

---

## PENERAPAN BERMAIN KREASI MELANGKAH DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH

Siti Maria Ulfah

Universitas Terbuka, Indonesia  
Email: mariaulfah@ecampus.ut.ac.id

---

### Info Artikel

---

#### Sejarah Artikel:

Diserahkan 27 Februari 2024  
Direvisi 8 Juni 2024  
Disetujui 10 Juni 2024

---

#### Keywords:

rough motoric,  
stepping creativity,  
play

---

### Abstract

*The aim of this research is to find out how to improve children's gross motor skills through creative step play at Aisyiyah Kindergarten.*

*The research method used is classroom action research with a cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The research subjects were 20 group A children at Aisyiyah Kindergarten (10 boys and 10 girls). The research location was Aisyiyah Kindergarten with a sample of all group A children in Aisyiyah Kindergarten. Data collection techniques are carried out through direct observation. The data validation technique used in this research is method triangulation and source triangulation. The data analysis technique used in this research is qualitative descriptive analysis*

*The results of the research show that the application of creative play steps in developing children's physical motor skills, showing a very significant will in achieving the success target of this research. The success obtained is as follows: The success obtained in developing children's physical motor skills can develop well until it reaches 75%, as the achievement of the success target has been determined. Through the application of creative step play, children can improve their gross motor skills.*

---

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan motorik kasar Anak melalui bermain kreasi melangkah di TK Aisyiyah.

Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas dengan siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu anak-anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah sebanyak 20 anak (10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan). Lokasi penelitian di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah dengan sampel seluruh anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung. Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain kreasi melangkah dalam mengembangkan fisik motorik anak, menunjukkan kemauan yang sangat berarti di dalam pencapaian target keberhasilan penelitian ini. Adapun keberhasilan yang diperoleh sebagai berikut: Keberhasilan yang diperoleh dalam pengembangan fisik motorik anak dapat berkembang dengan baik sampai mencapai 75%, sebagaimana pencapaian target keberhasilan telah ditentukan. Melalui penerapan bermain kreasi melangkah dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagaimana diatur oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. PAUD bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak usia dini, agar mereka siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan berbagai aspek perkembangan, termasuk motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta nilai-nilai moral dan agama. Hal ini selaras dengan pendapat Fitriyani et al. (2023) serta Utami & Haryadi (2022) bahwa karakteristik peserta didik usia sekolah sangat senang bermain juga senang melakukan aktivitas bergerak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar sangat efektif untuk perkembangan anak usia dini.

Bermain memberikan kepuasan alami bagi anak dan membantu mereka mengembangkan keterampilan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Senada dengan Kusumawardani & Aulia (2020) bahwa bermain dapat meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suryana (2017) menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang terstruktur dan bervariasi memiliki dampak positif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Dalam penelitian tersebut, diterangkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain aktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar dibandingkan dengan anak-anak yang kurang mendapatkan kesempatan bermain yang bervariasi. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan metode bermain yang kreatif dan inovatif di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Penelitian Montolalu et al. (2007) menunjukkan bahwa melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensi fisik dan intelektual mereka secara optimal. Hal ini selaras dengan penelitian Pratiwi & Kuryanto (2019); Vivianti & Ratnawati (2019) & Durin et al. (2022) yang juga menyatakan bahwa permainan dapat berpengaruh pada peningkatan gerak lokomotor dan karakter siswa. Bermain tidak hanya memberikan kepuasan alami bagi anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan fisik, intelektual, emosional, dan sosial (Sujiono, 2007). Selain itu, bermain juga dapat meningkatkan minat, motivasi, peran serta siswa dalam belajar (Supriyati, 2015).

Keterampilan motorik kasar ini sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari anak serta perkembangan fisik yang optimal (Moeslichatoen, 2004). Permainan kreasi melangkah dirancang untuk melatih keseimbangan, koordinasi, dan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas fisik seperti melangkah maju, mundur, ke samping, dan melompat (Wiyani, 2014).

Banyak penelitian telah menunjukkan manfaat bermain dalam perkembangan anak, seperti Wulandari & Sari (2018) yang mengemukakan bahwa metode bermain memiliki peran penting dalam perkembangan motorik kasar anak. Studi ini menemukan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan bermain menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar mereka. Penelitian Indah & Putri (2019) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan gerakan fisik mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi tubuh pada anak usia dini, namun masih sedikit studi yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan permainan kreasi melangkah dalam mengembangkan motorik kasar anak di Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada permainan kreasi melangkah dan bagaimana metode ini dapat diimplementasikan dalam konteks lokal, yakni di TK Aisyiyah Kabupaten Majene.

Permasalahan berdasarkan observasi dan kajian literatur, terdapat kesenjangan dalam penerapan metode permainan yang efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak di PAUD. Kurangnya metode yang terstruktur dan inovatif seringkali menjadi kendala dalam mencapai perkembangan motorik yang optimal. Fakta ini diperkuat oleh studi yang menunjukkan bahwa banyak anak masih mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar mereka.

Penelitian ini mengusulkan solusi berupa penerapan permainan kreasi melangkah, yang dirancang untuk melatih keseimbangan, koordinasi, dan kemampuan motorik kasar anak. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik seperti melangkah maju, mundur, ke samping, dan melompat, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penerapan permainan kreasi melangkah dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok A di TK Aisyiyah Kabupaten Majene. Diharapkan melalui

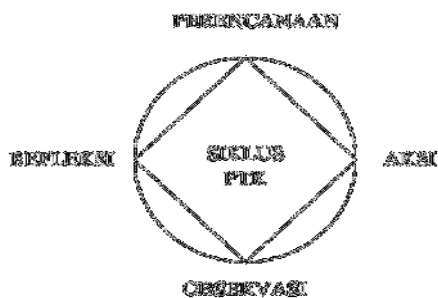
penelitian ini, dapat diperoleh metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini, serta memberikan kontribusi positif terhadap praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Hurlock (2012) juga menekankan pentingnya stimulasi motorik melalui berbagai aktivitas bermain yang bervariasi. Hurlock menyatakan bahwa permainan fisik yang melibatkan gerakan-gerakan dasar dapat membantu anak dalam memperkuat otot-otot besar dan mengembangkan koordinasi motorik yang lebih baik. Selain itu, menurut "Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs" oleh Bredekamp & Copple (2009), kegiatan bermain yang terstruktur dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar secara signifikan.

Pada uraian sebelumnya telah dijabarkan tentang pengertian kreasi melangkah dan pengertian perkembangan fisik. Pada bermain kreasi melangkah ini guru lebih berfokus pada perkembangan fisik anak ketimbang kognitif. Walaupun pada prakteknya keduanya sejalan. Hal ini sesuai dengan judul "Penerapan Bermain Kreasi Melangkah Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kartini Kabupaten Mamuju".

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut akan digambarkan dengan istilah model Kurt Lewin.



Gambar 1. Tahapan Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang meliputi; *pertama*, tahap 1: Perencanaan. Tahap ini meliputi menyusun tujuan penelitian, menyusun rencana tindakan yang terdiri dari kegiatan bermain kreasi melangkah dan instrumen pengumpulan data, serta mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan. *Kedua*, tahap 2 yakni tindakan. Pada tahap ini melaksanakan kegiatan bermain kreasi melangkah sesuai dengan rencana yang telah disusun, serta mengamati dan mencatat perilaku anak selama bermain. *Ketiga*, tahap 3 yakni observasi. Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, catatan anekdot, dan lembar observasi, serta menganalisis data untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak. *Keempat*, tahap 4: yakni refleksi. Pada tahap ini mendiskusikan hasil observasi dan analisis data dengan tim peneliti. Selain itu, juga merefleksikan keberhasilan dan kelemahan pelaksanaan tindakan, serta menyusun rencana tindakan untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian yaitu anak-anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah sebanyak 20 anak (10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan). Lokasi penelitian di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah dengan sampel seluruh anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengamati dan mencatat perilaku anak selama bermain kreasi melangkah. Lembar observasi ini akan memuat indikator-indikator kemampuan motorik kasar anak, seperti koordinasi dan keseimbangan tubuh, kekuatan otot, kelincahan dan kecepatan, kemampuan mengikuti instruksi, dan rasa percaya diri. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian menarik yang terjadi selama penelitian, seperti interaksi antar anak, ungkapan anak, dan perilaku anak yang tidak terduga.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, terbagi dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus berlangsung selama 2 minggu. Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, catatan anekdot, dan lembar observasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, seperti guru, orang tua, dan

anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan permainan kreasi melangkah secara signifikan meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Aisyiyah Kabupaten Majene. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Ini menunjukkan bahwa permainan kreasi melangkah efektif dalam melatih keseimbangan, koordinasi, dan keterampilan motorik kasar anak. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa factor. Aktivitas Fisik yang Terstruktur Permainan kreasi melangkah melibatkan berbagai aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan, seperti melangkah maju, mundur, ke samping, dan melompat. Aktivitas ini menstimulasi perkembangan motorik kasar anak secara langsung.

Pendekatan Pembelajaran yang Sesuai dengan Usia Anak Metode pembelajaran yang digunakan dalam permainan ini sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Anak-anak cenderung belajar dengan lebih baik ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Dukungan dari Guru dan Lingkungan Belajar Dukungan aktif dari guru selama permainan dan lingkungan belajar yang kondusif juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas permainan kreasi melangkah.

Kelebihan dan Kekurangan Penelitian  
Kelebihan:

1. Metode yang Inovatif: Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak.
2. Hasil yang Signifikan: Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak.
3. Instrumen Valid: Instrumen penelitian yang digunakan telah divalidasi dan reliabel, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya.

Kekurangan:

1. Sampel yang Terbatas: Penelitian ini hanya dilakukan pada satu TK dengan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas.

2. Durasi Penelitian: Waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari permainan kreasi melangkah.

Penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, Widyastuti (2008) menemukan bahwa bermain secara aktif dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kognitif anak. Selain itu, penelitian oleh Murniati Z. (2010) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang terstruktur dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak secara signifikan. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian oleh Sugiyanto (2009) yang menekankan pentingnya metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan fokus spesifik pada permainan kreasi melangkah, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung tetapi juga memperluas pengetahuan yang ada mengenai metode pembelajaran berbasis permainan untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi teori perkembangan anak usia dini, khususnya dalam hal metode pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini mendukung teori bahwa aktivitas fisik yang terstruktur dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Guru PAUD dapat mengadopsi permainan kreasi melangkah sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak. Ini dapat dijadikan salah satu kegiatan rutin dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Orang tua dapat memanfaatkan permainan serupa di rumah untuk mendukung perkembangan motorik anak mereka.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang program pendidikan anak usia dini yang lebih inovatif dan efektif, dengan lebih menekankan pada aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis tetapi juga praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan motorik kasar mereka secara optimal. Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, kemampuan motorik kasar anak masih rendah untuk lebih jelasnya, kita lihat dalam tabel 1

Tabel 1. Kegiatan Motorik Kasar (sebelum tindakan)

ASPEK	NILAI							
	BB		MB		BBB		BBB+	
	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak
Motrik kasar anak	7	33,3	3	15	2	10		

Sumber: peneliti

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus sebagai berikut:

1. Siklus Pertama ( 2 X pertemuan )
  - a. Perencanaan
    - 1) Guru menyusun Satuan Kegiatan Harian dengan berpedoman pada program pembelajaran (kurikulum) untuk menentukan indikator yang akan disampaikan kepada anak.
    - 2) Melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam situasi pembelajaran yang kondusif.
    - 3) Menyusun instrumen penelitian (kisi-kisi).
    - 4) Menyusun lembar observasi.
  - b. Tindakan
    - 1) Pertemuan I (Siklus I)
      - a) Guru memberikan penjelasan pada anak tentang bagaimana cara bermain kreasi melangkah.
      - b) Sebelum anak diberi kesempatan untuk melakukannya terlebih dahulu guru memberi contoh kepada anak bagaimana cara bermain kreasi melangkah.
      - c) Selanjutnya semua anak diberi kesempatan untuk melakukannya.
  - c. Pengamatan
 

Guru mengamati proses kegiatan bermain kreasi melangkah yang berlangsung dengan menggunakan format observasi. Pengamatan ini dapat dilihat dari hasil pengisian lembar observasi.

Tabel 2. Kemampuan Anak Dalam Melakukan Permainan Kreasi Melangkah Siklus I (Setelah Tindakan)

ASPEK	NILAI							
	BB		MB		BBB		BBB+	
	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak
Motrik kasar anak	4	20	6	30	5	25	3	15

Sumber: peneliti

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan sudah cukup berhasil anak yang kategori berkembang pada kondisi awal 30 % naik menjadi 50 % pada siklus I.

- d. Refleksi
 

Pada siklus I guru melakukan evaluasi/ perbaikan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan tindakan. Refleksi I merencanakan tindakan selanjutnya. Untuk anak yang belum bisa dan bisa dengan bantuan dalam mengembangkan fisik motorik akan ditindak lanjuti pada pertemuan berikutnya di luar penelitian ini agar semua anak dapat meningkatkan kemampuan fisik motoriknya dengan baik. Untuk mencapai target yang diharapkan guru perlu mengatasi hal-hal sebagai berikut.

  - 1) Memotivasi dan membimbing anak yang kurang dalam perkembangan motoriknya agar pada siklus ke II perkembangan motoriknya anak bisa lebih meningkat.
  - 2) Membimbing anak yang masih mengalami kesulitan dalam bermain kreasi melangkah.

Tabel 3 Kemampuan Anak Dalam Melakukan Permainan Kreasi Melangkah Siklus II (Setelah Tindakan)

ASPEK	NILAI							
	BB		MB		BBB		BBB+	
	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak	Jml Anak	% Anak
Motrik kasar anak	2	10	3	15	3	15	7	35

Sumber: peneliti

Berdasarkan hasil akhir penelitian diketahui bahwa penerapan bermain kreasi melangkah dalam mengembangkan fisik motorik anak, menunjukkan kemauan yang sangat berarti di dalam pencapaian target keberhasilan penelitian ini. Adapun keberhasilan yang diperoleh dalam pengembangan fisik motorik anak dapat berkembang dengan baik sampai mencapai 75%, sebagaimana pencapaian target keberhasilan telah ditentukan. Hasil penelitian yang dilakukan melengkapi riset Yeni & Surahman (2019) yang menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara status gizi terhadap kemampuan motorik, dan ini dibuktikan dari  $t_{hitung} = 0,748 > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05 = 0,423$ . Jadi kesimpulannya terdapat hubungan yang signifikan antara status gizi terhadap kemampuan motorik di SD Negeri 17 IV Koto Aur Malintang Kabupaten Padang Pariaman.

#### SIMPULAN

Keberhasilan yang diperoleh dalam pengembangan fisik motorik anak dapat berkembang dengan baik sampai mencapai 75%, sebagaimana pencapaian target keberhasilan telah ditentukan. Melalui penerapan bermain kreasi melangkah dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Durin, D. R. S., Shodiq A.M, M., & Ediyanto, E. (2022). Hubungan Permainan Lego Dengan Konsentrasi Belajar Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v13i1.8512>
- Fitriyani, N., Masfiah, S., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SD N 4 Getassrabi Terhadap Game Online. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9690>
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kusumawardani, S., & Aulia, N. N. (2020). Analisis Keterampilan Bermain Alat Musik Angklung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 116–120. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4975>
- Lewin, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Montolalu, et al. (2007). Pengaruh Permainan terhadap Perkembangan Fisik dan Intelektual Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 45(2), 120-135.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, P. I., & Widiastuti, A. A. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dengan Pendekatan Reinforcement melalui Metode Bermain Bunchems. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 207-213.
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2019). Correlation Betengan Traditional Games on Locomotor Movements and Characters. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3883>
- Sujiono, Y. N. (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriyati. (2015). Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Peserta Didik Kelas 6 SD 5 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 1–15.
- Suryana, D. (2017). Pengaruh Kegiatan Bermain Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45-56.
- Utami, S. H. A., & Haryadi, H. (2022). Meta-Analisis Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 165–

173.  
<https://doi.org/10.24176/re.v12i2.6364>
- Vivianti, V., & Ratnawati, D. (2019). Implementasi Arduino Nano Dan Reed Switch Untuk Permainan Edukasi Hafalan Doa Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 40–47. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3682>
- Wiyani, N. A. (2014). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wulandari, R., & Sari, M. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 112-120.
- Yeni, Hilda Oktri & Surahman, Fadli. (2019). Hubungan Status Gizi Terhadap Kemampuan Motorik Di SD Negeri 17 Koto IV Aur Malintang. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 141-147