PERMAINAN *CIRCUIT* KETANGKASAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARROHMAN KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

SRI WAHYU HIDAYAH
NPM : 12.1.01.11.0262

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh

SRI WAHYU HIDAYAH
NPM : 12.1.01.11.0262

Judul:

PERMAINAN *CIRCUIT* KETANGKASAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARROHMAN KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 27 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Veny Iswantiningtyas, M. Psi	**Nur Lailiyah, M. Pd**
NIDN. 0704118202	NIDN. 0731038605

Skripsi oleh :

SRI WAHYU HIDAYAH
NPM. 12.1.01.11.0262

Judul :

PERMAINAN *CIRCUIT* KETANGKASAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARROHMAN KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/SidangSkripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 8 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Veny Iswantiningtyas, M. Psi. _____
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo, M. Pd., M. Psi. _____
3. Penguji II : Nur Lailiyah, M. Pd. _____

Mengesahkan
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN 0716046202

PERMAINAN *CIRCUIT* KETANGKASAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARROHMAN KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Sri Wahyu Hidayah

Pembimbing I
Veny Iswantiningtyas, M. Psi.

Pembimbing II
Nur Lailiyah, M. Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Tujuan permainan *Circuit* Ketangkasan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok A di TK Arrohman Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah 35 anak dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian lembar unjuk kerja dan lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah menggunakan pembelajaran melalui permainan circuit ketangkasan, menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan pembelajaran melalui permainan circuit ketangkasan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Arrohman Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2015/2016. Diperoleh data kriteria baik pra siklus sebesar 20% kemudian meningkat menjadi 62,9% pada siklus I. Pada siklus II ketuntasan mencapai 62,9% kemudian meningkat menjadi 94,3% pada siklus III.

Kata Kunci: Motorik Kasar, *Circuit* Ketangkasan, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, geakan motorik kasar melibat kan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandal kan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai ank sangat beguna bagi kehidupannya kelak.

Menurut Hurlock (dalam Dewi, 2005: 2) mengemukakan bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik ada dua bentuk, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar diartikan sebagai gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari, melempar dan menaiki. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari jemari, tangan dan pergelangan tangan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus, seperti menggambar, menggunting, dan melipat kertas. Perkembangan gerakan anak melalui pusat syaraf, urat syaraf, otot gerak yang dahulunya sederhana, tidak terampil dan terkoordinasi menjadi lebih

kompleks dan terkoordinasi dengan baik. Yang akhirnya anak menjadi terampil dalam melakukan suatu hal yang diinginkannya.

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus yang selanjutnya disebut dengan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik atau badan meliputi empat unsur, yaitu kekuatan, ketahanan, kecekatan dan keseimbangan. Ada ciri yang berbeda pada saat anak mencapai tahapan usia dini dengan anak usia bayi, yaitu terletak dalam penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan, dan keterampilan yang dimiliki. Gerakan anak usia dini lebih terkendali, terorganisasi, dan berpola seperti menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan terjuntai santai, dan mampu melangkahkan kaki dengan menggerakkan tungkai kaki. Terbentuknya pola-pola tingkah laku ini memungkinkan anak merespon berbagai situasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak didik kelompok A TK Arrohman Kecamatan Kanigoro, banyak anak yang kurang bebas dalam melakukan gerakan sesuai dengan yang diinginkan, malas atau kurang antusias melakukan kegiatan motorik kasar bahkan anak-anak kurang berani melakukan kegiatan motorik kasar. Anak masih kurang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Selain itu juga ada anak yang kurang bermain dibandingkan dengan anak yang lain karena kesehatan yang kurang baik, dan merasa kemampuan motorik kasar harus diasah dan distimulasi perkembangannya agar anak-anak mampu menguasai kemampuan motorik kasarnya serta orang tua yang selalu membatasi anak bermain khususnya dalam hal berlari lari

Permasalahan tersebut dapat dilihat pada saat anak diajak melakukan kegiatan pembelajaran motorik kasar di luar kelas. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini anak kurang antusias, karena kegiatan yang diberikan adalah kegiatan yang monoton, tidak menarik dan kurang menyenangkan bagi anak. Dari faktor penyebab yang terjadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang diberikan kurang bervariasi, tidak menggunakan media yang menarik yang menunjang kegiatan tersebut dan menggunakan strategi yang kurang tepat.

II. METODE

Menurut Papalia (2008: 315) tulang dan otot anak prasekolah semakin kuat, dan kapasitas paru mereka semakin besar memungkinkan mereka untuk berlari, melompat dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik. Pada anak usia 4 tahun anak-anak masih suka jenis gerakan sederhana.

Sedangkan menurut Santrock, (2002: 58) perkembangan motorik akan berlangsung terus-menerus selama masa

perkembangan anak. Urutan perkembangannya saat bayi adalah *cephalocaudal* yang merupakan urutan pertumbuhan dimulai dari arah kepala kemudian arahnya semakin lama semakin ke bawah menuju organ-organ yang lain seperti leher, batang tubuh tengah, dan lainnya. Kemudian pola perkembangan motorik selanjutnya adalah *proximodistal* yaitu pertumbuhan yang dimulai dari bagian tengah tubuh kemudian bergerak menuju kaki dan tangan.

Catron dan Allen (dalam Sujiono Menurut Dhaniar (2009: 1) bahwa motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya.

Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009: 63) mengemukakan bahwa kemampuan motorik pada dasarnya merupakan kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas senssori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

Menurut Sujiono (2014: 1.7) menyatakan bahwa pentingnya kemampuan motorik kasar bagi anak adalah menjaga anak agar tak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut dapat membantu anak berkembang secara sehat.

Sadiman (2006: 6) menyatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Menurut Montololu (2005: 1.15) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut: (a) Permainan memicu kreatifitas anak, (b) Permainan bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) Permainan bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, (d) Permainan bermanfaat untuk melatih empati, (e) Permainan bermanfaat mengasah panca indera, (g) Permainan itu melakukan penemuan.

Menurut Sajoto (1995: 83), permainan sirkuit adalah suatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun dan di setiap stasiun seseorang melakukan jenis

latihan yang telah ditentukan. Satu sirkuit latihan dikatakan selesai, bila seseorang telah menyelesaikan latihan di semua stasiun sesuai dengan dosis yang telah ditetapkan.

Sementara itu, menurut Sasmita (1996: 28) permainan sirkuit adalah suatu sistem latihan, selain menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik, juga memperbaiki secara serempak kesegaran jasmani tubuh, kekuatan otot, daya tahan, kecepatan dan *fleksibilitas*.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam rangka melatih ketangkasan saat melakukan berbagai permaianan motorik kasar. Permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, nilai agama, sosial emosional dan kemandirian.

Manfaat permainan ini bagi anak adalah anak merasa senang melakukan kegiatan, tanpa disuruh anak akan melakukan kegiatan ini dengan senang hati, anak dapat melakukan berbagai gerak motorik kasar dengan tangkas dengan berbagai media yang telah disediakan. Menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi, melatih keberanian anak.

Permainan yang menarik menjadi sesuatu yang penting bagi sebuah pembelajaran. Melalui permainan *circuit* ketangkasan akan lebih menyenangkan karena anak dapat merespon dengan energik, semangat dan penuh tantangan karena memerlukan kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan yaitu pada saat anak berlari zig-zag melewati kaleng cat dan berjalan di atas papan titian. Dengan permainan *circuit* ketangkasan ini otot-otot anak akan terarah, terlatih dan terampil, sehingga perkembangan anak secara otomatis dapat meningkat dengan optimal.

Wardhani (2007: 1.3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis PTK, maka pelaksanaan penelitian ini menuntut kehadiran tim peneliti sebagai *team teaching* (satu orang sebagai pengelola kelas atau pengajar dan satu orang guru sebagai pengamat). *Team teaching* yang dimaksud adalah satu tim guru dalam proses pembelajaran di kelas. Kehadiran *team teaching* sebagai tim peneliti sangat penting karena sebagai instrumen utama yang berperan dalam hal (1) Perencanaan kegiatan (2) Pengumpul data (3) Penganalisis data (4) Pelapor hasil penelitian (5) sebagai guru.

Team teaching atau kolaborator dalam penelitian ini adalah seorang guru pendamping yang bernama Srilis Wijayanti yang bertugas mengamati

peneliti dalam menerapkan permainan sirkuit ketangkasan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Ia juga bertugas mengambil dokumentasi dalam seluruh kegiatan tindakan penelitian dan membantu melakukan observasi aktivitas anak dalam permainan serta persiapan yang dilakukan peneliti sekaligus pelaksanaan penelitian dan mencatatnya dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti sebagai bukti kongkret penelitian.

Jenis data yang diperlukan adalah data tentang kemampuan motorik kasar anak dalam permainan *circuit* ketangkasan pada kelompok A di TK Arrohman Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2015/ 2016 dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan anak didik kelompok A TK Arrohman Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar.

Teknik dan instrumen yang digunakan adalah unjukkerja. Penilaian unjuk kerja untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku anak. Cara pengumpulan data yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi, olah raga, memperagakan sesuatu.

Observasi adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Syaodih 2006: 220). Selanjutnya instrumen yang digunakan dalam teknik observasi ini menggunakan pedoman/ lembar observasi yang berisi sebuah daftar penilaian yang mungkin muncul dan diamati.

Tehnik analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan analisis data menggunakan observasi dan unjuk kerja anak dalam kegiatan permainan *circuit* ketangkasan. Hasil observasi terhadap kemampuan motorik kasar kemudian direfleksi dan dianalisis. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui strategi pembelajaran dengan bermain ada beberapa komponen pada lembar observasi dan penilaian unjuk kerja antara lain: Anak tangkas dan cepat dalam melakukan permainan dan anak mampu menaati aturan permainan

Tehnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam kemampuan motorik kasar anak sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P: Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu

f: Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N: Jumlah keseluruhan anak (1 kelas)

Seorang anak dikatakan mencapai ketuntasan jika taraf penugasan mencapai lebih dari 75% dan belum mencapai ketuntasan apabila penugasan kurang dari 75%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

TK Arrohman merupakan TK yang ada di Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Didirikan pada tahun 2005 yang beralamatkan di jalan Irian No. 15 Rt 02 Rw 06 dusun Jajar Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar dan memiliki satu ruangan guru, dua ruangan kelas kelompok A dan dua ruangan kelas kelompok B.

Pada tahun pelajaran 2015/ 2016, jumlah peserta didiknya adalah 100 anak, terbagi menjadi kelompok A1 35 anak, yang terdiri dari 20 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Kelompok A2 berjumlah 11 anak, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 5 perempuan. Pada kelompok B1 jumlah anak ada 28 yang terdiri dari 10 laki-laki dan 18 perempuan, sedangkan sisanya ditempatkan pada kelompok B2 yaitu sebanyak 28 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

Dalam pengamatan peneliti yang dilakukan pada anak didik kelompok A TK Arrohman Kecamatan Kanigoro, banyak anak yang masih asyik sendiri dengan mainannya, mengganggu temannya, malas atau kurang antusias melakukan kegiatan motorik kasar bahkan anak-anak kurang berani melakukan kegiatan motorik kasar. Anak masih kurang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, dan merasa kemampuan motorik kasar harus diasah dan distimulasi perkembangannya dan memberikan kesempatan mencoba seluas-luasnya agar anak-anak mampu menguasai kemampuan motorik kasarnya.

Permasalahan tersebut dapat dilihat pada saat anak diajak melakukan kegiatan pembelajaran motorik kasar di luar kelas. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini anak kurang antusias, karena kegiatan yang diberikan adalah kegiatan yang monoton, tidak menarik dan kurang menyenangkan bagi anak. Dari faktor penyebab yang terjadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang diberikan kurang bervariasi, tidak menggunakan media yang menarik yang menunjang kegiatan tersebut dan menggunakan strategi yang kurang tepat.

Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, seperti lomba lari secara zig-zag, berjalan di atas papan titian sambil membawa beban, bermain sepak bola dan masih banyak kegiatan motorik kasar yang lain dilakukan oleh anak-anak. Akan tetapi hal tersebut belum dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Dari 35 anak, hanya ada 7 anak yang dapat melakukan kegiatan tersebut dengan senang hati tanpa paksaan dan dapat menyelesaikan kegiatan,

sedangkan yang lain masih dibantu dan dimotivasi guru bahkan ada yang sama sekali tidak mau melakukan kegiatan. Hal ini berarti kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah

Pada pelaksanaan siklus III terjadi kenaikan sebesar 31,4% dari tindakan siklus II sehingga diperoleh persentase kemampuan motorik kasar siklus III sebesar 94,3% melebihi target ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan sebesar 75%.

Hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan *circuit* ketangkasan pada siklus II menunjukkan Persentase 62,9%. Dari data tersebut maka kegiatan *circuit* ketangkasan belum mencapai ketuntasan belajar, tetapi mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus berikutnya guru melanjutkan kegiatan dengan membuat rencana perbaikan pembelajaran.

Untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus III peneliti merancang pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan keleluasaan bagi anak dalam melakukan kegiatan *circuit* ketangkasan sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan menambah waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil tindakan dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan permainan *circuit* ketangkasan pada anak didik kelompok A TK Arohman Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Hal ini ditunjukkan dari analisis yang didapat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada pra tindakan mencapai 20%, tindakan siklus I mencapai 37,1% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 62,9%, pada siklus III mencapai tingkat keberhasilan 94,3%. Sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andang Ismail. 2009. *Alat Peraga Edukatif Level I.* Yogyakarta: Edwise Edutainment.

Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Arif S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daeng Sari. 1996. *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Dewi, R. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Dhaniar. 2009. *Tahapan Perkembangan Motorik Anak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hadisasmita & Aip. 1996. *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Hurlock. E. B. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.

Hurlock. E. B. 2000. *Perkembangan Anak, Jilid 1 Edisi Enam*. Jakarta: Erlangga.

Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak.* Bandung: Mandar Maju.

Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Tamam Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Montolulu. 2005, *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Musfiroh Tadkiroatun. 2012. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.

Mutiah. 2010. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Papalia, Diane E, Etc. 2008. Human Development (Psikologi Perkembangan, terjemahan A. K. Anwar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Rineka Cipta, Jakarta.

Sajoto. 1995. *Pembinaan Kondisi Fisik Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

Santrock, J.W. 2002. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta:Erlangga.

Sarwono. 2007. *Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*. Jakarta: YBP – SP.

Soekarman. 1987. Dasar Olahraga untuk Pembina, Pelatih dan Atlet. Jakarta: Inti Idayu Press.

Sujiono, Bambang. Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono. 2009. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.

Sujiono. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Sujiono. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardhani. 2007. *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa*. Surakarta: Qinant.