

Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya Melalui Permainan Tradisional

Hevrilia Windawati¹, Fifukha Dwi Khory², Wido Hary Pranasto³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru PraJabatan, Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

³ SD Negeri 1 Rangkah Surabaya, Kota Surabaya

Jl. Kapas Krampung No.47, Rangkah, Kec. Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur 60135

Email: whevrilia@gmail.com

ABSTRAK

Pada Pendidikan Sekolah dasar kemampuan morik sangat penting untuk tahapan perkembangannya, namun yang kita jumpai saat ini tumbuh kembang anak terganggu karena perkembangan teknologi saat ini yang membuat anak malas untuk bergerak. Mata pelajaran (PJOK) merupakan salah satu pendidikan di sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK terhadap kemampuan motorik siswa kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan sistem pembelajaran dengan 3 siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan motorik yang terdiri dari 4 butir tes yaitu: tes kelincahan, tes koordinasi, tes keseimbangan dan tes kecepatan. Selain itu untuk mengumpulkan data, peneliti juga menggunakan angket sebagai instrumennya. Melalui analisa kolerasi dalam tiap siklus pembelajaran maka diperoleh data yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran siklus pertama (pembelajaran yang tanpa menggunakan permainan tradisional) sebesar 48 % yang memiliki kemampuan motorik dengan mata pelajaran PJOK. Sedangkan pada pembelajaran siklus kedua (pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional) sebesar 65% yang memiliki kemampuan motorik dengan mata pelajaran penjasorkes sedangkan pada siklus ketiga (pembelajaran dngan menggunakan permainan tradisional) sebesar 87%. Dari hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa kemampuan motorik meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

Kata Kunci : Motorik, Permainan Tradisional

ABSTRACT

In elementary school education, moral abilities are very important for the stages of their development, but what we encounter today is that children's growth and development is disrupted because of current technological developments that make children lazy to move. Subjects (PJOK) is one of the education in elementary schools that aims to develop students' movement skills. This study aims to evaluate the effect of the application of traditional games in PJOK learning on the motor skills of fourth grade students at SDN Rangkah 1 Surabaya. Data collection uses a learning system with 3 cycles. The instrument used in this study was a motor skills test which consisted of 4 test items, namely: agility test, coordination test, balance test and test. In addition to collecting data, researchers also use a questionnaire as an instrument. Through correlation analysis in each learning cycle, data was obtained showing that in the first cycle of learning (learning without using traditional games) 48% had motor skills with physical education subjects. Whereas in the

second cycle of learning (learning using traditional games) 65% have motor skills with Physical Education subjects while in the third cycle (learning using traditional games) 87%. From the results of this study, it appears that motor skills increase after learning using traditional games.

Keywords: Motoric, Traditional Game

PENDAHULUAN

Secara mendasar Pendidikan ialah proses pendewasaan seseorang menjadi pribadi yang lebih baik, dalam pemahamannya, pendidikan merupakan usaha untuk membuat pribadinya menjadi lebih berkembang (Fahrizqi, et al., 2021). Menurut Undang-undang RI pada No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Bab I dalam Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, tujuannya adalah agar peserta didik secara dinamis memiliki kekuatan rohani agama, kepribadian yang kuat, kontrol diri, kepintaran, akhlak yang baik dan kemampuan yang dibutuhkan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa dan Negaranya. Menurut Nursalim, dkk. (2007:2), Dalam waktu yang lama, pendidikan adalah proses yang alami dan terjadi dengan sendirinya dalam kehidupan manusia di lingkungan keluarga.

Pendidikan sekolah atau pendidikan formal yang memiliki tujuan untuk melaksanakan program pengkajian, pengarahan dan penyuluhan untuk memfasilitasi perkembangan fisik, batin dan intelektual dari siswa. Dalam hal ini guru bidang PJOK memiliki peran yang penting untuk menaikkan kemampuan motorik peserta didik. Perkembangan motorik sangat penting dalam tahapan perkembangan anak (Webster et al., 2018). Tingkatan keterampilan gerak dasar yang dimiliki peserta didik yang baik, cukup maupun kurang, ini dipengaruhi oleh kemampuan motoriknya. Menurut Taznidaturrohmah et al. (2020) mengatakan keterampilan motorik kasar melibatkan aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot kaki, lengan besar, atau seluruh tubuh seperti berdiri, berjalan, melompat, dan berlari. sedangkan menurut Muarifah, A., dan Nurkhasanah, N. (2019) Motorik halus memiliki hubungan yang signifikan dengan kinerja fungsional dalam hal mobilitas dan fungsi sosial. Jika kegiatan yang dilakukan peserta didik sehari-hari, seperti belajar, berolah raga maupun bermain tidak memiliki kendala dan masalah apapun maka bisa disimpulkan bahwa kemampuan motoriknya baik. Pada peserta didik sekolah dasar kemampuan motoriknya dapat diamati dari

aktivitas yang mencakup gerak lokomotifnya, gerak non lokomotor, serta gerak manipulatif. Motorik dalam fase perkembangan mengalami tahapan yang dibedakan berdasarkan ciri-ciri khusus pada setiap fase perkembangannya. Menurut (Sukma Sari et al., 2016) Salah satu tahapan ini terjadi pada usia 9-12 tahun yang dikenal sebagai tahap kanak-kanak akhir.

Pada Peserta didik di Sekolah dasar keterampilan gerak dasar dapat dilakukan dengan menerapkan macam-macam permainan olahraga, dan juga aktivitas jasmani yang ada dalam kegiatan sehari-hari Lutan (2001:21). Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ada pembelajaran permainan, khususnya di SD materi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan peserta didik dapat pengalaman secara langsung serta memahami aspek teori (Dewi et al., 2022; Permana & Sari, 2018). Metode ini sudah sering atau familiar untuk pendidikan Jasmani, terutama dalam metode yang dilakukan di Sekolah dasar (Sofyan, 2018). Maka kemampuan motorik yang mencakup unsur keseimbangan, kelincahan dan koordinasi lebih mengarah memberikan hasil yang berarti dalam keterampilan peserta didik (Maxwell et al., 2016).

Memang benar bahwa istilah "bermain" lebih umum dikaitkan dengan kehidupan anak-anak. Namun, hal ini tidak berarti bahwa orang dewasa tidak membutuhkan aktivitas bermain (Hartati, dkk. 2012:1). Permainan tradisional ialah salah satu dari sarana bermain bagi anak-anak. Selain mengandung nilai-nilai positif seperti: jujur, kerjasama, sportif, gotong royong, tanggung jawab, serta disiplin. Permainan tradisional juga dapat membuat anak menjadi banyak bergerak bisa membuat anak terhindar dari kegemukan. Secara umum permainan tradisional banyak dilakukan lebih dari dua orang atau dilakukakan secara tim. Maka secara tidak langsung dalam sebuah permainan didalamnya tersematkan nilai-nilai yang melatih pikiran, kerja sama, dan bersosialisasi dengan temannya. Dalam permainan tradisional banyak mengandung unsur keterampilan gerak dari motorik halus maupun kasar sehingga pada jaman dahulu anak cenderung baik kemampuan geraknya.

Inilah yang terjadi di siswa SDN Rangkah 1 Surabaya, Kurangnya pengawasan dari orang tua yang kebanyakan merupakan pekerja membuat siswa diberikan keleluasaan penuh bermain di handphone, dan jarang melakukan aktivitas fisik karena sudah lelah dengan kegiatan sehari-hari seperti belajar yang ada di sekolah dan pelajaran tambahan di luar sekolah seperti bimbingan belajar (les). Menurut dari pengamatan siswa kelas IV

cenderung pasif untuk melaksanakan tugas gerak karena merasa lelah, bosan dan tidak bersemangat pada kegiatan pembelajaran PJOK.

Dengan mempertimbangkan penjelasan sebelumnya, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kecukupan gerak melalui olahraga dalam bentuk permainan dengan tema “ Upaya peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya Melalui Permainan Tradisional”. Peneliti akan menggunakan 4 permainan tradisional yaitu permainan betengan, permainan kucing-kucingan, permainan gobak sodor dan permainan dulipan.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki mutu pembelajaran, memperbaiki kemampuan motorik siswa melalui permainan tradisional serta hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan model pembelajaran dan sebagai bahan pendukung pada pembelajaran PJOK di sekolah. Penelitian ini merupakan suatu implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipilih oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Karena menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, maka hipotesis tindakan yang diajukan akan bersifat tentatif. Populasi dan sample pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN Rangkah 1 dengan jumlah 14 siswa terdiri dari 5 siswi dan 9 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah observasi dan pengolahan data secara kualitatif. Rancangan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk siklus penelitian. Setiap siklus penelitian terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik pengamatan, catatan lapangan, wawancara. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasar hasil observasi terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan motorik yang terdiri dari 4 butir tes (Nurhasan, 2000:104), yaitu : tes *suttle run* 4x4, Tes Lempar Tangkap Bola Jarak 1 Meter ke Tembok, Tes *Stork Stand Positional Balance*, Tes Lari Cepat 30 Meter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap pelaksanaan siklus pertama didapatkan hipotesis sebagai berikut; kemampuan motorik peserta didik kelas IV SDN Rangkah 1 kurang. Dengan adanya permainan tradisional diharap dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa. Disini peneliti tidak bertindak sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ialah tes kemampuan motorik.

Dalam tindakan kelas ini, data penelitian dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, interviu mendalam, dan analisis dokumen. menurut Michael Quinn Patton (2002) mengatakan observasi merupakan suatu proses yang teratur untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku, konteks, atau kejadian yang memiliki relevansi. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat informasi yang relevan. Selain itu, dokumen-dokumen terkait juga dianalisis untuk mengevaluasi hasilnya. Praktek siswa Berdasarkan hasil pengamatan tahap pertama hanya ada beberapa siswa yang menunjukkan kemampuan motoriknya rendah terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sehingga perlu dilakukan pengamatan ulang pada siklus kedua.

Tabel 1. Hasil Observasi kemampuan motorik siswa

NO	NAMA	Kelincahan	Koordinasi	Keseim- bangan	Kecepatan	Ketuntasan	
						Ya	Tidak
1	AKA	13,51	23	20,34	6,2	√	
2	CL	19,65	16	10,64	9,3		√
3	FEA	15,8	27	15,76	7,6	√	
4	GAP	17,45	20	15,73	8,4	√	
5	RR	12,13	34	13,64	5,3	√	
6	RDA	15,24	13	16,73	8,6		√
7	VZA	15,73	20	17,82	7,4		√
8	VVV	16,45	18	15,43	8,9		√
9	VA	18,54	20	15,84	6,4		√
10	RRF	12,12	30	23,65	9,3	√	
11	DI	15,46	25	20,73	5,3	√	
12	VR	16,74	19	18,62	8,2		√
13	ZHA	16,4	26	16,82	7,1	√	
14	IH	18,45	13	14,87	9,4		√

Hasil yang didapat dari tabel diatas, bahwasanya siswa merasa yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sekitar 48%. Kesimpulan dari hasil yang diperoleh secara klasikal bahwa peserta didik tidak termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini disebabkan:

1. Materi yang diberikan oleh guru membosankan sehingga peserta didik tidak memperhatikan dengan baik.
2. Peserta didik bosan dan tidak bersemangat.
3. Materi dan praktek yang diberikan tidak sesuai.
4. Guru kurang menguasai materi .

Dari kegagalan tersebut, maka perlu kiranya perbaikan pada pembelajaran tahap dua. Berikut penyempurnaan pada tahap II dengan langkah- langkah berikut:

Metode yang digunakan menggunakan observasi. Pada tahap ini, masih dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang mencakup aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Untuk analisis dokumen, dilakukan penilaian terhadap hasil praktik siswa.

Dari hasil pengamatan tahap kedua ini mengalami peningkatan yang cukup baik, siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sebagai berikut.

Tabel : 1.2. Hasil Penelitian Tes Kemampuan Motorik Tahap II

NO	NAMA	Kelincahan	Koordinasi	Keseimbangan	Kecepatan	Ketuntasan	
						Ya	Tidak
1	AKA	12,50	29	21,76	5,3	√	
2	CL	19,85	20	12,54	8,4		√
3	FEA	13,50	28	16,76	6,2	√	
4	GAP	15,45	21	16,73	7,4	√	
5	RR	12,10	35	13,14	5,2	√	
6	RDA	15,21	25	16,73	8,6	√	
7	VZA	15,73	20	17,82	7,4	√	
8	VVV	16,45	18	15,43	8,9	√	
9	VA	18,54	20	15,84	6,4	√	
10	RRF	12,12	30	23,65	9,3	√	
11	DI	15,46	25	20,73	5,3	√	
12	VR	19,74	19	18,62	8,2		√
13	ZHA	15,40	25	17,82	6,3	√	
14	IH	19,45	17	13,87	9,3		√

Hasil yang diraih peserta didik pada tahap II ini mengalami cukup peningkatan. Hal ini terlihat pada hasil pengamatan yang menunjukkan rata - rata 65 % peserta didik merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan setelah adanya permainan bola kasti. Pada tahap ke II dalam penelitian ini, peneliti berhasil mencapai hasil positif dengan adanya peningkatan hasil belajar dari tahap I ke tahap II. Pada tahap I, terdapat banyak peserta didik yang kurang berminat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan., namun setelah tahap ke II dengan adanya permainan bola kasti motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran menjadi meningkat.

Dengan mempertimbangkan tahap II ini, peneliti merekomendasikan bahwa untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dapat dilakukan dengan memberikan permainan bola kasti. Pada tahap II hal ini perlu dilakukan secara serius dan di ulang-ulang untuk memperoleh pemahaman yang diinginkan tentang hasil pembelajaran. Jika belum memuaskan, dapat diulangi beberapa kali dengan menggunakan model. Dengan melihat hasil rekomendasi tahap I dan II, peneliti telah melakukan penyempurnaan pada tahap III dengan Peneliti tidak bertindak sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Metode yang digunakan dalam penelitian adalah observasi.

Tabel 3. Hasil Penelitian Tes Kemampuan Motorik Tahap

NO	NAMA	Kelincahan	Koordinasi	Keseim- bangan	Kecepatan	Ketuntasan	
						Ya	Tidak
1	AKA	12,49	31	21,86	5,2	√	
2	CL	18,85	19	11,54	7,4		√
3	FEA	13,47	28	16,76	6,2	√	
4	GAP	15,48	21	16,73	7,4	√	
5	RR	12,11	35	13,14	5,2	√	
6	RDA	14,71	25	16,73	8,6	√	
7	VZA	15,72	20	17,82	7,4	√	
8	VVV	15,45	18	15,43	8,9	√	
9	VA	16,54	20	15,84	6,4	√	
10	RRF	12,10	30	23,65	9,3	√	
11	DI	15,34	25	20,73	5,3	√	
12	VR	16,14	20	18,62	6,2	√	
13	ZHA	15,40	25	17,82	6,3	√	
14	IH	19,32	16	13,98	9,3		√

Pada tahap III, siswa mencapai peningkatan yang signifikan dalam hasilnya. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa sebanyak 87 % peserta didik merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan setelah adanya permainan bola kasti. Pada tahap ke III ini peneliti berhasil membuah hasil positif dalam melakukan pembelajaran berupa kenaikan hasil belajar yaitu dari tahap I (48%), tahap II (65%) dan tahap III (87%). Pada tahap I masih banyak siswa yang kurang berminat untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, tahap ke II sudah mengalami banyak peningkatan, dan setelah tahap ke III dengan adanya permainan bola kasti motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran menjadi lebih meningkat lagi bila dibandingkan tahap I dan II. Dari hasil refleksi peneliti hasil dari tahap kedua dibandingkan dengan tahap ketiga untuk direkomendasikan pada pelaksanaannya di lapangan untuk meningkatkan motivasi peserta didik mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bisa dilakukan dengan memberikan permainan-permainan terutama permainan tradisional.

Pembahasan

Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan tes kemampuan motorik peserta didik yaitu dari tahap I (48%), tahap II (65%) dan tahap III (87%). Pada tahap III ini, diperlukan pendekatan yang serius dan dilakukan secara berulang kali untuk mencapai pemahaman yang diharapkan tentang hasil pembelajaran. Jika hasilnya belum memuaskan, dapat dilakukan berulang kali dengan mengimplementasikan dengan model perlakuan yang beragam dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

Manfaat permainan tradisional adalah sebagai berikut :Permainan tradisional dapat dengan cepat meningkatkan keterampilan anak. Permainan tradisional dapat meningkatkan semangat, dan kebahagiaan pada anak- anak terutama dalam permainan kompetisi. Berolahraga dengan sebuah permainan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi kebosanan pada anak.

Pada saat ini Permainan tradisional sudah jarang kita jumpai karena tersisihkan dengan permainan modern (gaget) karena perkembangan Teknologi yang terjadi. Sedangkan permainan tradisional memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan yang didalamnya berisi aktivitas budaya dengan keterampilan dasar gerak, kesenian, nilai loka serta kebudayaan yang adadi dalam masyarakat (Darminiasih, dkk. 2014:4). Bermain tidak lagi berupa permainan yang melibatkan aktivitas gerak, bermain saat ini dapat dilakukan menggunakan handphone, laptop, dan sebagainya. Mengutip dari (Ukasyah dan Irfansyah, 2015) anak akan lebih menaruh minat ke permainan yang memanfaatkan teknologi saat ini dan akan cenderung malas bergerak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut Ada pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik peserta didik kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya tahun pelajaran 2022/ 2023. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan hasil belajar pada tahap I yaitu 48%, tahap II : 65% dan tahap III : 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Darminiasih, N. N., Marhaeni, I. N. A., & Utama, M. (2014). Penggunaan Metode Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sevana Sari. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1-11.
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2022). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17.
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 Pandemic. *Jurnal Olahraga*, 6(1), 88-100.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli. dkk. (2012). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Lutan, Rusli. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerakan Dasar Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Olahraga. Depdiknas
- Maxwell, J. P., Capio, C. M., & Masters, R. S. W. (2016). Interaction between motor ability and skill learning in children: Application of implicit and explicit approaches. *European Journal of Sport Science*, 17(4), 407–416.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal Of Early Childhood Care & Education*, 2(1), 14-20.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Nursalim, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Patton, Michael Quinn. (2001). *Qualitative Research and Evaluation Methods, 3rd edition*. California: Sage.
- Sofyan, D. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Properti. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 115–124.
- Sukma Sari, D., & Indahwati, N. (2016). Hubungan Kemampuan Motorik Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi pada Siswa kelas IV dan V SDN Pandankrajan 2 Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 4(2), 556-563.
- Taznidaturrohmah, Y. E., Pendidikan, S., Paud, G., Negeri, U., Alamat, M., Ageng, J. K., No, G., & Timur, M. J. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 20–26.
- Ukasyah Q.A.P dan Irfansyah. (2015). "Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebenangan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. Bandung". *Jurnal Sositologi*, (14)2, 124-140.
- Webster, E. K., Martin, C. K., & Staiano, A. E. (2018). Fundamental motor skills, screen-time, and physical activity in preschoolers. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 114-121.