
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN BOWLING SEDERHANA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS BANGSA SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Dita Ayu Trisnawati¹ dan Varia virdania Virdaus²

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}

dita.ayutrisnawati12@gmail.com¹, varia.virdaus@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain bowling sederhana pada anak Kelompok A di TK TUNAS BANGSA SURABAYA. Kemampuan melempar bola secara terarah merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini sehingga peneliti memfokuskan pada unsur ketepatan anak dalam penelitian ini. Objek penelitian ini ialah 15 anak Kelompok A TK Tunas Bangsa Surabaya, dalam penelitian ini peningkatan melempar bola secara terarah melalui bermain bowling sederhana. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrumen lembar observasi checklist. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan pada kemampuan melempar bola secara terarah adalah 80%. Hasil penelitian ini yaitu pada pra tindakan tingkat pencapaian 20%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I terjadi peningkatan yaitu 46,7%. Selanjutnya Siklus II hasil yang dicapai yaitu 80% yang telah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan yaitu 80%. Langkah-langkah dalam permainan bowling sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah yaitu guru mengajak anak-anak untuk bermain di luar ruangan, guru menyiapkan alat permainan bowling sederhana, guru mengukur jarak untuk melempar yaitu 5 meter dari pin bowling, sebelum bermain anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu, guru memberikan contoh bagaimana cara melempar, guru memanggil anak satu per satu untuk praktek bermain bowling, dan setiap anak diberi tiga kali kesempatan untuk melempar.

Kata Kunci: *Motorik kasar anak, melempar bola secara terarah, bermain bowling sederhana*

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to throw the ball in a directed manner through playing simple bowling with Group A children at TUNAS BANGSA SURABAYA Kindergarten. The ability to throw the ball in a directed manner is one of the important developments for early childhood so that researchers focus on the element of children's accuracy in this study. The object of this research is 15 children of Group A TK Tunas Bangsa Surabaya, in this study the improvement of throwing the ball in a directed manner through playing simple bowling. Data collection is done through observation with a checklist observation sheet instrument. Data analysis techniques are carried out descriptively qualitative and quantitative. The indicator of success in the ability to throw the ball in a directed manner is 80%. The results of this study are in the pre-action achievement level of 20%. After Cycle I action there was an increase of 46.7%. Furthermore, Cycle II the results achieved were 80% which was in accordance with the predetermined indicators of 80%. The steps in a simple bowling game that can improve the ability to throw the ball in a directed manner are the teacher invites children to play outdoors, the teacher prepares a simple bowling game tool, the teacher measures the distance to throw which is 5 meters from the bowling pin, before playing the children warm up first, the teacher gives an example of how to throw, the teacher calls the children one by one to practice playing bowling, and each child is given three opportunities to throw.

Keywords: *Gross motor skills of children, throwing the ball in a directed manner, playing simple bowling*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok A TK Tunas Bangsa serta hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek melempar secara terarah, masih perlu ditingkatkan. Selama ini guru telah berupaya menstimulasi kemampuan tersebut melalui permainan melempar bola atau kantong biji. Namun, kegiatan tersebut belum sepenuhnya menarik minat anak. Beberapa anak terlihat kurang antusias, kurang fokus, dan belum mampu mengarahkan lemparan dengan tepat ke sasaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan variasi permainan yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar.

Motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti tangan, kaki, bahu, dan badan. Kemampuan ini penting dikembangkan sejak usia dini karena berhubungan dengan keseimbangan, kekuatan, koordinasi, kelenturan, dan ketepatan gerak anak. Salah satu bentuk kemampuan motorik kasar yang perlu distimulasi adalah kemampuan melempar secara terarah. Melempar dapat diartikan sebagai gerakan mengarahkan suatu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Agar anak mampu melempar dengan baik, anak perlu memiliki koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot, keseimbangan tubuh, serta kemampuan memperkirakan arah dan jarak sasaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan permainan bowling sederhana untuk meningkatkan kemampuan melempar secara terarah. Permainan bowling sederhana merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan bola ke arah pin-pin yang telah disusun di depan anak. Dalam permainan ini, anak berusaha mengarahkan bola agar dapat menjatuhkan pin sebanyak mungkin. Meskipun gerakan yang digunakan lebih banyak berupa menggelindingkan bola, permainan ini tetap melatih kemampuan melempar terarah karena anak harus mengatur arah, kekuatan, posisi tubuh, dan fokus pandangan agar bola mengenai sasaran dengan tepat.

Permainan bowling sederhana memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran anak usia dini. Pertama, permainan ini menarik dan menyenangkan karena anak dapat melihat secara langsung hasil dari gerakannya, yaitu pin yang jatuh ketika bola mengenai sasaran. Kedua, permainan ini melibatkan anak secara aktif sebagai pelaku utama, bukan hanya duduk diam memperhatikan penjelasan guru. Ketiga, permainan bowling dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan karena anak harus melihat sasaran, mengarahkan bola, lalu menggelindingkannya dengan tepat. Keempat, permainan ini dapat disesuaikan dengan kemampuan anak, misalnya dengan mengatur jarak antara anak dan pin, ukuran bola, jumlah pin, atau tingkat kesulitan permainan.

Selain itu, permainan bowling sederhana juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan gembira. Anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, mencoba berulang kali, serta memperbaiki gerakannya secara bertahap. Ketika anak berhasil menjatuhkan pin, anak akan merasa senang dan termotivasi untuk mencoba kembali. Sebaliknya, ketika belum

berhasil, anak dapat belajar mengatur kembali arah dan kekuatan gerakannya. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya melatih motorik kasar, tetapi juga membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan mengikuti aturan permainan.

Alasan peneliti memilih permainan bowling sederhana adalah karena permainan ini memiliki unsur gerak, tantangan, dan kesenangan yang sesuai dengan karakteristik anak kelompok A. Permainan bowling tidak menuntut anak memahami instruksi yang terlalu rumit, tetapi tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan gerak secara terarah. Dalam permainan bowling, bola digelindingkan ke arah pin yang biasanya berjumlah sepuluh dan disusun menyerupai bentuk segitiga. Anak diarahkan untuk berdiri pada posisi tertentu, memegang bola, memperhatikan sasaran, kemudian menggelindingkan bola ke arah pin. Aktivitas tersebut dapat membantu anak meningkatkan ketepatan gerak, koordinasi tubuh, dan kemampuan mengontrol kekuatan tangan.

Dengan demikian, peneliti berupaya melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Bermain Bowling Sederhana pada Anak Kelompok A di TK Tunas Bangsa.” Melalui penelitian ini, diharapkan permainan bowling sederhana dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama kemampuan melempar atau mengarahkan bola secara tepat ke sasaran.

LANDASAN TEORI

Anak ialah salah satu peninggalan berarti selaku penerus kemajuan suatu bangsa serta negeri. Pada masa kanak-kanak ialah masa perkembangan serta pertumbuhan, paling utama pada anak umur 0-6 tahun yang kerap diucap masa emas (golden age). Pada masa ini nyaris segala kemampuan yang terdapat pada anak hadapi masa peka buat berkembang serta tumbuh secara kilat. Sehingga perlunya upaya pembelajaran guna menggapai optimalisasi pada setiap aspek-aspek perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan fisik motorik AUD merupakan proses perkembangan yang berkesinambungan, terjadi secara signifikan dalam pembentukan tulang, tumbuh kembang gerakan otot-otot dan saraf sesuai dengan rentang usianya yang akan mempengaruhi keterampilan anak dalam bergerak. Perkembangan fisik-motorik sangat berperan penting bagi seorang anak. Selain melatih kelincahan dan kecekatan, dapat memberikan motivasi kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan, bila difungsikan dengan baik perkembangan fisik-motorik ini mampu meningkatkan kecerdasan anak. Sebagai orang tua, atau pendidik maupun orang dewasa di sekeliling anak, perlu merespons dan memberikan waktu atau kesempatan kepada anak dalam melakukan berbagai gerakan yang dapat membantu dalam mengembangkan fisikmotoriknya. ciri-ciri perkembangan motorik pada umumnya melalui empat tahap, yaitu:

- a. Gerakan tidak disadari, tidak disengaja, dan tanpa arah,

- b. Gerakan anak tidak khas, artinya gerakan timbul disebabkan oleh rangsangan yang tidak sesuai dengan rangsangannya,
- c. Gerakan pada anak dilakukan secara masal, yang artinya seluruh tubuhnya ikut bergerak, dan
- d. Gerakan anak itu tidak diikuti gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan

Menurut Strickland (2003: 5) permainan bowling adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inci (diameter kira-kira 8½ inci) pada lorong atau landasan selebar 42 inci. Bola menggelinding sejauh 60 kaki ke arah formasi 10 buah pin. Pin tersebut masing-masing tingginya 15 inci, diatur dalam formasi segitiga sama sisi. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bowling adalah permainan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola dengan tangan yang mengenai pin di depannya yang berjumlah 10 buah pin yang ditata menyerupai bentuk segitiga apabila dilihat dari atas. Bola dan pin yang digunakan dalam permainan bowling secara umum dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bola dan Pin Bowling

Permainan bowling yang secara umum dijumpai di masyarakat seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2.2 Permainan Bowling secara Umum

Dalam permainan bowling ini mempunyai beberapa aturan, yaitu:

1. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike.
2. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa.
3. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut spare.

Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut open frame (*missed*) dan masih akan diberikan satu kali kesempatan untuk melempar yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap permainannya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk frame selanjutnya.

Perhitungan atau skorsing untuk permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Skor 3 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 8 sampai 10 pin dari jarak 5 meter.
2. Skor 2 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 5 sampai 7 pin dari jarak 5 meter.
3. Skor 1 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 4 atau <4 pin dari jarak 5 meter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas). Secara keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah pada kelompok A di TK Tunas Bangsa Surabaya dengan menggunakan permainan bowling sederhana. PTK yang digunakan peneliti adalah model Kemmis & Mc. Taggart yang memiliki proses penelitian yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan pengamatan dan observasi dilakukan secara bersamaan.

Pengambilan data dilakukan di lembaga TK Tunas Bangsa Surabaya. Berlokasi di Jalan Bulak Banteng Lor Bhineka X No.10, Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Khususnya pada siswa kelompok A. Masa penelitian bulan Desember sampai dengan bulan Februari tahun 2023 semester gasal tahun pelajaran 2022-2023. Peneliti menetapkan jadwal penelitian yang berlangsung selama 3 bulan (Desember s/d Februari), berdasarkan praobservasi, observasi, dan dokumentasi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik observasi, teknik tes dan dokumentasi siswa. Instrumen penilaian capaian anak yang digunakan peneliti adalah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014, sebagai berikut:

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB: Berkembang Sangat Baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB: Mulai Berkembang	Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
BB: Belum Berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Tindakan Siklus I akan dilakukan pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu pada tanggal 3, 5, dan 7 Januari 2023. Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 Januari 2023, tindakan dimulai dengan mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan. Kemudian peneliti memanggil semua anak Kelompok A dan menjelaskan aturan permainan bowling yang akan dilakukan kepada anak-anak. Peneliti mendemonstrasikan secara langsung cara melempar bola sehingga mengenai pin. Setelah anak-anak jelas dan mengerti, kemudian guru memanggil satu per satu anak untuk melakukan permainan tersebut. Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 Januari 2023.

Pada hari kedua anak lebih antusias ikut serta dalam mempersiapkan penataan lingkungan main. Anak-anak ikut menata pin dan membuat lintasan garis didampingi oleh peneliti dan guru kelas. Pada saat permainan dimulai anak-anak diingatkan kembali tentang peraturan permainan yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya. Sebagian besar anak sudah mengerti jalannya permainan yang akan dilakukan, tetapi ada beberapa anak yang masih perlu dibimbing untuk mengikuti jalannya permainan. Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Januari 2023. Pada hari ketiga tindakan, anak-anak tampak kurang antusias seperti pada hari kedua tindakan. Peneliti mengajak anak melakukan pemanasan fisik terlebih dahulu untuk menumbuhkan motivasi mengikuti permainan. Hasil tindakan Siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Data Kumulatif Siklus I

Nama Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua			Pertemuan Ketiga		
	BT	KT	T	BT	KT	T	BT	KT	T
Aggr		√		√				√	
Ahsn	√			√			√		
Ann		√			√			√	
Arn	√			√			√		
Dty		√			√			√	
Evn	√			√			√		
Fhr	√			√			√		

Frs	√				√			√	
Hrn		√			√		√		
Ich	√			√			√		
Ina		√			√			√	
Isr	√			√			√		
Lua	√			√			√		
Rsa	√				√			√	
Rks	√			√				√	
Jumlah	10	5	0	9	6	0	8	7	0
Persentase	66,7%	33,4%	0%	60	40%	0%	53,4%	46,7%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, KT = Kurang Tepat, T = Tepat

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa persentase nilai akhir pada Siklus I yang dilaksanakan dengan tiga pertemuan hanya mencapai 46,7% atau tujuh anak yang dapat melakukan lemparan secara tepat. Jika dibandingkan dengan persentase hasil prasiklus, tindakan Siklus I ini sudah menunjukkan adanya perkembangan. Perkembangan ini dapat dilihat dari nilai keberhasilan 20% pada prasiklus menjadi 46,7% pada akhir tindakan Siklus I. Dari prasiklus sampai dengan sSiklus I mengalami kenaikan yaitu 26,7%.

Pelaksanaan Siklus II ini dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat pada tanggal 6, 8, dan 10 Februari 2023. Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2023. Tindakan dimulai dengan kegiatan pembukaan sebagai kegiatan pemanasan fisik. Kegiatan pembukaan diisi dengan pemanasan supaya anak lebih semangat. Setelah selesai pemanasan, anak-anak berkumpul membentuk barisan dan permainan dimulai dari barisan yang paling depan. Setiap anak mendapat kesempatan tiga kali lemparan. Hasil lemparan tersebut dicatat oleh peneliti pada lembar observasi yang telah disiapkan. Guru bertugas menata ulang pin dan anak yang telah melempar bola bertugas untuk mengambil bola bowling. Sebelum guru memanggil anak satu per satu, peneliti terlebih dahulu memberikan contoh cara melempar yaitu melempar dengan cepat dan terarah agar mengenai pin-pin tersebut. Selanjutnya guru memanggil anak satu per satu untuk bermain bowling sederhana.

Pada Siklus II Pertemuan Pertama ini anak-anak cukup antusias dan bersemangat melakukan lemparan. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah melakukan pemanasan terlebih dahulu. Walaupun ada beberapa anak yang belum tepat dalam melakukan lemparan, mereka sangat antusias, bersemangat, dan mulai tertib dalam melakukan permainan tersebut.

Pertemuan Kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Februari 2023. Pada Pertemuan Kedua, anak-anak langsung mengambil alat permainan sendiri dan menata sendiri dengan didampingi oleh guru serta peneliti. Anak-anak terlihat tidak sabar untuk segera bermain bowling sederhana tersebut. Pada Siklus II Pertemuan Kedua ini, anak-anak terlihat sudah mengetahui peraturannya. Anak-anak memanggil teman-temannya untuk segera berkumpul, selanjutnya peneliti meminta tiga anak untuk memimpin pemanasan.

Selesai pemanasan, anak-anak bergegas membentuk barisan. Guru menata pin-pin tersebut dan peneliti memberikan penjelasan serta contoh melempar yang benar.

Pada Siklus II Pertemuan Kedua ini terdapat satu anak yang masuk dalam kriteria sangat tepat, yaitu menjatuhkan 10 pin pada lemparan pertama. Siklus II ini direncanakan terdiri dari tiga pertemuan, namun pada Siklus II Pertemuan Kedua terlihat jika indikator keberhasilan sudah tercapai. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada Siklus II Pertemuan Kedua dikarenakan telah tercapainya hasil observasi yang diperlukan, sehingga memangkas waktu lebih cepat dari perkiraan. Hasil observasi tindakan ini dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Data Kumulatif Observasi Siklus II

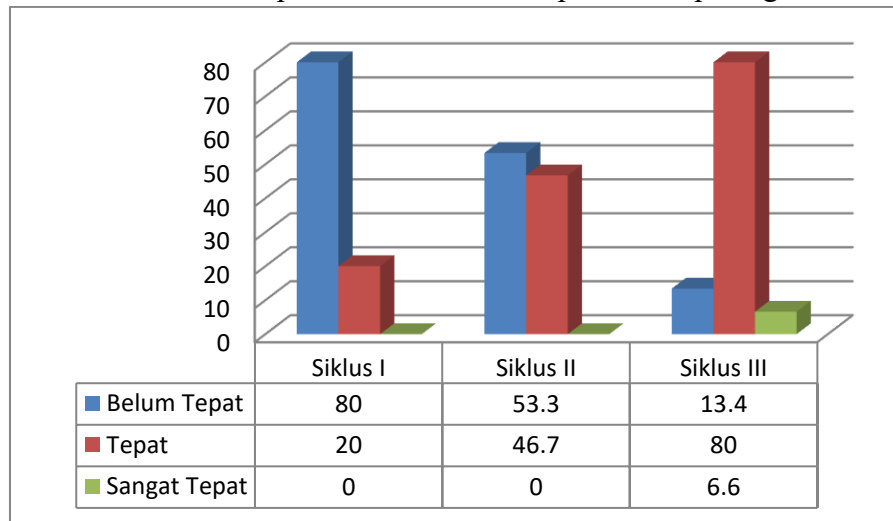
Nama Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
	BT	KT	T	BT	KT	T
Aggr	√				√	
Ahsn	√				√	
Ann		√			√	
Arn	√				√	
Dty		√				√
Evn		√		√		
Fhr		√			√	
Frs		√			√	
Hrn	√				√	
Ich	√				√	
Ina		√			√	
Isr	√				√	
Lua	√			√		
Rsa		√			√	
Rks		√			√	
Jumlah	7	8	0	2	12	1
Persentase	46,7%	53,4%	0%	13,4%	80%	6,6%

Keterangan: BT = Belum Tepat, KT = Kurang Tepat, T = Tepat

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa pada Siklus II Pertemuan Kedua indikator keberhasilan mencapai 80%. Anak yang mendapatkan kriteria sangat tepat terdapat satu anak, sehingga sudah dapat dikatakan bahwa anak sudah dapat melakukan permainan bowling dengan sangat tepat dan mendapatkan skor yang sempurna.

Sedangkan, anak yang mendapatkan kriteria tepat berjumlah 12 anak, sehingga sudah dapat dikatakan anak sudah dapat melakukan permainan bowling dengan baik.

Berikut ini adalah data kenaikan persentase tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan melempar bola secara terarah pada anak kelompok A di TK Tunas Bangsa Surabaya dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan bowling sederhana. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan pada tindakan sebelumnya, pada Siklus I dan Siklus II telah terjadi peningkatan. Anak yang mendapatkan kriteria sangat tepat pada kondisi awal sebelum tindakan 0% menjadi 1 anak (6,6%) pada Siklus II, kriteria tepat pada awal sebelum tindakan 3 anak (20%) meningkat menjadi 12 anak (80%), dan kriteria belum tepat pada kondisi awal 12 anak (80%) turun menjadi 2 anak (13,4%) sehingga siklus I, dan siklus II yang hasilnya mengalami peningkatan yang berarti dan ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian yang telah mencapai 80%. Perkembangan yang ditunjukkan pada kriteria tepat dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II adalah pada Prasiklus sampai dengan Siklus I mengalami kenaikan 26,7% dan dari Siklus I sampai dengan Siklus II mengalami kenaikan sebesar 33,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. E. & Marotz, L. R. (2010). Profil Perkembangan Anak. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: PT Indeks.
- Bambang Sujiono, Sumantri, Siti Aisyah, Sriatminingsih, & Ario Suroso. (2007). Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka
- B.E.F Montolalu, Dian Arrahmi, & Sri Setiana. (2009). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Crain. (2007). Teori Perkembangan. (Alih Bahasa: Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Rini Sukamti. (2007). Diklat Perkembangan Motorik. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ginanjar Asmasubrata. (2012). Serba Tahu Dunia Olahraga. Surabaya: Dafa Publishing.
- Hamzah B. Uno. (2006). Orientasi Dalam Psikologi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2009). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Multi Pressindo.
- Hasan Alwi. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hurlock, E. B. (2000). Perkembangan Anak. Jilid 1. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga
- Ipomea Rimawan. (2009). Teknik Bermain Boling. Diakses dari <http://ipomea.rimawan.vivaboling.blogspot.com>.2009. Pada tanggal 16 Januari 2023 pukul 19.45 WIB.
- Kunandar. (2009). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Press.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2007). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT Gramedia
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen R. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.