

PEMBELAJARAN DARING DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI

Wida Widianingsih¹, Arifah A. Riyanto², Syah Khalif Alam³

¹ Kelompok Bermain (KB) Thoriqul Atfal, Kabupaten Garut, Jawa Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.
[1widawidia671@gmail.com](mailto:widawidia671@gmail.com), [2arifah.a.riyanto@gmail.com](mailto:arifah.a.riyanto@gmail.com) [3khalif@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:khalif@ikipsiliwangi.ac.id)

ABSTRACT

The study aims to describe the scenario and implementation of online learning in developing early childhood gross motor skills through jumping rope in Kober Tanbihul Ghafilin, the 2020/2021 school year, because game activities in online learning are less varied and interesting for children and interesting to the child. The study used qualitative descriptive methods with the study subjects of 12 group A children in Kober Tanbihul Ghafilin. Techniques in the collection of research data in the form of observations, interviews and documentation. Data analysis is in the form of data reduction activities, data displays and conclusion withdrawal. Based on the results of research on the ground that the scenario and implementation of online learning has been done in accordance with the learning steps. And the results showed that with jump rope games early childhood gross motor skills in online learning can develop well, because this game is a fun activity for children. So that children are able to coordinate hand movements of the eyes and feet, able to increase the strength and flexibility of the child's muscles, and become a solution for teachers in delivering innovative and creative learning.

Keywords: Online Learning, Gross Motor Skills, Jump Rope Games

ABSTRAK

Kajian dalam Penelitian ini adalah bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui permainan lompat tali di Kober Tanbihul Ghafilin, tahun pelajaran 2020/2021, karena kegiatan permainan dalam pembelajaran daring kurang bervariasi dan menarik bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak kelompok A yang berjumlah 12 anak di Kober Tanbihul Ghafilin. Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis datanya berupa aktivitas reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan bahwa skenario dan implementasi pembelajaran daring sudah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan lompat tali keterampilan motorik kasar anak usia dini dalam pembelajaran daring dapat berkembang dengan baik, karena permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Sehingga anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan mata dan kaki, mampu meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot anak, serta menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Lompat Tali

PENDAHULUAN

Anak merupakan seorang makhluk yang aktif, dan waktu yang dihabiskan hampir semua dilewatkan anak melalui aktivitas dan bermain (Khairi, 2020, hlm, 16). Mereka senang bergerak sesuai yang dia inginkan dan berhentinya mereka apabila anak sudah merasa kelelahan dan bosan. Ketika berjalan nya waktu anak semakin sering melakukan gerakan fisik yang memberikan dampak yang baik pada perkembangan dan pertumbuhan fisik motoriknya. Apabila konsistensi pertumbuhan fisik motorik anak maka akan dapat mengalami perkembangan yang baik dan anak akan mengalami kemudahan untuk dapat memasuki kehidupan selanjutnya.

Pada saat ini, pembelajaran dilakukan dirumah karena sedang menghadapi situasi pandemi *Covid-19* semua aktivitas mendadak kita harus kerjakan dirumah, dan belajar dari rumah. Situasi ini memaksa semua pihak tak terkecuali dunia pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar harus mampu menyesuaikan dengan keadaan. Kegiatan belajar mengajar yang tadinya dengan metode tatap muka berubah menjadi proses belajar mengajar jarak jauh berbasis *internet*. Pembelajaran disampaikan secara daring melalui aplikasi *Whatsapp* Grup, sesuai dengan pendapat Dewi (2020, hlm, 56). Bahwa pembelajaran daring merupakan proses dalam pemanfaatan pembelajaran menggunakan jaringan internet. Maka guru harus tetap menyampaikan informasi atau pengetahuan dan mengkondisikan pembelajaran secara daring untuk dapat melakukan kegiatan belajar agar tetap berjalan lancar.

Sebab itu, dukungan dan stimulus dari orang tua dan pendidik sangat penting, dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan demi mewujudkan suatu tujuan pendidikan bersifat nasional (Alam, 2018; Alam & Lestari, 2020). Untuk tetap memberikan pendidikan pada anak usia dini, orang tua bisa melakukan beberapa hal supaya semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. Salah satu aspek yang perlu dan penting dikembangkan yaitu kemampuan fisik motorik, dalam Pendidikan Anak Usia Dini menurut Windarsih (2016, hlm, 21), motorik merupakan suatu proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap. Pada masa awal perkembangan, gerakan motorik anak tidak terkoordinasi dengan baik. dan seiring dengan pengalaman dan kematangan anak kemampuan motorik tersebut berkembang dari tidak terkoordinasi dengan baik menjadi terkoordinasi secara baik dan terarah. perkembangan motorik ini meliputi motorik kasar dan motorik halus.

Dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada motorik kasar anak, menurut Asmidarwati, Salmiati, & Rahmat, (2020, hlm, 3) mengatakan bahwa motorik kasar merupakan suatu gerakan tubuh yang gerakannya menggunakan seluruh tubuh, otot-otot besar, atau sebagian besar tubuh anak itu sendiri dan yang sedang dipengaruhi dengan kematangannya. Motorik kasar diperlukan agar anak mampu menendang, melompat, berlari, duduk sendiri, turun atau naik tangga dan seterusnya secara terkoordinir. Perkembangan motorik kasar lebih dahulu berkembang dibandingkan dengan motorik halus karena anak suka memegang terlebih dahulu benda besar dari pada memegang benda kecil.

Pendapat lain di kemukakan oleh Sumantri (dalam Suhartini & Jarwoko, 2018, hlm. 59). mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang dasar utamanya dicirikan dengan gerakannya menggunakan sebagian kelompok otot-otot besar. Maka dapat dikatakan keterampilan motorik kasar merupakan aktivitas

fisik yang dalam gerakannya memerlukan koordinasi anggota tubuh yang tepat sehingga anak mampu menggunakan kinerja otot-otot besar dalam melakukan sebuah gerakan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini yaitu dengan permainan lompat tali, Menurut Dewantara (dalam Sahidun, 2018, hlm, 14) mengatkan bahwa dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar serta memberikan kesempatan untuk berlatih sendiri, dengan lingkungan. Karena bermain merupakan dorongan alamiah yang tidak bisa dipisahkan oleh anak. Bermain lompat tali merupakan sebuah permainan tradisioanal dari unsur bentuk kebudayaan permainan tradisioanl ini merupakan salah satu jenis dari permainan daerah yang berdasarkan kultur dari budaya daerah tersebut. (Putri, Calby, Delrefy & Putera, 2021, hlm, 48).

Menurut Kusumawati (2017, hlm, 131) berpendapat bahwa lompat tali adalah suatu gerakan yang dalam melakukannya secara berpasangan, atau bisa dilakukan dengan cara *skipping* atau biasa dilakukan sendiri yaitu dengan cara memegang memegang dengan kedua ujung tali setelah itu di ayunkan sampai melewati antara kepala dan kaki sambil melompat atau dilompati secara berulang-ulang dan akan menjadikan anak lebih tangkas dan kuat. Alat yang dibutuhkan cukup sederhana yaitu berupa untaian karet gelang atau menggunakan bahan yang ada di pasar atau disebut *skipping*. Dalam mengawali bermain lompat tali diperlukan latihan untuk menstimulus otot-otot anak pada bagian tubuh yang mampu mengem-bangkan kecepatan, kekuatan serta akan menambah keterampilan anak ketika melakukan lompatan-lompatan yang dinamis. Bermain lompat tali merupakan cara praktis yang dapat dilakukan dalam mengawali anak untuk berlatih dan berguna dalam membentuk otot-otot pada bagian tubuh tertentu.

Dikarenakan adanya pandemi covid-19 permainan lompat tali dalam mengem-bangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring dan bantuan orang tua anak. Namun fakta yang ada dilapangan kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sempurna sehingga menyebabkan keterampilan motorik kasar anak masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di Kober Tanbihul Ghiflin dalam mengkoordinasikan gerakan mata tangan dan kaki, kekuatan dan kelenturan sebagian otot tubuh, saat menyeimbangkan anggota tubuh ketika mengayun dan melompat sebagian anak belum mampu mengkoordinasikan gerakannya secara optimal sehingga masih perlunya stimulasi-stimulasi untuk dapat dikembangkan. Hal ini karena kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran selama belajar dirumah secara daring. Tugas yang diberikan hanya sebatas menulis, dan menghitung saja dan mengakibatkan anak menjadi jenuh dan bosan, sehingga keterampilan motorik kasar anak tidak terstimulus dengan baik.

Berdasarkan latar belakang kendala-kendala dan kenyataan yang ada di lapangan tersebut, maka peneliti berusaha mencari solusi untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini di Kober Tanbihi Ghafilin. Maka permainan lompat tali merupakan sebuah solusi bagaimana anak dapat menggerakkan sebagian tubuhnya ditengah pandemi covid 19 walaupun dilakukan tidak secara tatap muka melainkan dilakukan secara daring dirumah.

Berdasarkan pengamatan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui bermain lompat tali pada kelompok B Kober Tanbihul Ghafilin Garut.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif yaitu merupakan sebagai penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta yang sebagaimana ada di lapangan. (Hanifah & Atika, 2020, hlm 199).

Metode penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi yang alami atau sering disebut metode penelitian naturalistik (Sugiyono, 2018, hlm, 17). Dalam penelitian kualitatif deskriptif data yang diperoleh berbentuk uraian kata-kata atau gambar, dan tidak menekankan pada bilangan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menelaah skenario dan implementasi pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui bermain lompat tali pada anak kelompok A Kober Tanbihul Ghafilin. Dalam pendekatan tersebut peneliti langsung berhadapan dengan responden untuk mengumpulkan data data informasi yang di butuhkan, baik dari lembaga, anak, guru ataupun dari kegiatan pembelajaran daring tersebut.

Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di Kober Tanbihul Ghafilin yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi pada kelompok A di Kober Tanbihul Ghafilin. Di dalam melakukan observasi peneliti melihat secara langsung video pembelajaran anak yang dikirimkan orang tua melalui grup WA dan ikut bergabung dengan subjek penelitian dalam mengamati proses pembelajaran serta melakukan pencatatan perkembangan anak. Data hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mengambil beberapa bukti nyata dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang penelitian, seperti foto-foto kegiatan, video, rekaman, dokumen sekolah dan sebagainya.

Data hasil wawancara dan observasi yang diperoleh dari responden dilapangan selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015, hlm, 1). Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berulang, berlanjut seterusnya. Aktivitas reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah serangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

Dalam hal ini maka data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bahan acuan peneliti dalam menarik kesimpulan. Dengan begitu, pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini kelompok B Kober Tanbihul Ghafilin dijelaskan sesuai prosedur penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil observasi dan wawancara mengenai pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui bermain lompat tali pada anak kelompok A Kober Tanbihul Ghafilin diperoleh data bahwa dalam menerapkan permainan lompat tali mampu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Dan dilakukan dengan melalui skenario dan langkah-langkah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dalam mengimplementasikan pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini

melalui permainan lompat tali didapatkan hasil perkembangan anak sebagai berikut: Pada anak saat berlangsungnya pembelajaran daring, aktivitas disini biasanya dalam mengembangkan motorik kasar anak dengan memberikan/mengirimkan video singkat kegiatan pembelajaran terkait melompat sesuai jarak, jarak disini sebelumnya yang sudah terlebih dahulu oleh guru ditentukan lalu kemudian mengatur keseimbangan, karena dalam mengatur keseimbangan tubuh anak akan sangat berpengaruh pada kemampuan perkembangan motorik kasar anak, ketika pembelajaran daring dalam hal ini guru mengirimkan kembali video pembelajaran untuk memudahkan anak dalam proses pembelajaran online/daring.

Dari hasil wawancara dan observasi skenario/perencanaan pembelajaran di kelompok A Kober Tanbihul Ghafilin “dimulai dari menyusun RPPM dan RPPH, lalu setelah itu mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang sudah diterapkan, setelah itu guru membuat skenario pembelajaran, dan memilih mainan apa yang akan di mainkan oleh anak selama belajar dirumah pada pembelajaran daring, dan memilih dengan membaca langkah-langkah mengimplementasikan kegiatan dengan melalui kegiatan bermain lompat tali sesuai refrensi” Ujarnya guru kelompok A.

Ketika dilakukan pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi WA grup guru menerapkan SOP seperti biasa yaitu: anak dan orang tua berdoa bersama sebelum kegiatan, anak dibimbing oleh orang tua untuk menghafal surat-surat, nama-nama malaikat dan doa-doa pendek terlebih dahulu. Pendidik pun mulai menstimulus dengan menanyakan kabar dan kesiapannya untuk melakukan permainan dirumah secara daring melalui rekaman suara di *whatsApp group* (WA grup).

Implementasi pembelajaran daring dalam melakukan permainan lompat tali diberikan dalam beberapa tahapan. Pada tahapan pertama anak bermain lompat tali dilakukannya melalui intruksi guru untuk melompat kekanan, kesamping kanan kiri, ke depan dan belakang. Yang sebelumnya telah dicontohkan guru melalui video dan dikirimkan di aplikasi whatsapp grup kesemua anak. dan setelah itu guru mengintruksikan melalui orang tua dirumah untuk anak melompati karet. Pada tahapan selanjutnya tidak jauh beda dengan perlakuan pertama, namun pada perlakuan kali ini anak diminta untuk melompati karet dengan ketinggian 10, 20, dan 30 cm. Pada tahapan ini anak mulai menyeimbangkan sebagian tubuhnya. Tahapan selanjutnya anak bermain lompat tali dirumah dengan memegang ujung tali dengan kedua tangan kanan dan kiri dan mengayunkan tali karet melewati kepala dan dilakukan berulang-ulang sehingga anak mampu melompat secara terarah dan pada perlakuan terakhir anak melakukan kembali bermain lompat tali dengan pengawasan orang tua dirumah dengan anak berulang-ulang melakukan lompatan-lompatan menggunakan tali karet, pada tahapan terakhir ini anak sudah mampu menyeimbangkan sebagian tubuh secara terkoordinasi, mampu mencerminkan kelancaran dan kekuatan saat melakukan lompat tali.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan penelitian dari data yang didapat melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di kelompok A Kober Tanhibul Ghafilin menunjukkan bahwa dengan bermain lompat tali pada pembelajaran daring mempunyai pengaruh dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar Anak Usia Dini sehingga anak berkembang dengan baik.

Pembahasan

Data hasil penelitian yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument wawancara mengenai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran daring dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini kelompok A Kober Tanhibul Ghafilin yaitu guru sudah membuat perencanaan pembelajaran kegiatan bermain lompat tali untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar secara tersusun rapi dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi terarah, dari mulai skenario atau rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring, perencanaan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan evaluasi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal itu bertepatan dengan yang disebutkan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses yaitu dijelaskan bahwa kegiatan akan lebih terarah, tersusun, dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai jika sebelumnya telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus dan indikator perkembangan capaian anak.

Data hasil dokumentasi yang peneliti kumpulkan menggunakan Instrumen observasi mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran secara daring, yaitu dalam RPPH sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/ tanggal, waktu, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran serta penilaian pada anak kelompok A yaitu sesuai dengan kurikulum 2013.

Dalam RPPH sudah terdapat materi mengenai keterampilan motorik kasar anak, menurut Asmidarwati, Salmiati, & Rahmat (2021, hlm, 6) mengatakan bahwa aspek motorik kasar merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan oleh anak karena perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan sebuah gerakan fisik yang melatih koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar serta membutuhkan keseimbangan yang tepat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring di Kober Tanbihul Ghafilin melalui kegiatan bermain lompat tali terdapat beberapa tahap, diantaranya yaitu menyampaikan tujuan dan persiapan peserta didik. Disini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan persiapan peserta didik untuk siap belajar. “sebelum masuk pada kegiatan inti para guru memberitahukan kepada anak tentang tujuan pembelajaran dan aturan bermain sehingga ketika waktu bermain di mulai anak sudah siap dan mengerti untuk melaksanakan kegiatan tersebut “seruan guru kelompok “. Setelah itu pendidik mulai mengirimkan pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* grup berupa video contoh dalam melakukan permainan lompat tali, dan melalui orangtua untuk menyiapkan alat yang akan digunakan untuk melakukan permainan setelah itu mendiskusikan aturan bermain pada semua anak kelompok A. dan anak melakukan kegiatan bermain lompat tali dirumah secara daring. Sebagaimana yang disampaikan guru kelompok A dalam wawancara “ketika anak bermain, guru dan orang tua harus memberikan pujian, dan menyediakan area belajar yang menyenangkan agar anak bersemangat dalam melakukan kegiatan”. Tetapi pengertian itu dimaknai selain mendapat kesenangan bermain juga dapat memberikan dan memperhatikan hasil yang dapat diperoleh (Fadlillah, 2019).

Dan kegiatan terakhir yaitu mengevaluasi tentang apa yang sudah anak lakukan selama kegiatan bermain lompat tali secara daring, pendidik menilai dari hasil dokumentasi berupa video, dan foto. Setelah itu agar anak bersemangat guru memberikan motivasi dan pujian agar anak senang tiasa selalu bersemangat dalam melaksanakan

berbagai kegiatan pembelajaran yang pendidik berikan, karena Permainan tradisional untuk anak memiliki banyak manfaat untuk dapat menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Mulyani (dalam Ernawati 2018, hlm, 23) terdapat manfaat dalam bermain lompat tali yaitu: dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, menyeimbangkan gerakan tubuh anak dan mampu mengembangkan koordinasi mata tangan dan kaki, serta meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot, serta aspek perkembangan lain seperti aspek sosial emosional melatih kesabaran dan menunggu giliran dan kognitif anak dalam berurutan ketika melakukan lompat tali. Oleh karena itu beragam permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan fisik dan motorik khususnya motorik kasar anak. Salah satu cara untuk membantu guru menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan permainan lompat tali.

Menurut Sutriana, Johaness & Nina (2019, hlm, 6) pada hasil penelitiannya telah membuktikan bahwa dengan diterapkannya permainan tradisional yaitu bermain lompat tali pada anak usia dini. Maka berdasarkan uraian diatas pembelajaran daring melalui bermain lompat tali dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Kober Tanhidul Ghafliin dan dapat berjalan secara efektif dibandingkan dengan pembelajaran seperti biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa skenario dan implementasi pembelajaran daring sudah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Dan ditemukan hasil bahwa dengan bermain lompat tali keterampilan motorik kasar anak usia dini dalam pembelajaran daring dapat berkembang baik dicirikan dengan anak mampu menyeimbangkan dan menguatkan anggota sebagian tubuhnya, mampu mengkoordinasikan gerakan mata tangan dan kaki, dan menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta dapat membudayakan kembali permainan tradisional yang sudah lama ditinggalkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. [2019]. Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Alam, S. K. (2018). Efforts to increase the group of teacher competency through the teacher work groups in central bakung cimahi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 106-113.
- Asmidarwati, A., Salmiati, S., & Rahmat, Z. [2021]. Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak TK Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Dewi, W. A. F. [2020]. Dampak Covid 19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Ernawati, R. (2018). Kemampuan Motorik Kasar dan Penerapan Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A. Skripsi.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media.

- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. [2020]. Mengembangkan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Tebak Gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3).199.
- Kusumawati, O. [2017]. Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142.
- Khairi, H. [2018]. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2),16.
- Permendikbud. (2013). Permendikbud No.65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sahidun, N. [2018]. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Tradisional. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, 1(1), 13-17.
- Sutriana, Johaness, S., & Kuniah, N. [2019]. Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Tradisioanla Untuk Meningkatkan Ketetrampilan Sosial Dan Motorik Kasar (Studi Pada Siswa PAUD Semarak Sanggar, Arga Makmur).” 8(1).
- Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, D., & Putera, R. F. [2021]. Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46-55.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, S, & Jarwoko, J [2018]. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di PAUD Tunas Mekar Plus *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2),55-68.
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Windarsih, C. A. [2017]. Aplikasi Teori Umpan Balik (Feedback) Dalam Pembelajaran Motorik Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 20-29.