANG**

**Vicky Agus Saputri  
Purwadi**

**ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya motorik kasar anak di RA Taqwal Ilah Semarang. Hal ini terlihat ketika kegiatan motorik kasar anak terkadang tidak menggunakan alat permainan tetapi langsung menggunakan fisik. Pemahaman permainan tradisional oleh anak di RA Taqwal Ilah Semarang yang masih kurang. Anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan dengan alat permainan yang sudah dipakai berulang-ulang. Media kurang menarik untuk proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016 yang jumlah peserta didiknya 16 anak. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak yaitu dengan penilaian aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan kecepatan. Peningkatan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil penelitian. Motorik kasar anak pada kondisi awal yaitu pada kriteria baik mencapai 18,75%, kriteria cukup 12,5% dan kriteria kurang 68,75%. Pada siklus I peningkatan motorik kasar anak dapat dikatakan sedikit meningkat yaitu dalam kriteria baik mencapai 50%, kriteria cukup 25% dan kriteria kurang 25%. Pada siklus II motorik kasar anak sudah mencapai indikator kinerja yaitu dalam kriteria baik 81,25%, kriteria cukup 6,25% dan kriteria kurang 12,5%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar motorik kasar anak yang dilakukan siklus I dan siklus II pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi indikator kinerja yang diharapkan mencapai 80 %.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Motorik Kasar dan Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa

## ABSTRACT

Background push this study is the lack of gross motor skills children in RA Taqwal Ilah Semarang. This can be seen when the child's gross motor activities are sometimes not using the game but directly using fisik. Pemahaman traditional games by children in RA Taqwal Ilah Semarang are still lacking. Children less enthusiastic in following the activities with a game that has been used repeatedly. Media less attractive to the learning process.

This type of research is a classroom action research (PTK) with a research subject group B in RA Taqwal Ilah Semarang in the school year 2015/2016 the number of learners 16 children. Data in this classroom action research gained through observation and documentation. This research was conducted with the action that consists of 2 cycles of the first cycle and the second cycle. Based on the results of the study indicate that through the traditional method stilts coconut shell game can improve gross motor skills of children, with the assessment of the aspect of balance, strength, agility, and speed. Increased gross motor skills a child can be seen from the results of research. Gross motor skills children in the initial conditions, namely on both criteria reached 18.75%, 12.5% and sufficient criteria less criteria 68.75%. In the first cycle an increase in gross motor skills a child can be said to be slightly increased, namely in both criteria reached 50%, 25% and sufficient criteria less criteria 25%. In the second cycle has reached the child's gross motor performance indicators in both criteria, namely 81.25%, 6.25% and sufficient criteria less criteria 12.5%.

This suggests that an increase in gross motor learning outcomes of children who performed the first cycle and the second cycle in group B RA Taqwal Ilah Semarang. This study was stopped in the second cycle because it meets the performance indicators are expected to reach 80%.

**Keywords:** *Childhood, Motor Rough and Methods Traditional Games stilts coconut shell*

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan gerak tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di RA Taqwal Ilah Semarang menunjukkan bahwa perkembangan motoriknya masih rendah terutama motorik kasar anak. Hal ini terlihat saat kegiatan motorik kasar terkadang tidak menggunakan alat permainan, kegiatannya langsung menggunakan fisik anak seperti melompat dengan berhitung, melompat dengan satu kaki, merangkak untuk memasuki kelas, berjalan berjinjit, dan lain-lain sehingga terkadang ada anak yang merasa bosan ketika guru memberikan alat permainan yang dilakukan secara berulang-ulang. Kurangnya pemahaman permainan tradisional oleh anak RA Taqwal Ilah Semarang karena permainan tradisional yang dikenal anak tidak menyeluruh, contoh: permainan tradisional engklek dan lompat tali. Bahkan ada anak yang kurang antusias mengikuti kegiatan tersebut karena banyak anak yang bermain sendiri dan sulit dikondisikan. Media yang digunakan juga kurang menarik untuk proses kegiatan motorik kasar, media yang digunakan dengan sandal kecil untuk melempar atau dengan bola kecil untuk kegiatan melempar dan menggunakan permainan prosotan, bola dunia, ayunan.

Perkembangan motorik sangat penting untuk ditingkatkan terutama dalam motorik kasar karena otot anak usia dini masih mudah lentur dan berkembang secara optimal dengan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dengan aktivitas bermainnya. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik kasar anak dapat

berkembang secara optimal jika dengan melalui kegiatan bermain dengan alat permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Ada beragam teknik bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, yaitu dengan menggunakan metode permainan tradisional egrang dari bathok kelapa. Permainan tradisional egrang bathok kelapa adalah permainan tradisional Indonesia yang sangat unik yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh bila dimainkan. Permainan egrang yang baik digunakan oleh anak TK adalah dari bathok kelapa karena tidak berbahaya untuk dimainkan dan anak cukup senang dalam memainkannya.

Anak dapat memainkannya dengan cara kaki diletakkan di atas masing-masing bathok kelapa, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bathok lain di tanah seperti layaknya berjalan. Kedua tangan menarik erat tali agar bathok dapat menempel kuat pada kedua telapak kaki. Dengan melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa ini motorik kasar anak RA Taqwal Ilah Semarang dapat meningkat secara optimal. Secara fisik, anak akan melakukan gerakan berjalan, melangkah, belajar keseimbangan tubuh, belajar konsentrasi antara koordinasi mata, tangan dan kakinya untuk memainkannya dan secara emosional anak belajar kerja keras saat bermain egrang bathok kelapa serta memberikan rasa senang.

## **2. Kajian Teori**

### **a. Pengertian Motorik Kasar**

Secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran motorik kasar dan halus. Saputra dan Rudyanto (2005: 117) menyatakan motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya, sedangkan Sujiono (2010: 1.13) berpendapat gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Pendapat lain menurut Rifa (2012: 15) motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan menggerakkan tubuh secara penuh, contoh: berlari, memanjat, melompat, dan lain-lain. Adapun aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari,

menendang, naik-turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola (Rahyubi, 2012: 222).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar pada intinya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan kinerja seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar pada anak untuk melakukan aktivitasnya, contoh: berlari, melompat, merangkak, mengayunkan tangan.

### **b. Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa**

Setiap pembelajaran guru selalu menggunakan metode sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan, karena metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Metode berasal dari bahasa Yunani: *methodos* yang berarti cara atau jalan. Jadi, metode merupakan jalan yang berkaitan dengan cara kerja dalam mencapai sasaran yang diperlukan bagi penggunaannya, sehingga dapat memahami obyek sasaran yang dikehendaki dalam upaya mencapai sasaran atau tujuan pemecahan permasalahan (Subagyo, 2006: 1).

Oleh karena itu, metode dipilih guru berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sujiono, 2005: 2.11). Menurut Rahyubi (2012: 236) metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk mengajar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli mengenai pengertian metode, maka dapat disimpulkan bahwa metode merupakan proses strategi seorang guru untuk merencanakan suatu kegiatan agar mencapai tujuan tertentu.

### **c. Permainan Tradisional**

Dharmamulya (2008: 35) mengungkapkan, jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut permainan yaitu bermain dan bernyanyi dan atau dialog. Bermain dan olah pikir, bermain dengan adu ketangkasan.

Permainan tradisional menurut Fad (2014: 5) memiliki arti yang dalam, tidak hanya efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euforia cinta, rasa cinta dari orang tua, cinta pada lingkungan, dan empati pada teman. Keberagaman Indonesia begitu luas hingga permainan tradisional pun bercabang luar biasa.

Menurut pendapat lain dari Khasanah,dkk (2011: 101) permainan tradisional yaitu permainan turun temurun dari orang tua yang ada di lingkungan mereka tinggal. Permainan

tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misal: jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya.

Pendapat lain dari Tulia (dalam Rinasari, 2013: 39) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan kebudayaannya. Adapun contoh dari permainan ini adalah petak umpet, lompat tali, dakon, pasaran, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tentang pengertian permainan tradisional, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang turun temurun dari nenek moyang yang bermanfaat untuk mengenalkan permainan yang hampir punah atau hampir tidak dikenal anak agar anak dapat lebih menghargai karya bangsa Indonesia.

#### **d. Pengertian Egrang Bathok Kelapa**

Askalin (2013: 5) egrang bathok kelapa terbuat dari bathok, bathok dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Permainan egrang bathok kelapa lebih mudah dimainkan daripada egrang bambu. Tidak perlu latihan ekstra untuk dapat memainkan egrang bathok kelapa. Hampir sama dengan permainan egrang bambu, egrang bathok kelapa dapat dimainkan sendiri atau diperlombakan dalam lomba lari egrang bathok kelapa.

Pendapat lain menurut Mulyani (2013: 44) egrang bathok kelapa dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau dadung pada tengah bathok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan.

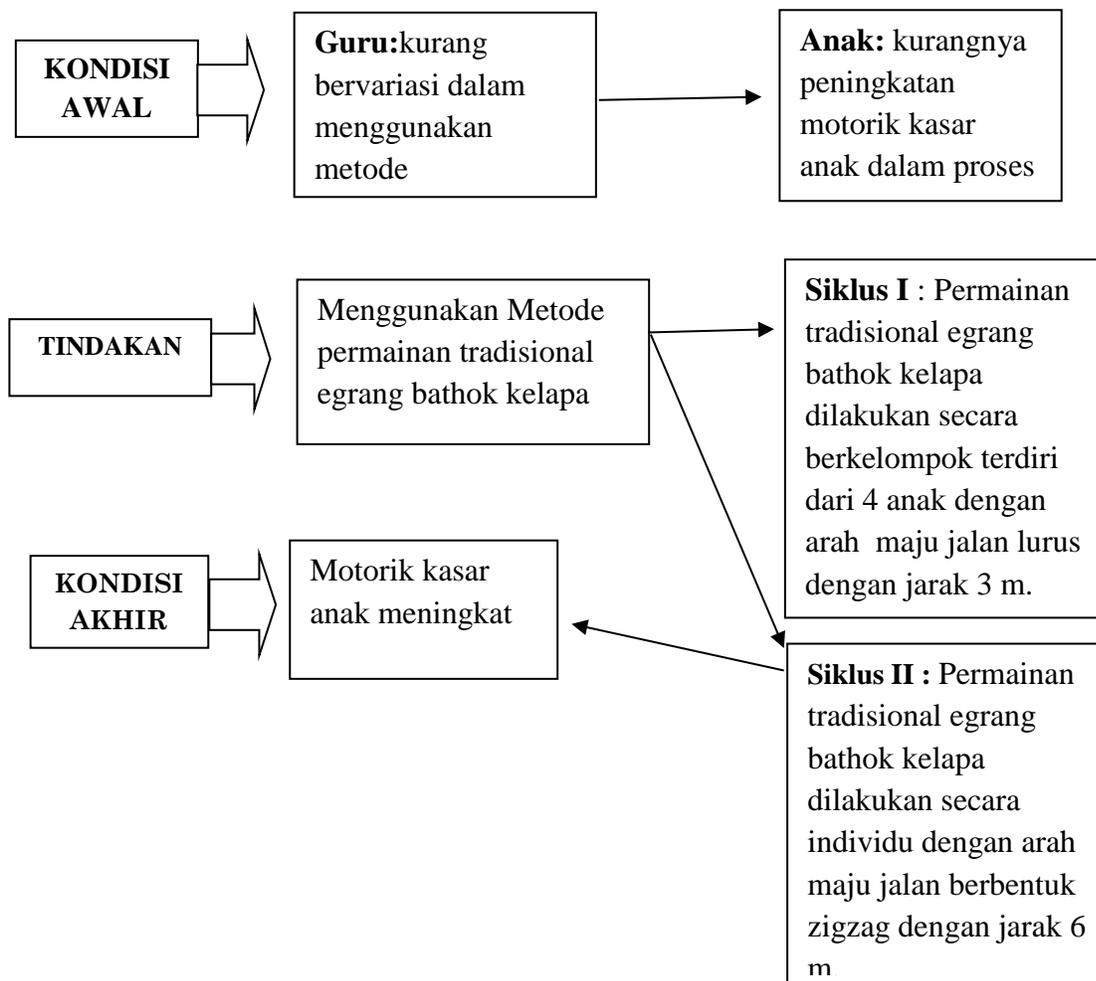
Cahyono (dalam Rinasari, 2013: 41) mengungkapkan selain mengenal egrang dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu mengenal egrang bathok. Egrang jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bathok lain di tanah seperti layaknya berjalan. Anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan tradisional, termasuk dolanan egrang bathok kelapa. Namun paling tidak generasi tua ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan generasi muda sekarang bisa mengenal

sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas dari bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa egrang bathok kelapa adalah jenis permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang dengan buatan alami yaitu dari tempurung kelapa yang mudah dimainkan dalam bersama-sama atau individu dan dapat dilombakan yang bermanfaat untuk mengenalkan generasi muda sekarang agar menghargai karya bangsanya sendiri.

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan kinerja seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar pada anak untuk melakukan aktivitas, contoh: berlari, melompat, merangkak, mengayunkan tangan. Cara yang mudah untuk meningkatkan motorik kasar anak adalah dengan kegiatan bermain. Bermain sudah menjadi bagian dari dunia anak. Anak merasa asyik bermain pada suatu bentuk permainan tertentu yang dapat membuatnya merasa senang.

Metode permainan tradisional egrang bathok kelapa adalah salah satu jenis metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Melalui permainan ini, dapat digunakan guru untuk menciptakan kesenangan pada anak, meningkatkan motoriknya terutama motorik kasar anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap permainan ini, karena tidak setiap anak mengenal permainan tradisional ini. Serangkaian pencapaian kegiatan yang menggunakan metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



### **Bagan Kerangka Berpikir**

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

### **3. Metodologi Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Taqwal Ilah Gang Kyai Bagus Rt 01 - Rw 09 Kelurahan Meteseh Kecamatan Tembalang Kota Semarang. Guru yang ada di RA Taqwal Ilah Semarang berjumlah 9, masing-masing guru mengajar dalam 1 kelas yang berbeda-beda. Subyek dari penelitian ini adalah anak dari kelompok B dengan jumlah 16 anak, yang terdiri dari

9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan tujuan penelitian tindakan kelas diantaranya untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Peneliti merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada Semester 1 Tahun Ajaran 2015 selama satu bulan antara bulan September-Oktober.

Dalam penelitian teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi mengenai motorik kasar anak. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui meningkatnya motorik kasar anak. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data ketika anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan motorik kasar anak.

Instrumen dalam penelitian tindakan kelas berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen lembar observasi berupa pernyataan-pernyataan tertulis yang merupakan indikator perkembangan motorik kasar. Instrumen dokumentasi berupa data anak yaitu nama dan jenis kelamin, foto-foto kegiatan anak bermain menggunakan metode permainan tradisional egrang bathok kelapa, perangkat kegiatan berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilan tersebut yaitu:

1. Guru dapat mengelola kegiatan bermain melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa untuk meningkatkan motorik kasar pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang.
2. 80% anak pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang setelah mengikuti kegiatan bermain menggunakan metode permainan tradisional egrang bathok kelapa, motorik kasar anak menjadi lebih baik yang ditandai dengan aktivitas siswa dalam kategori tinggi di lembar observasi.

## **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak pada siklus I yang meningkat pada siklus II.

Secara umum prosentase anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja karena terlihat dari kesiapan fisik anak pada siklus I belum maksimal, anak masih merasa kesulitan dalam bermain, anak masih belum memperhatikan guru ketika guru menjelaskan cara bermainnya, sehingga banyak anak yang belum dapat memahami tentang metode permainan tradisional egrang bathok kelapa ini dan pada siklus I masih banyak anak yang meminta bantuan guru untuk memainkan permainan ini. Berdasarkan kekurangan pada siklus I, guru membuat perencanaan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran dengan maksimal

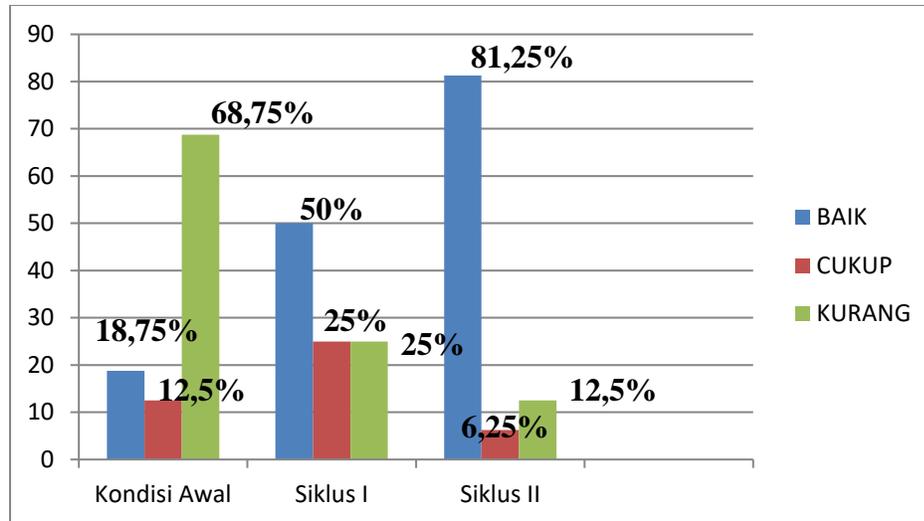
Pada siklus II ini penilaian peningkatan motorik kasar anak dapat memenuhi indikator kinerja karena dapat terlihat ketika guru memberikan permainan tradisional egrang bathok kelapa ini dengan arah bervariasi bentuk zigzag, banyak anak yang antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan ini. Ketika guru menjelaskan cara bermainnya anak sudah bisa memperhatikan dan memahami betul tentang permainan ini. Sehingga hampir seluruh anak aktif bermain permainan ini serta tidak meminta bantuan guru untuk memainkannya. Pada siklus II sangat terlihat bahwa perkembangan motorik kasar anak sudah meningkat secara optimal.

Peningkatan motorik kasar anak melalui metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dari siklus I dan siklus II tersajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Anak**

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan	18,75%	50%	81,25 %
2.	Peningkatan	-	Belum Berhasil	Sudah Berhasil

Berdasarkan tabel di atas peningkatan motorik kasar anak terhadap hasil metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dan peningkatan prosentase terhadap peningkatan motorik kasar anak pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini:



**Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Anak**

Secara umum dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak di kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

### C. PENUTUP

Peningkatan motorik kasar setiap anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang mengandung permainan yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Metode permainan tradisional egrang bathok kelapa diberikan di RA Taqwal Ilah Semarang pada kelompok B Tahun Ajaran 2015/2016 dengan mengacu tahap perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan motorik kasar anak, seperti: keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kecepatan dalam memainkannya.

Motorik kasar anak di RA Taqwal Ilah Semarang mengalami peningkatan setelah diberi kegiatan permainan tradisional egrang bathok kelapa. Hal ini dilihat dari kondisi awal anak dengan prosentase hasil belajar anak 18,75%. Kemudian pada siklus I dengan prosentase hasil belajar anak 50% sehingga dapat dikatakan ada peningkatan pada siklus I. Pada siklus II hasil belajar anak dengan prosentase meningkat menjadi 81,25%. Dari hasil tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan untuk siklus III.

Berdasarkan hasil tersebut peningkatan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal dan juga didukung oleh pendapat dari Rahyubi (2012: 222) bahwa aktivitas motorik

kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti, berjalan, berlari, menendang, naik-turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

### DAFTAR PUSTAKA

- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press .
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Khasanah, Ismatul dkk. November 2011. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Volume1 Nomer 1. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=6984&val=530>. 29 Juni 2015: 101
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rinasari, Evita. Agustus 2013. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK ABA BANJARHARJO II Kalibawang Kulon Progo*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1 Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 2 Nomer 4. <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/edisi/453/16>. 29 Juni 2015: 39-46
- Riva, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Saputra, Yudha M dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soetjningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.

- Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Bambang dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Tampubolon, M Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional