



Upaya Peningkatkan Keterampilan Gerak (Motorik Kasar) Anak Melalui Permainan *Obstacles Game*

Muflihah Baktiar¹, Uhwah Hasanah², Evy Segarawati Ampry³, Irmawati M⁴

Universitas Sulawesi Barat

Email: muflihah.baktiar@unsulbar.ac.id

Received: 30 April 2025

Revised: 31 Mei 2025

Accepted: 6 Juni 2025

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve gross motor skills through the use of obstacle games (Obstacles Game). The method used is Class Action Research (PTK) which is implemented using the Kemmis and Mc Taggart spiral model. The research object is children aged 4-5 years old in group A of Pembina Kindergarten, with a total of 28 children divided into 2 rombel. The researcher then took 1 rombel totalling 15 children as a research sample. The research stage involves planning, implementation of action, observation, and reflection. The research was carried out in two cycles. In the first cycle, obstacle play activities are carried out with a sequential approach, where each child sequentially tries the game. And in the improvement of the second cycle is carried out with a competition approach, where two game paths are formed to be played by a pair of children. The results of the actions on the second cycle showed a significant improvement in the child's gross motor skills.

Keywords: Early childhood, rough motor, obstacles game, obstacle game.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui penggunaan permainan halang rintang (Obstacles Game). Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diimplementasikan dengan menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart. Objek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di kelompok A PAUD Majene, dengan jumlah anak 28 anak yang terbagi dalam 2 rombel. Peneliti kemudian mengambil 1 rombel yang berjumlah 15 anak sebagai sampel penelitian. Tahap penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, kegiatan permainan halang rintang dijalankan dengan pendekatan berurutan, di mana setiap anak secara berurutan mencoba permainan. Dan pada perbaikan siklus kedua dilakukan dengan pendekatan kompetisi, di mana dua lintasan permainan dibentuk untuk dimainkan oleh sepasang anak. Hasil dari tindakan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik kasar anak.

Kata kunci: Anak usia dini, motorik kasar, *obstacles game*, permainan halang rintangan.

©2025 by Muflihah Baktiar, Uhwah Hasanah, Evy Segarawati Ampry, Irmawati M
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini meliputi 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan seni. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah standar

yang sesuai yang menjadi acuan bagi para pendidik dalam mengembangkan keenam aspek tersebut.

Salah satu aspek yang berkembang pesat pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik. Aspek ini merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya, karena kemampuan fisik motorik berhubungan erat dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan untuk membantu mengembangkan dan melatih keterampilan motorik anak di lembaga pendidikan anak usia dini. Alasan mengapa aspek motorik penting untuk dikembangkan dan distimulasi adalah karena “*golden age*” pada anak usia dini salah satunya ada pada aspek motorik. Sebagaimana Patmonodewo dalam Sumantri(2020) menyatakan “Masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh” (p. 1.4).

Selain itu, melihat dari fase perkembangan gerak Gallahue (1984, 46-53) yaitu *Reflexive Movement Phase* (gerak refleks 0-1 tahun), *Rudimentary Movement Phase* (kemampuan gerak awal, 1-2 tahun), *Fundamental Movement Phase* (fase gerak lanjutan, 2-7 tahun), *Specialized Movement Phase* (fase penyempurnaan gerak, 7 tahun-dewasa); Bonita, Mahmud (2019) dalam penelitiannya menekankan pentingnya *fundamental movement phase* yang berlangsung sejak anak berusia 2 – 7 tahun, dimana anak berada pada masa sebelum sekolah dan masa sekolah awal. Pada fase ini kemampuan motorik kasar anak hendaknya banyak distimulasi karena kemampuan yang anak dapatkan pada fase fundamental akan menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang lebih baik, efisien dan dan mutakhir. sempurna pada fase selanjutnya.

Pada kenyataannya, banyak pendidik, dalam hal ini orang tua yang belum faham pentingnya stimulasi motorik bagi anak; dan juga faktor guru yang kurang mampu dan kreatif merancang kegiatan pengembangan motorik di Lembaga PAUD menjadikan perkembangan keterampilan motorik kasar anak tidak maksimal, bahkan cenderung kurang. Berdasarkan observasi awal peneliti pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di PAUD, menunjukkan bahwa keterampilan motorik

kasar anak masih sangat rendah. Terdapat sekitar 3 dari 15 anak di kelompok A yang menjadi subjek penelitian belum bisa melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari dengan benar dan masih belum seimbang ketika berjalan lurus mengikuti garis.

Berdasarkan uraian permasalahan motorik di atas diperlukan adanya suatu kegiatan yang menyenangkan dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Dan bermain atau belajar melalui permainan merupakan solusi terbaik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Montessori (dalam Suyadi 2013: 143) mengatakan bahwa bagi anak, permainan adalah suatu yang menyenangkan, suka rela, penuh hati, dan aktivitas spontan. (Urmila, N (2025). Desmariansi (2020) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa permainan kreatif akan mendorong kebutuhan anak agar dapat berinteraksi secara aktif dan terlibat dengan lingkungannya. Dari sejak bayi anak mulai mempelajari dunia sekitarnya melewati sensori motorik. kegiatan ini akan terus berkembang seiring dengan kematangan dan ketrampilan dari beragam fungsi tubuhnya. Lingkungan bermain yang terbuka dan menantang motorik anak akan mampu mendorong perkembangan gerakan lokomotor atau gerak anak berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain.

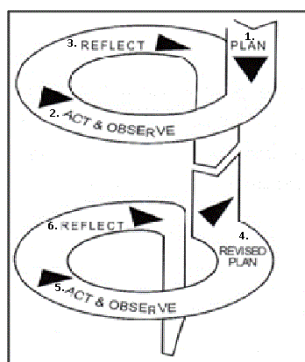
Permainan *obstacles game* atau halang rintang menjadi opsi yang dipilih untuk memperbaiki pengembangan keterampilan motorik kasar di kelompok A PAUD. *“Bermain "halang rintang" adalah sebuah aktivitas bermain dari titik awal hingga mencapai garis finish dengan melewati berbagai rintangan.”* (Ningrum, Mallevi. et al. 2025). Menurut Urmila N. (2025), pada dasarnya anak menyukai aktifitas fisik dan berbagai jenis olahraga, mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus. Sehingga pada permainan “Halang Rintang” memberikan manfaat motorik kasar yaitu gerakan anak semakin terkoordinasi dalam hal keseimbangan, kelenturan dan kelincahan karena otot syarat kasar anak bergerak dengan baik. Audina, S & Sutapa, P (2020) menyatakan bahwa permainan halang rintang adalah pengalaman efektif anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pemahaman atau informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak- anak. rintangan adalah aktivitas fisik dalam bentuk gerak lari atau lari melalui rintangan. Dan dari permainan halang rintang

dapat diambil beberapa pelajaran antara lain anak belajar hubungan satu objek dengan objek yang lain, anak mengenal arah ketika harus menuju garis finish, dan tentunya dengan banyaknya gerakan yang dilakukan, halang rintang dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. (Kavyan, 2009).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti kemudian melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok A melalui Permainan *Obstacles Game* di PAUD. Dengan maksud untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan kegiatan permainan yang menyenangkan yaitu permainan halang rintang.

METODE

Penulis melakukan pengembangan ini dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang diimplementasikan dengan menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah pada kelompok A PAUD, di mana kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik atau optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan permainan *obstacles game* (halang rintang). Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dibagi menjadi 2 siklus masing-masing dengan 5 RPPH, 5 skenario perbaikan dan 5 tabel observasi. Siklus 1 dilakukan mulai tanggal 23/3/2025 hingga 27/3/2025, sedangkan siklus 2 dilakukan mulai tanggal 30/3/2025 hingga 4/4/2022. Dengan menerapkan metode spiral, peneliti menyelesaikan satu siklus dengan 4 tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan (Tindakan), Observasi dan Refleksi yang dilaksanakan pada Siklus 1 dan Siklus 2.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis Taggart

Pada langkah perencanaan, peneliti dalam hal ini peneliti membuat perangkat pembelajaran, mempersiapkan media ajar, alat dan bahan penelitian, serta menentukan indikator dan kriteria keberhasilan. Langkah kedua yaitu pelaksanaan tindakan, meliputi segala tindakan yang telah tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pelaksanaan perbaikan dilakukan dengan dua strategi berbeda pada setiap siklusnya, yaitu pendekatan berurutan pada siklus 1 dan pendekatan kompetisi pada siklus 2. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan yang merupakan tahap pengumpulan data melalui observasi berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Langkah ketiga yaitu tahap refleksi. Pada tahap ini dilaksanakannya diskusi dengan kepala sekolah dan teman sejawat mengenai hasil observasi yang dilakukan. Subyek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun pada Kelompok A PAUD dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa putri dan 7 siswa laki-laki.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data berupa angka yang terkumpul dari peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas permainan *obstacles game* (halang rintang). Aspek kemampuan motorik kasar yang diobservasi meliputi kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi saat mereka melewati pos-pos rintangan pada permainan yang dilakukan. Berikut rumus ketuntasan individual:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah aspek yang diamati}} \times 30\%$$

Hasil interpretasi data perkembangan motorik kasar anak didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi perkembangan motorik anak sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Perkembangan Motorik Kasar

Kriteria	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak mampu melewati semua pos rintangan dengan sangat lincah tanpa terlihat ragu sama sekali
BSH	3	Anak mampu melewati semua pos rintangan dengan cukup lincah namun masih terlihat sedikit kaku.
MB	2	Anak mulai mampu melewati semua pos rintangan namun dengan pelan pelan dan terlihat masih ragu dan kaku
BB	1	Anak belum mampu melewati atau anak melewati rintangan namun dengan bantuan peneliti.

Dan rumus penentuan kriteria penilaian untuk mengetahui persentase keberhasilan klasikal pada perkembangan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah anak yang mendapatkan skor}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 30\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari penelitian berjudul "Upaya Peningkatan Keterampilan Gerak Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Obstacles Game* Kelompok A"

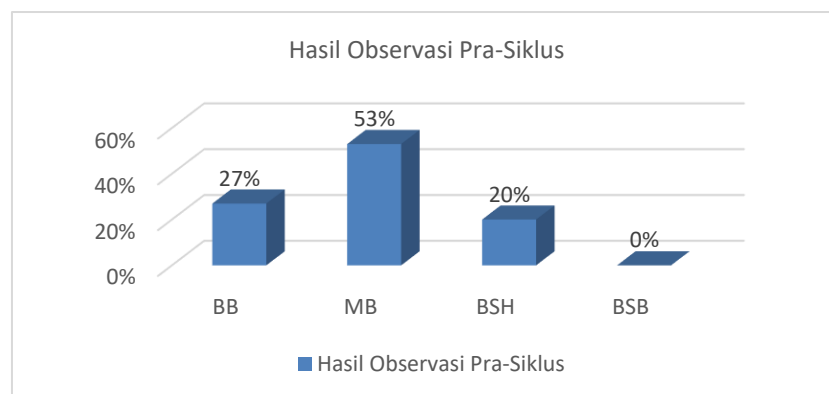
Hasil

Penelitian Tindakan kelas untuk pengembangan keterampilan motorik kasar ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dari pembelajaran yang telah berlangsung selama 3 bulan pertama di Kelompok A PAUD. Data yang peneliti dapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Pra-Siklus keterampilan motorik kasar anak

Kriteria	Jumlah anak	Persentase
BSB	0	0%
BSH	3	20%
MB	8	53%
BB	4	27%
Jumlah	15	30%

Berdasarkan data diatas dapat dibuat grafik sebagai berikut ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Pra-Siklus

Data pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 20% anak yang keterampilan motoriknya berkembang sesuai harapan, 53% anak baru mulai berkembang, dan masih ada 27% anak yang belum berkembang keterampilan motorik kasarnya.

Berdasarkan data tersebut, peneliti kemudian merancang dan melaksanakan perbaikan Siklus 1 untuk menstimulasi keterampilan motorik kasarnya melalui permainan *obstacles game* (halang rintang). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang jenis rintangan, mendesain lintasan dan menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tahapan kegiatan sebagai berikut : a) Mengondisikan anak dengan berbaris di luar kelas dan melakukan sesi pemanasan, b) Memulai apersepsi dengan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu permainan *obstacles game* (halang rintang), dan menyampaikan aturan main kepada anak-anak, c) Mendemonstrasikan cara bermain, d) Anak satu persatu melakukan kegiatan permainan *obstacles game* yang terdiri dari beberapa pos rintangan, e) Melakukan kegiatan pendinginan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan, f) Melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan ketika melakukan kegiatan dan memberi motivasi/apresiasi berupa kalimat pujian ataupun *reward* kepada anak yang sudah berhasil dalam permainan.

Tabel 3. Pos rintangan *obstacles game*

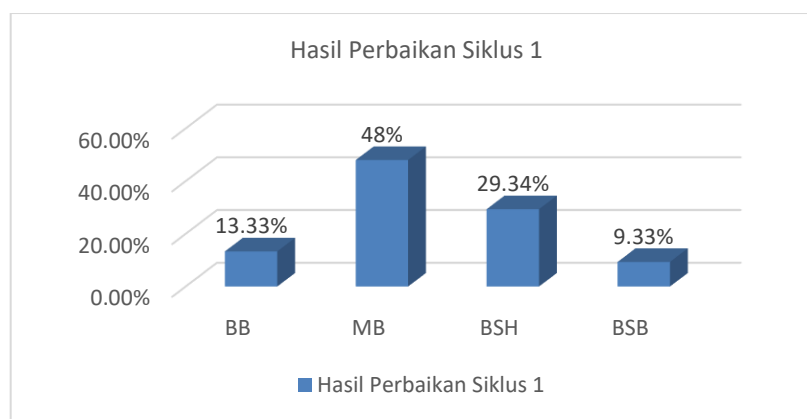
Hari	Jumlah Rintangan	Jenis Rintangan
Senin	2	Berlari zig-zag melewati cone dan meloncati simpai
Selasa	2	Berlari zig-zag melewati cone dan meloncati simpai sesuai arah sepatu
Rabu	2	Berlari zig-zag melewati cone dan meloncati simpai dengan pola 1-2-1-2
Kamis	3	Berlari zig-zag melewati cone. meloncati simpai dengan pola 1-2-1-2, dan meniti papan titian
Jumat	3	Berlari zig-zag melewati cone. meloncati simpai dengan pola 1-2-1-2, dan meniti papan titian setinggi 7cm

Peneliti juga melakukan observasi pada pelaksanaan siklus 1 tersebut berdasarkan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, mencatat dan menganalisis hasil pengamatan, dan kemudian mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil perbaikan Siklus 1

Kriteria	Jumlah anak					Rata-rata	Persentase
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat		
BSB	2	0	3	1	1	1,4	9,33 %
BSH	4	4	4	2	1	4,4	29,34%
MB	2	8	8	3	8	7,2	48%
BB	0	3	0	2	5	2	13,33%
Jumlah	15	15	15	15	15	15	100%

Berdasarkan data diatas dapat dibuat grafik sebagai berikut ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Perbaikan Siklus 1

Dari hasil perbaikan siklus 1 dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak dibandingkan hasil observasi pra siklus. Anak pada kriteria Belum Berkembang (BB) dari sebelumnya 27% berkurang menjadi 13.33%, kriteria Mulai Berkembang (MB) dari 53% menjadi 48%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 20% menjadi 29.34%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dari sebelumnya 0% menjadi 9.33%. Namun, peningkatan hasil perbaikan Siklus 1 ini dirasa belum maksimal dan menjadikan alasan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan kembali pada siklus 2.

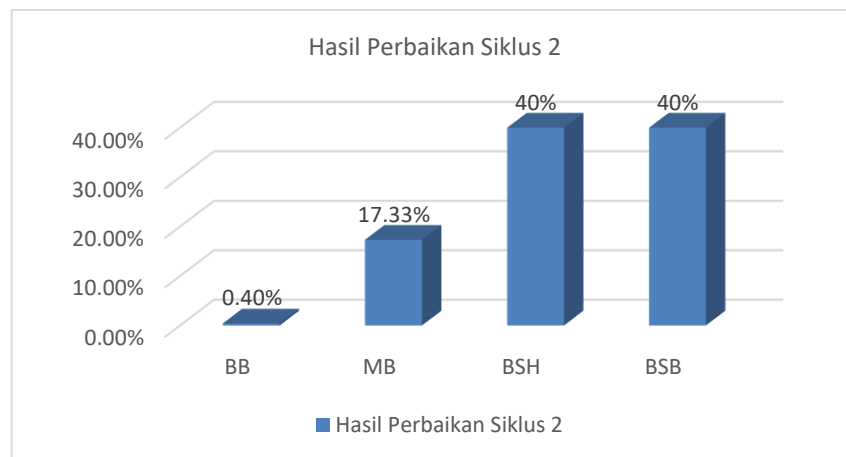
Pada perbaikan Siklus 2, peneliti tetap melakukan tahapan yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil perbaikan Siklus 1 peneliti Kembali menggunakan rancangan kegiatan yang sama namun dengan strategi yang berbeda yaitu dengan menggunakan pendekatan kompetisi. Pada tahap pelaksanaan peneliti mempersiapkan dua jalur rintangan dan membagi anak menjadi dua kelompok. Dua anak dari masing-masing berkompetisi menyelesaikan rintangan dari garis *start* sampai *finish*. Hal tersebut dilakukan

sampai semua anak menyelesaikan rintangan yang ada. Dan dari hasil observasi pelaksanaan siklus 2 tersebut didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil perbaikan Siklus 2

Kriteria	Jumlah anak						Persentase
BSB	6	5	7	7	5	6	40%
BSH	9	3	7	7	4	6	40%
MB	0	6	1	1	5	2,6	17,33%
BB	0	1	0	0	1	0,4	2,7%
Jumlah	15	15	15	15	15	15	100%

Berdasarkan data diatas dapat dibuat grafik sebagai berikut ini:



Gambar 4. Grafik Hasil Perbaikan Siklus 2

Data data dan grafik diatas dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan keterampilan motorik kasar anak setelah mereka mendapatkan perlakuan berupa pelaksanaan perbaikan Siklus 2. Kriteria Belum Berkembang (BB) kembali berkurang menjadi 2.7%, kriteria Mulai berkembang (MB) dari sebelumnya 48% menjadi 17.33, dan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat pesat masing-masing menjadi 40%.

Pembahasan

Berikut perbandingan antara hasil observasi Pra-Siklus dengan hasil perbaikan Siklus 1 dan 2 :

Tabel 6. Perbandingan Pra-Siklus dan Hasil perbaikan Siklus 1 dan 2

Siklus	Kriteria dan persentase hasil perbaikan			
	BB	MB	BSH	BSB
Pra-Siklus	27%	53%	20%	0%
Siklus 1	13.33%	48%	29.34%	9.33%
Siklus 2	2.7%	17.33%	40%	40%

Keterangan :

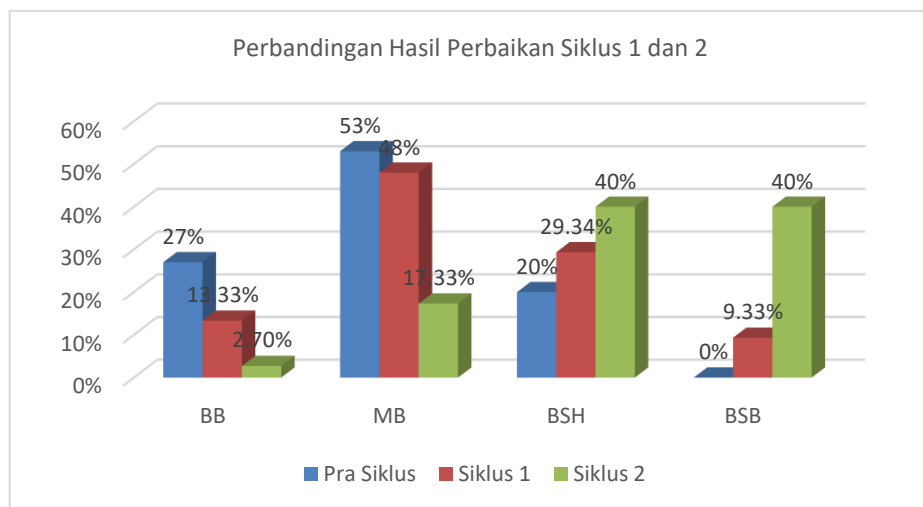
BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Jika dilihat dalam bentuk grafik, dapat terlihat jelas peningkatannya sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Perbaikan Siklus 1 dan 2

Berdasarkan data yang tercantum dalam grafik di atas, dapat diamati perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak antara Pra-Siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Sebelum pelaksanaan tindakan, kemampuan motorik kasar anak terlihat belum optimal, terutama dalam hal aspek kekuatan fisik dan keseimbangan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kesempatan anak berlatih dan kurang menariknya pelaksanaan pengembangan motorik kasar. Hanya dalam bentuk senam bersama atau permainan yang kurang menantang. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan dengan memilih permainan *obstacles game* (halang rintang) sebagai media pendukungnya. Permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan kreatif motorik kasar yang terdiri dari beberapa jenis kegiatan bermain, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Menurut Tangse & Dimiyati (2021), permainan *obstacles game* ini dirancang

dengan penuh daya tarik agar anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan dengan kesenangan dan tidak merasa bosan (Mallevi, A. 2023). Selain menarik dan menyenangkan, permainan ini juga menantang anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan baik dan bersemangat.

Grafik perbandingan diatas memperlihatkan bagaimana stimulasi motorik kasar pada perbaikan siklus 1 dan 2 membantu meningkatkan persentase tingkat keterampilan motorik kasar anak. Persentase peningkatannya terus bertambah seiring diberikannya perlakuan perbaikan kepada anak.

SIMPULAN

Dari data yang tersaji diatas, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada keterampilan motorik kasar pada anak kelompok A. Perkembangan ini berdasarkan pengamatan peneliti pada hasil aktivitas yang dijalankan oleh anak-anak yaitu bagaimana anak mampu melewati rintangan yang ada pada permainan *obstacles game* yang peneliti rancang. Dari data pencapaian keterampilan motorik kasar anak pada pra-siklus menunjukkan hanya 20% anak yang mencapai target keberhasilan. Setelah mendapatkan perlakuan perbaikan siklus 1 meningkat menjadi 38.6%, dan meningkat lagi menjadi 80% pada siklus kedua. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak telah mencapai keberhasilan dan mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, Kayyis Fithri, et al. Efektifitas Permainan Bola dan Rintangan untuk Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2021, 6.4: 169-178.
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/4641>
- Audina, Syafura; Sutapa, Panggung. Permainan Halang Rintang untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini yang Mengalami Obesitas. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2020, 6.1: 30-37.
<https://core.ac.uk/download/pdf/324180002.pdf>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Desmariani, Evi. (2020) *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*, Pustaka Galaeri Mandiri

- Kayvan, U. (2022). *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak* - Google Books. Synergy Media.
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Perda Publishing. <http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/BERMAIN%20AUD.pdf>
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016
- Mahmud, Bonita. "Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12.1 (2019): 76-87.
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/view/177>
- Ningrum, Mallewi Agustin, Lischa Dwi Christin Niya, and Maziyatul Hamidah. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.5 (2023): 5133-5142.
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4868>
- Nilamsari, Urmila; Komalasari, Dewi. Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/52551>
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi perkembangan anak usia dini edisi pertama*. Kencana.
- Sudjiono, Bambang. dkk, (2017) *Metode pengembangan Fisik*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Sumantri, M.,(2020). *Metode Perkembangan Fisik*, Tangerang: Universitas Terbuka.