

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Fungsional Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014

Nindya Irawan¹, Siti Wahyuningsih¹, Hadiyah²

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : Nindyairawan@gmail.com, wahyu_pgtk@yahoo.com, hadiyah.maryanto@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain fungsional pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan melalui bermain fungsional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

Kata kunci : bermain fungsional, kemampuan motorik kasar

ABSTRACT *This study aims to improve the gross motor skill through the functional play in children group A TK Negeri Pembina Surakarta academic year 2013/2014. This research is Classroom Action Research (CAR), which is conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings and each cycle includes the stages of planning, action, observation and reflection. This result showed that the value of gross motor skill of children's mastery haass increased each cycle can be concluded that through the functional play may increase the gross motor skill of children in group A TK Negeri Pembina Surakarta academic year 2013/2014.*

Keywords : functional play, gross motor skill

PENDAHULUAN

Pada perkembangan dan pertumbuhan seorang anak, perkembangan fisik motorik memiliki peran yang tak kalah penting dengan perkembangan lain. Perkembangan fisik motorik anak yang dapat berkembang dengan optimal pada masa kanak-kanak akan menjadikan anak lebih siap dalam menatap kehidupan selanjutnya. Mereka akan lebih mandiri dan percaya diri dalam melakukan hal-hal yang mereka inginkan.

Aspek perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Dalam penelitian ini, peneliti lebih mengkhususkan pada kemampuan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang ada di dalam anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Decaprio, 2013: 21). Motorik kasar termasuk dalam aspek fisik motorik yang perlu dikuasai oleh anak usia dini. Anak usia dini memerlukan berbagai rangsangan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik mereka sehingga dengan pemberian rangsangan secara tepat maka kemampuan motorik kasar maupun halus dapat tercapai secara optimal.

Perkembangan motorik kasar anak memiliki rangkaian tahapan yang berurutan. Artinya setiap anak, harus melalui tahapan-tahapan khusus dan menguasai secara sempurna, sebelum memasuki tahapan selanjutnya (Decaprio, 2013: 17). Namun tidak semua anak dapat

menguasai suatu keterampilan pada usia yang sama. Sebab, perkembangan motorik seorang anak bersifat individual.

Salah satu masalah yang berkaitan dengan fisik motorik anak usia dini yaitu kemampuan motorik kasar anak yang terkadang kurang mendapatkan perhatian dari pengajar, salah satu alasannya karena pengajar lebih memfokuskan pada perkembangan kognitif dan bahasa. Seperti yang sedang dialami pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta. Pada kegiatan pembelajaran dengan indikator menaiki benda beroda, anak-anak dalam mengkoordinasikan otot-otot besar terlihat masih rendah sehingga tampak tidak seimbang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil diskusi dengan guru kelas bahwa kemampuan yang dimiliki anak dalam aspek motorik kasar rendah. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya nilai pada bidang pengembangan motorik kasar dengan jumlah keseluruhan anak kelompok A1 terdiri dari 23 anak, terdapat 43,5 % anak didik yang tuntas dan terdapat 56,5 % anak didik yang tidak tuntas. Dari hasil belajar anak tersebut dapat terlihat bahwa, anak masih kurang terampil dalam menyeimbangkan badan, meliukkan badan, menggeserkan kaki, berjinjit, berlari kemudian melompat, menangkap dan melempar benda.

Berdasarkan kondisi tersebut maka kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta perlu ditingkatkan. Kemampuan motorik kasar yang dikembangkan secara terus menerus dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak yang berguna bagi perkembangan anak di masa yang akan datang. Peran kemampuan motorik pada anak juga dapat berpengaruh pada motivasi anak untuk menghibur dirinya dan memperoleh perasaan puas dan senang. Perasaan puas dan senang bagi anak usia dini biasanya diperoleh melalui kegiatan bermain. Dengan kegiatan bermain anak-anak dapat melatih koordinasi otot-otot besar yang termasuk dalam kemampuan motorik kasar.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dapat dilakukan melalui bermain fungsional. Bermain fungsional merupakan tahapan paling awal bermain pertama bagi anak. Bermain fungsional mulai tampak dan berkembang pada masa anak usia dini. Bermain fungsional melibatkan permainan motorik kasar. Anak melatih berbagai kegiatan motorik dalam permainannya. Anak berlari, memanjat naik dan turun, jungkir balik, melompat ke atas ke bawah, bergoyang kanan kiri, mengejar, menumpahkan, menciprat dan mengacak-acak (Hartati, 2005: 114). Dalam bermain fungsional terdapat berbagai macam jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Pentingnya kegiatan bermain bagi anak usia dini juga diungkapkan oleh Reynold, Stagnitti dan Kidd (2011) dalam sebuah hasil studi internasional yang menyatakan bahwa *“The school experience increases children’s skills, with children in the play-based curriculum showing significant improvements in all areas assessed. It is argued that a play-based curriculum meets children’s developmental and learning needs more effectively....”*.

Pernyataan di atas dapat diartikan, bahwa dengan pengalaman sekolah meningkatkan keterampilan anak-anak, anak-anak dengan kurikulum berbasis bermain menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam semua bidang yang dinilai. Sehingga dapat dikatakan bahwa, kurikulum berbasis bermain dapat memenuhi kebutuhan perkembangan dan pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul sebagai berikut: “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Fungsional Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014”.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah melalui bermain fungsional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta tahun 2013/2014?”

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, secara spesifik tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain fungsional pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta tahun 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Robbins dan Judge (2009: 7), kemampuan (*ability*) adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Mulyasa (2006: 39) berpendapat bahwa, kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kapasitas dan sesuatu yang dimiliki individu dalam melakukan pekerjaan dengan kekuatan dirinya sendiri.

Motorik adalah gerakan yang menunjukkan kerja otot. Pada anak motorik atau gerakan terbagi dalam dua kelompok besar yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian otot besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar (Ismail, 2012: 84).

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 29).

Sujiono, dkk (2007: 35) berpendapat bahwa “Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak”.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Sofiah (2012) dengan penelitian yang berjudul *Upaya Mengembangkan Motorik Kasar melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/ 2012*. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan bermain papan titian efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, kesamaan dengan penelitian ini adalah bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat pula ditingkatkan melalui kegiatan bermain fungsional.

Bermain bukan hal yang asing bagi anak. Para pakar banyak yang menyebutkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain (Adriana, 2011: 27). Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Karena pada saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan. Segala aktivitas anak diwujudkan dalam bentuk kegiatan bermain. Bermain sangat penting bagi anak. Anak yang sehat secara jasmani dan rohani akan terlihat lebih aktif dalam bermain, jika hal itu tidak terlihat maka anak tersebut dapat dikatakan sedang sakit. Melalui bermain, kebutuhan jasmani dan rohani seorang anak dapat terpenuhi.

Menurut Mutiah (2012: 91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2010: 10).

Bermain fungsional melibatkan permainan motorik halus dan kasar. Anak melatih berbagai kegiatan motorik dalam permainannya. Anak menyenangi hasil yang ditimbulkan dari gerakkannya, seperti sesuatu yang bergerak dan pergi, memukul benda, menepuk-nepuk air, melompat-lompat, bergoyang. Pengalaman pertama dalam bermain ini seputar indera anak; hal ini dinamakan “bermain sensorimotor” (Hartati, 2005: 114). Sebagaimana indera

anak berfungsi dan bermain dengan lingkungannya, anak menemukan kesenangan fungsional. Bermain fungsional merupakan pengulangan aktivitas yang menyenangkan.

Menurut Desmita (2009: 143), permainan fungsional terjadi selama periode sensorimotorik, yang ditunjukkan dengan gerakan yang diulang-ulang, seperti gerakan-gerakan tangan dan kaki pada bayi, dan terfokus pada badan sendiri. Bagi anak-anak prasekolah, permainan fungsional terlihat ketika mereka berlari-lari di sekitar arena permainan tanpa suatu alasan yang jelas kecuali hanya karena kesenangan berlari semata. Permainan fungsional adalah penting sebab mengajar anak tentang dunia fisik dan efek dari tindakannya.

Piaget menyebut bermain fungsional adalah bermain praktis karena pengulangan dari kegiatan. Bermain fungsional disebut juga bermain manipulasi dimana anak terlibat dengan latihan motorik dengan atau tanpa menggunakan objek (Hartati, 2005: 114).

Bermain eksplorasi adalah nama lain yang juga digunakan untuk menggambarkan bermain fungsional (Hartati, 2005: 115). Bermain digunakan oleh anak untuk mengeksplorasi lingkungannya. Melalui indera dan aktivitas motorik dalam bermain fungsional anak mempelajari dunianya. Anak menggali kemampuan fisiknya dalam hubungannya dengan lingkungannya. Seperti, melibatkan indera tubuhnya dalam mengembangkan koordinasi tangan dan mata.

Bermain fungsional muncul pada masa anak usia dini. Anak berlari, memanjat, jungkir balik, melompat, menciprat, mengacac-acak berbagai macam bahan seperti air, pasir, cat, krayon dan balok atau bahkan apapun yang ada di dekat anak dalam lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Smilansky (1968); Rubin, Fein & Vandenberg (1983) menyatakan bahwa bermain fungsional ini mulai tampak pada anak berusia 1 sampai 2 tahun, beberapa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini, dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan (Ismail, 2012: 120-121).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Surakarta yang beralamatkan di Jalan Adi Sucipto No. 35 Kelurahan Manahan Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta. Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan pada semester genap, yakni sejak bulan Januari sampai bulan Juni 2014 tahun ajaran 2013/2014.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta yang berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 14 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik observasi pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang mengajar di kelas kelompok A1, dan dokumentasi yang berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), serta dokumentasi yang berupa foto tentang proses kegiatan belajar mengajar anak didik di kelas kelompok A1.

Peneliti menggunakan validitas data dengan cara triangulasi data (sumber) dan triangulasi metode (teknik). Triangulasi data dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara dari sumber yang berbeda yaitu kepala sekolah, guru dan anak. Triangulasi metode berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati kemampuan motorik kasar anak serta menggumpulkan dokumentasi lembar nilai hasil belajar dan foto kegiatan anak di sekolah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis interaktif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang dapat diartikan sebagai proses pemilihan hal-hal yang pokok, pemusatan perhatian pada hal-hal yang penting kemudian

dicari tema dan polanya dari suatu data yang diperoleh di lapangan. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang telah tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan lebih lanjut kemudian dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di kelompok A1 tentang kemampuan motorik kasar anak dengan indikator melempar dan menangkap benda dengan satu atau dua tangan (ketepatan dan kesigapan), berlari kemudian melompat dengan dua kaki (kelincahan dan koordinasi) masih rendah dan belum mencapai nilai ketuntasan. Anak mendapatkan nilai tuntas jika anak dapat memenuhi semua indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kondisi awal anak yang mendapatkan nilai tuntas hanya 10 anak atau 43,5%, sedangkan 13 anak atau 56,5% belum tuntas atau mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta Sebelum Tindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	<i>fixi</i>	Persentase	Keterangan
1	30-49	-	39,5	-	-	Belum tuntas
2	50-69	13	59,5	773,5	56,5%	Belum tuntas
3	70-89	9	79,5	715,5	39,1%	Tuntas
4	90-100	1	95	95	4,4%	Tuntas
Jumlah		23		1584	100%	
Nilai rata-rata kelas $1584 : 23 = 68,86$ Nilai ketuntasan klasikal $10 : 23 \times 100 = 43,5\%$						

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I perolehan persentase kemampuan motorik kasar anak mencapai ketuntasan sebesar 65,22% atau 15 orang anak dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 80%, sehingga pelaksanaan tindakan masih perlu dilanjutkan pada siklus II sampai indikator kinerja mencapai 80%. Hasil penilaian kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta pada Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi (<i>fi</i>)	Nilai Tengah (<i>xi</i>)	<i>fixi</i>	Persentase	Keterangan
1	30-49	-	39,5	-	-	Belum tuntas
2	50-69	8	59,5	476	34,8%	Belum tuntas
3	70-89	12	79,5	954	52,2%	Tuntas
4	90-100	3	95	285	13,0%	Tuntas
Jumlah		23		1715	100%	
Nilai rata-rata kelas $1715 : 23 = 74,57$ Nilai ketuntasan klasikal $15 : 23 \times 100 = 65,22\%$						

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II perolehan persentase kemampuan motorik kasar anak mencapai ketuntasan sebesar 87% atau 20 orang anak dan sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 80%, sehingga pelaksanaan

tindakan dihentikan pada siklus II. Hasil penilaian kemampuan motorik kasar anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta pada Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi (<i>f_i</i>)	Nilai Tengah (<i>x_i</i>)	<i>f_{ixi}</i>	Persentase	Keterangan
1	30-49	-	39,5	-	-	Belum tuntas
2	50-69	3	59,5	178,5	13, 0%	Belum tuntas
3	70-89	16	79,5	1272	69, 6%	Tuntas
4	90-100	4	95	380	17, 4%	Tuntas
Jumlah		23		1830,5	100%	
Nilai rata-rata kelas $1830,5 : 23 = 79,59$						
Nilai ketuntasan klasikal $20 : 23 \times 100 = 87\%$						

Adapun Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta

Nilai	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	10 orang (43,5%)	15 orang (62,5%)	20 orang (87%)
Belum Tuntas	13 orang (56,5%)	8 orang (34,8%)	3 orang (13%)

Berdasarkan tabel 4 dapat terlihat perbandingan pencapaian nilai ketuntasan hasil penilaian dari pratindakan, siklus I, siklus II kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta sebagai berikut:

1. Hasil nilai ketuntasan pratindakan kemampuan motorik kasar anak yang mendapat nilai tuntas terdapat 10 anak atau sebesar 43,5%, dan yang mendapat nilai tidak tuntas yakni 13 anak atau 56,5%.
2. Setelah dilaksanakannya penerapan metode pembelajaran melalui bermain fungsional pada siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan kemampuan motorik kasar anak yaitu anak yang mendapat nilai tuntas berjumlah 15 anak atau sebesar 65,2%, dan anak yang mendapat nilai tidak tuntas berjumlah 8 anak atau sebesar 34,8%.
3. Setelah dilaksanakannya penerapan metode pembelajaran melalui bermain fungsional pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan nilai ketuntasan kemampuan motorik kasar anak yaitu anak yang mendapat nilai tuntas berjumlah 20 anak atau sebesar 87%, dan yang mendapat nilai belum tuntas berjumlah 3 anak atau sebesar 13%.

Melihat hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakannya penerapan metode pembelajaran bermain melalui bermain fungsional pada anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Surakarta pada siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan nilai ketuntasan kemampuan motorik kasar anak.

PENUTUP

Bermain merupakan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak. Salah satu bentuk bermain dalam pengembangan kemampuan motorik kasar adalah bermain fungsional. Penerapan bermain fungsional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan anak yaitu sebelum diterapkan bermain fungsional persentase ketuntasan kemampuan motorik kasar pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Diharapkan dengan bimbingan dari guru, anak dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran, khususnya bidang pengembangan motorik kasar melalui bermain fungsional, sehingga komponen-komponen dalam metode pembelajaran bermain dapat terlaksana dengan baik.

Diharapkan guru dapat lebih mengembangkan penerapan model dan metode pembelajaran inovatif dalam mengajar, khususnya penerapan pengembangan kegiatan bermain fungsional sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan/ *workshop* untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan kegiatan-kegiatan bermain lainnya, khususnya inovasi metode pembelajaran bermain.

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini. Peneliti yang lain diharapkan dapat menindaklanjuti permasalahan yang berkaitan dengan aspek kemampuan motorik kasar, dengan menerapkan kegiatan bermain fungsional atau menggunakan metode pembelajaran bermain yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Pers
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Ismail, A. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Mulyasa, H. E. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Robbins & Judge. (2009). *Foundations of Individual Behavior. Organizational Behavior*. 13. Diperoleh 28 Januari 2014 dari <http://wps.prenhall.com>
- Sofiah, N. (2012). *Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh 25 Januari 2014 dari <http://eprints.uny.ac.id>

- Sujiono, B., Sumantri, M. S., Aisyah, S., Tatminingsih, S., Amini, M., Suroso, A. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sunardi & Sunaryo. (2003). *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan