

DAFTAR RUJUKAN

- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali dan Engklek Sebagai Peningkat Kebugaran Tubuh di Era New Normal (Studi Literatur). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(03).
- Amalia, I. A. (2016). Aspek perkembangan motorik dan hubungannya dengan aspek fisik dan intelektual anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Diana, H. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Gerak Irama Bagi Anak Tunagrahita Sedang. *E-JUPEKhu(Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 3(1), 128–138.
- Djuanda, I., & Adipura, P. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 19(2), 265–274.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89–101.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), 21–46.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60–71.
- Indardi, N. (2015). Pengulangan teknik permainan kasti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(1), 44–49.
- Irfandi, M. (2020). *Analisis Perbandingan Rata-Rata Nilai Ujian Nasional SMA/MA Di Kota Malang Antara Jurusan IPA, IPS Dan Bahasa Pada Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2018/2019 Dengan Metode Uji Kruskal-Wallis*. Malang: Universitas Isam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jamco, J., & Balami, A. M. (2022). Analisis Kruskal-Wallis Untuk Mengetahui Konsentrasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Bidang Minat Program Studi Statistika Fmipa Unpatti. *PARAMETER: Jurnal Matematika, Statistika Dan*

Terapannya, 1(1), 39–44.

- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Lubis, H. Z. (2018). Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Jurnal Raudhah*, 6(2).
- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan barang bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 48–52.
- Mathar, M. Q. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu Perpustakaan*. Gowa: Alauddin University Press.
- Mirawati, & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Murni, M. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 19–33.
- Muyaroah, S. (2017). Efektifitas Mobile learning sebagai alternatif model pembelajaran. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 23–27.
- Nasional, K. P. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD.
- Ningsih, S. P. (2017). *Analisis Penggunaan Media Video Materi Bencana Tanah Longsor Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana Terhadap Tingkat Pengetahuan Bencana Di SMP Negeri 2 Kemalang*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novianti, I., & Arti, E. S. (2020). Pengaruh Permainan Lempar dan Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Kartini Rambipuji Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(2), 66–74.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media HulaHoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12.
- Nugraheni, N. R., & Khasanah, I. (2015). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Gerak dan Lagu Pada Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

- Oktarifaldi, O., Syahputra, R., & Putri, L. P. (2019). Pengaruh kelincahan, koordinasi dan keseimbangan terhadap kemampuan lokomotor siswa Usia 7 sampai 10 tahun. *Jurnal MensSana*, 4(2), 190–200.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117–124.
- Prasetyo, A., & Suhartini, B. (2014). Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikulerbolabasket SMA N 3 Bantul. *Medikora*, 12(1), 152847.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114–130.
- Sepriadi, S. (2017). Kontribusi status gizi dan kemampuan motorik terhadap kesegaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 194–206.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran usability website e-commerce Sambal Nyoss menggunakan metode Skala Likert. *Jurnal Compiler*, 7(1).
- Siregar, J., Damaiwaty, D. R., & Lubis, M. S. (2019). Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Melbourn. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 1–9.
- Siyanto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Solikin, I. (2018). Implementasi penggunaan smartphone android untuk control pc (personal computer). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 249–252.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Susanti, R. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Melalui Permainan Bonakor Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Penggarit Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2013*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: Unipma Press.
- Wahyuri, A. S. (2017). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis aktivitas bermain. *Jurnal MensSana*, 2(2), 14–18.
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62.
- Wulandari, Y., & Hasibuan, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Bhakti Kepuhrejo Kudu Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(03).
- Yusmawati, Rihatno, T., & Rismawanti, R. (2020). Meningkatkan Hasil Gerak Dasar Melempar dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SDN 03 Jelambar Baru Jakarta Barat. *Jurnal Segar*, 8(2).