

## **PENINGKATAN KREATIVITAS MOTORIK KASAR MELALUI AKTIVITAS MELOMPAT ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA TABUKAN UTARA**

**Lutfiah Yola Pangayow**

[yola.pangayow@iain-manado.ac.id](mailto:yola.pangayow@iain-manado.ac.id)

**Irvan Kurniawan**

[irvan.kurniawan@iain-manado.ac.id](mailto:irvan.kurniawan@iain-manado.ac.id)

### **Abstrak**

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional dan kecerdasan mental), emosi sosial (sikap dan perilaku, agama), terutama pertumbuhan dan perkembangan anak. Kreativitas motorik kasar adalah kemampuan anak untuk mengembangkan gerakan tubuh yang kreatif dan inovatif. Aktivitas melompat angka dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas motorik kasar pada anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara melalui aktivitas melompat angka. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang merupakan sebuah siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa aktivitas melompat angka dapat meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa aktivitas melompat angka sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak-anak kelompok B di TK Negeri Tabukan Utara. Pada siklus I peningkatan kreativitas motorik kasar anak masih belum memenuhi target peningkatan yang ditentukan yaitu 75%, dan dengan mengadakan siklus II dapat meningkatkan target kreativitas motorik kasar anak menjadi 80% sudah memenuhi target yang ditentukan.

**Kata kunci:** Kreativitas, Motorik Kasar, Melompat Angka

**Abstract**

Early childhood education refers to growth and development patterns (fine and gross motor coordination), intelligence (thinking skills, creativity, emotional intelligence and mental intelligence), social emotions (attitudes and behaviors, religion), especially child growth and development. Gross motor creativity is the ability of children to develop creative and innovative body movements. Jumping activities can be one way to increase gross motor creativity in early childhood. This study aims to find out how to increase gross motor creativity in early childhood group B at Kindergarten Negeri Pembina Tabukan Utara through number jumping activities. The method used is classroom action research, which is a cycle of planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the research that has been carried out, it can be shown that the activity of jumping numbers can increase gross motor creativity in group B children at the Pembina Tabukan Utara State Kindergarten. It can be concluded from the results of the study that the number jumping activity is very effective in increasing gross motor creativity in group B children in North Tabukan State Kindergarten. In the first cycle, the increase in children's gross motor creativity still did not meet the specified increase target, which was 75%, and by holding a second cycle, it could increase the target of children's gross motor creativity to 80% having met the specified target.

**Keywords:** Creativity, Gross Motor, Jumping Numbers

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, mengetahui sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkrasi. Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 yang menjelaskan mengenai sistem pendidikan nasional yang mencakup pendidikan anak usia dini dengan memberikan pembinaan pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki bekal menuju pendidikan selanjutnya (Yuliani Nurani Sujiono, 2013).

Pendidikan anak usia dini menurut islam adalah bersifat sistemik yaitu konsep yang ada didalamnya terkandung beberapa komponen: visi, misi, tujuan dasar, prinsip, kurikulum, pendidikan strategi, proses belajar mengajar, institusi, sarana prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi yang antara komponen satu dengan komponen lainnya saling berkaitan dan hubungan secara fungsional (Abuddin Nata, Kapita Selekt, 2012).

Kemampuan motorik kasar adalah proses perkembangan alami untuk anak-anak, pada anak-anak tertentu, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya keterampilan motorik tertentu. Ada beberapa penyebab yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta latar belakang budaya. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula, karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya diri anak akan meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya (Khairi Zawi, Dinese.K.C. L, Rozlina Tan Abdullah, 2014).

Jadi agar perkembangan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka dapat berkembang secara optimal, salah satu solusinya adalah dengan menyediakan media yang tepat guna dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik anak seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, dimana proses dan hasil belajar anak menunjukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media (Ahmad Rivai Nana Sudjana, 2011).

Kreativitas motorik kasar adalah salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui kegiatan kreatif. Perkembangan motorik kasar anak biasanya dimulai lebih dulu dari pada motorik halus. Hal ini kerana setelah otot-otot besar berkembang, selanjutnya akan disusul oleh perkembangan otot-otot kecil. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru, masih terdapat kendala yang di alami TK Negeri Pembina Tabukan Utara yaitu terbatasnya persediaan alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar. guru lebih banyak melakukan kegiatan di ruang kelas. Anak-anak jarang melakukan kegiatan yang dapat melatih keseimbangan,

## **Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Tabukan Utara**

kekuatan, kelincahan, dan keberaniannya. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai. Adapun upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada tingkat capaian melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian adalah dilakukannya senam sehat bersama pada hari jumat, sebelum kegiatan senam sehat dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan sebelum melakukan senam sehat.

Dengan ini keberadaan media sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran media yang biasa digunakan di TK adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tepat digunakan untuk anak TK, karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada cara dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meningkatkan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka dengan menerapkan salah satu permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak yaitu menggunakan permainan melompat angka, karena permainan melompat angka merupakan aktivitas yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak, terutama pada perkembangan motorik kasar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis, mencoba mengkaji lebih dalam lagi bagaimana metode untuk peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada kelompok B di Tk Negeri Pembina Tabukan Utara. Untuk itu penulis merumuskan pertanyaan bagaimana permainan melompat angka dapat meningkatkan kemampuan kreativitas motorik kasar pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.

## **LANDASAN TEORI**

### **Kreativitas Motorik Kasar**

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan atau ide untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Aisyah, 2017).

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada. Kreatifitas pada masakini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor keturunan dan lingkungan. Kreatifitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang fakta dalam penelitian psikologi masa kini.

Amstrong dalam Khadijah mengatakan bahwa perkembangan inti dari kecerdasan kinestetik atau motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (Khadijah, 2012).

Menurut Hurlock fungsi keterampilan motorik anak dibagi menjadi 4 kategori yaitu: Keterampilan bantu diri yaitu, anak mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri, meliputi ketrampilan berpakaian, merawat diri, makan dan mandi, keterampilan bantu sosial yaitu, untuk dapat diterima dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta tetangga

## **Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Tabukan Utara**

diperlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah, keterampilan bermain yaitu, untuk dapat bermain dengan teman sebaya anak memerlukan keterampilan seperti keterampilan bermain bola, melukis, dan menggambar, keterampilan sekolah yaitu, awal sekolah sebagian besar melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, dan menggambar. Semakin baik keterampilan yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial serta prestasi akademik dan non akademik anak (Elizabeth B. Hurlock, 2013).

### **Unsur Yang Akan Dilihat Pada Perkembangan Motorik Kasar**

Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014, Indikator motorik kasar yang dikembangkan untuk anak usia dini 5-6 tahun diantaranya adalah menirukan gerakan binatang seperti bebek berenang, pohon tertiuap angin, pesawat terbang, melakukan gerakan menggantung (bergeluyut), melakukan gerakan melompat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara terarah, melakukan gerakan antisipasi, menendang sesuatu secara terarah (Rima Irda putri, Daviq Charirilsyah, Devi Risma, 2018).

### **Ciri-ciri Motorik Kasar**

Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki tangan, kepala dalam melakukan tarian, melakukan permainan fisik dengan bak dan lentur, terampil dalam menggunakan kaki kanan dan kiri (Ida Ayu Ria Yulastina, Nyoman Jampel, Mutiara Magta, 2015).

### **Permainan Melompat Angka**

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktifitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktifitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang dirasakan anak (Andang Ismail, Education Games, 2005).

Berdasarkan jenis bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu: Permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh, permainan Pasif merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik (Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestraining, 2018).

Permainan melompat angka pada anak usia dini adalah suatu kegiatan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, kognitif, dan sosial anak usia dini melalui aktivitas melompat angka yang disusun gambar telapak kaki di lantai atau permukaan lainnya. Permainan yang baik adalah permainan yang dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan melompat angka sangatlah efektif dalam pembelajaran pada anak karena dalam permainan ini dapat mendorong tumbuh kembang anak yang sesuai dengan karakter anak sesuai dengan pendapat dimana anak diajak belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan (Wita Hanifah

Melompat adalah permainan sederhana yang termasuk aspek perkembangan motorik kasar yang dimana kemampuan gerak fisik yang melibatkan 90% bagian tubuh, yang biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan dengan otot-otot besar. Angka adalah satuan-satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan ditambah dan dikalikan (Hanifah and Hasanah, 2019).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan perubahan yang positif dalam proses pembelajaran dan prestasi siswa. Metode ini melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan tindakan berkelanjutan untuk mengidentifikasi masalah, merancang strategi perbaikan, dan mengevaluasi hasilnya. Penelitian ini berlokasi di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Data Penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi, tes kinerja, pengamatan diri, dan wawancara. Data penelitian bersumber pada pencapaian belajar anak yang dihasilkan dari tindakan peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Dari hasil data yang diperoleh melalui instrument penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berfungsi untuk mengelolah data yang berkaitan dengan penjumlahan, pencarian titik tengah, mencari presentasi dan menyajikan data informasi yang mudah dibaca, menarik dan disajikan dalam bentuk grafik dan table (Suharsimi Arikunto and supardi, 2015). Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur proses dan kemampuan pada peserta didik. Data ini terkait dengan kemampuan motorik kasar anak dengan aktivitas melompat angka. Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara mengalami peningkatan. Berikut ini yang dapat mengukur peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada anak usia dini : koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kecepatan.

## **Hasil**

### **Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka**

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, siklus pertama dilakukan dalam 1 kali pertemuan dan siklus kedua dilakukan 1 kali pertemuan. Pada masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, persiapan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Hasil penelitian ini dirancang dalam 3 tahapan yaitu, pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap pada tahapan ini dilaksanakan pada satu kelas, di dampingi oleh observer atau guru kelas TK Negeri Pembina Tabukan Utara yang bernama Ibu Lusye Medea, S.Pd AUD. Berikut merupakan hasil penelitian dalam penerapan Alat permainan edukatif untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.



## PEMBAHASAN

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi pada dirinya, dengan potensi tersebut anak membutuhkan aktivitas atau kegiatan yang kreatif dan menyenangkan agar potensi tersebut dapat berkembang. Sebagian guru berpendapat bahwa dengan penggunaan media dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang variasi dan menarik untuk anak. Dalam pembelajaran media merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kemampuan anak perlu menggunakan media/alat permainan yang tepat, menarik, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran agar kemampuan anak berkembang secara optimal dan anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Negeri Pembina Tabukan Utara dalam 2 siklus ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas motorik kasar anak meningkat secara signifikan dari kondisi awal sebelum diadakannya penelitian hingga sampai penelitian tindakan kelas siklus ke II tahap akhir dan mampu mencapai indikator peningkatan kemampuan kreativitas motorik kasar. Yang pada kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas motorik kasar anak yang belum berkembang mengalami penurunan dari awal hingga akhir.

Untuk lebih memperjelas hasil penelitian ini dari prasiklus sampai akhir tindakan dapat dilihat pada tabel dan diagram garis di bawah ini:

Siklus	Motorik Kasar								Jumlah Anak
	BB		MB		BSH		BSB		
Pra Siklus I	8	80%	1	10%	1	10%	0	0%	10 org
Siklus I	0	0%	7	70%	1	10%	2	20%	10 org
Siklus II	0	0%	0	0%	2	20%	8	80%	10 org

Berdasarkan data rekapitulasi di tabel di atas menunjukkan pada persentase awal sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus adalah peserta didik yang kriteria BB sebanyak 8 siswa (80%), MB sebanyak 1 siswa (10%), BSH 1 siswa (10%), dan kriteria BSB sebanyak 0 siswa (0%). Dari persentase diatas menunjukkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) pada pra siklus tindakan masih terlihat tinggi yaitu 8 siswa (80%), para anak didik yang belum berkembang ini masih perlu banyak dorongan dan bimbingan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I persentase kemampuan kreativitas motorik kasar anak melalui permainan aktivitas melompat angka yang belum berkembang sudah tidak ada lagi (0%), Sedangkan siswa yang mulai berkembang yaitu sebanyak 8 siswa (80%), siswa dalam kategori MB ini sudah mampu untuk melakukan lompatan namun belum konsisten.

## **Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Tabukan Utara**

Jumlah persentase anak didik yang berkembang sesuai harapan sebanyak 1 siswa (10%), peserta didik dalam kategori BSH ini sudah mampu untuk melakukan lompatan dan mulai konsisten. Berikutnya yaitu jumlah persentase anak didik yang berkembang sangat baik yaitu 1 siswa (10%), jumlah yang sangat rendah dari target peningkatan yang ditentukan yaitu 75%.

Pada siklus II ini menghasilkan persentase siswa yang belum berkembang dan mulai berkembang yaitu sudah tidak ada lagi (0%), jumlah ini karena guru yang semakin maksimal dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar anak lebih aktif dalam mengikuti permainan melompat angka. Selain itu, persentase anak yang berkembang sesuai harapan yaitu 2 siswa (20%), jumlah ini pun semakin berkurang karena anak yang semakin antusias dalam mengikuti permainan lompat angka. Sedangkan persentase pada anak yang berkembang sangat baik yaitu mencapai 8 siswa (80%), maka jumlah persentase tersebut dinyatakan berhasil karena jumlahnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas melompat angka sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina tabukan Utara mengalami peningkatan. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari Koordinasi yaitu mengamati peningkatan dalam koordinasi gerakan antara anggota tubuh saat melompat, termasuk gerakan lengan, kaki, dan bagian tubuh lainnya, Keseimbangan yaitu menilai peningkatan dalam kemampuan anak-anak untuk menjaga keseimbangan saat melompat angka, termasuk kemampuan untuk mendarat dengan stabil dan menghindari terjatuh, Keterampilan yaitu mengamati keterampilan pada anak-anak dalam aktivitas melompat untuk mengembangkan kognitif dalam mengenal angka, menghitung, bentuk dan warna, Kekuatan yaitu memantau peningkatan kekuatan otot dan ketahanan fisik anak-anak selama aktivitas melompat angka, yang dapat tercermin dalam kemampuan mereka untuk melompat lebih tinggi atau lebih sering tanpa lelah, Kecepatan yaitu melihat peningkatan kecepatan anak dalam merespon apa yang diajarkan untuk melatih kemampuan berpikir anak dalam melakukan suatu kegiatan. Pada siklus I peningkatan kreativitas motorik kasar anak masih belum memenuhi target peningkatan yang ditentukan yaitu 75%, dan dengan mengadakan siklus II dapat meningkatkan target kreativitas motorik kasar anak menjadi 80% sudah memenuhi target yang ditentukan.



**Referensi**

- Abuddin Nata, Kapita Selekta Pendidikan Islam, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada), 139.2012.
- Aisyah. *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Vol 1, No.2.118-123.2017.
- Ahmad Rivai Nana Sudjana, 'Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran', 2011
- Ahmad Syaikh, Suyitno Muslim & Etin Solihatin, (2024). *Pembelajaran Motorik Kasar*, Pendidikan Anak Usia Dini, Hypercontent Learning, Jakarta: CV.CAMPUSTAKA.No.46.
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, ( Jakarta : Erlangga), h.11. 2013
- Hanifah, Wita, and Hisbiyatul Hasanah, 'Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember', *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2.2 (2019), 64–73.
- Khadijah, " *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: Citapustaka Media Perintis", 2012.
- Harum Family Center " *Manfaat Melompat dan Meloncat Untuk Anak-anak* " Malang, h.141, 2024.
- Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestraining, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, ), hlm. 23-24, 2018
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Ideks, ) h.6.2013.