

PENGUNAAN PERMAINAN HULAHOP DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Nadya Rahmayuni¹, Nur Hazizah²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Email nadyarahmayuni2018@gmail.com, nur_hazizah@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan bagaimanakah penggunaan hulahop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, apakah efisien atau tidak bila digunakan dalam belajar mengajar. Pengembangan kemampuan motorik kasar hendaknya sejalan dengan kaidah yang dikemukakan para ahli. Begitu pula dengan permainan hulahop yang membuat peserta didik berkembang kemampuan motorik kasarnya dikarenakan permainannya yang sesuai dengan kaidah-kaidah motorik kasar yang seharusnya ada pada diri anak. Penelitian menggunakan metode penelitian studi literatur dengan teknik pengumpulan datanya mengolah dan menganalisis sumber referensi dari buku atau di jurnal ilmiah sehubungan dengan permasalahan penelitian. Analisis datanya dengan menghubungkan permasalahan dengan teori atau pemaparan yang ada di buku atau di jurnal ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan permainan Hulahop guna mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sangatlah efisien dan cocok digunakan dalam mengembangkan aspek tersebut. Penelitian ditunjukkan dari analisis beberapa jurnal yang menghasilkan temuan bahwasanya permainan hulahop bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Permainan Hulahop, Motorik kasar

Abstract

This study is aimed to describe how the use hulahop in developing gross motor skills of young children, is it efficient or not when used in teaching and learning. The development of gross motor skill should be in accordance with the rules described by experts. Likewise with the hulahop play that makes students develop their motor skill due to the game in accordance with the rules of gross motor that should exist in early childhood. The research method use is to use literature study research with data collection techniques to process and analyze reference sources from scientific book or journal. The results showed that the use of the hulahop game in developing children's gross motor skills was very efficient and suitable to be used in developing these aspects. The research was shown from the analysis of several journals which resulted in the finding that hulahop play can improve gross motor skills in early childhood.

Keywords: Hulahop game, Gross motor

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia karena berapapun usianya manusia harus diberi pendidikan, tidak terkecuali pendidikan untuk anak usia dini. Montessori dalam Mulyasa (2012:20) menjelaskan bahwasanya anak berusia dini ialah periode peka maupun sensitif anak, yakni periode dimana apabila fungsi tertentu diarahkan dan dirangsang, maka tidak pernah perkembangannya terhambat. Menurut Vitianingsih (2016: 25) untuk meningkatkan generasi yang berkualitas pendidikan sangat diperlukan terutama pendidikan pada anak usia dini. *National Association for the Education Young Children (NAECY)* dalam Hazizah dan Prima (2019:1)

menjelaskan bahwasanya anak usia dini ialah yang mempunyai rentangan usia 0-8 tahun, sedangkan menurut Suryana (2013:46) anak usia dini adalah anak usia dari 0-6 tahun. Usia ini ialah masa emas bagi anak karena segala aspek perkembangan berjalan sangat pesat, oleh karena itu pendidik harus mengoptimalkan stimulasi dalam setiap perkembangannya agar anak juga memiliki kepribadian yang bagus seperti pendapat Suyadi (2015:19) mengatakan bahwasanya tujuan dari Paud ialah pemberian rangsangan serta stimulasi ke dirinya anak agar nantinya anak mempunyai sikap kepribadian yang bagus. Menurut Rohani (2015:632) aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan moral agama.

Diantara aspek perkembangan yang sepatutnya dikuasi oleh anak usia dini ialah perkembangan fisik motoriknya, Hurlock (1978: 150) menyatakan bahwasanya perkembangan motorik ialah bentuk/upaya pengendalian gerakan jasmaniah dengan aktivitas otot, urat syaraf dan pusat syaraf yang tekoordinasi, Gallahue dan Jhon (1998:3) juga menyatakan bahwasanya perkembangan motorik halus ialah perkembangan terus menerus perilaku motoriknya disepanjang siklus kehidupannya, disebabkan karena adanya interaksi persyaratan tugas, kondisi lingkungan dan biologi individu. Howard Gardner dalam Fadhli (2016: 84) menyebutkan ada delapan kecerdasan yang salah satunya adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengelola gerak tubuh. Ismail (2012:83) juga menjelaskan bahwasanya motorik halus ialah aktivitas yang memperlihatkan kinerja otot dan tergolong menjadi dua yakni motorik halus dan kasar. Yuningsih (2015:235) Menyebutkan bahwasanya ungkapan Gardner mengenai kinestetik ini yaitu setiap individu yang mempunyai potensi memanfaatkan sebagian maupun keseluruhan tubuhnya demikian itulah yang dikatakan dengan pengembangan kecerdasan kinestetik. Muhibin dalam Samsudin (2008:10) menjelaskan bahwasanya motorik bisa dimaknai dengan hal yang memperlihatkan aktivitas, keadaan, kondisi dan hal dengan pelibatan aktivitas otot. Mengelola gerak tubuh merupakan suatu kegiatan untuk memperkuat otot-otot tubuh serta sistem imun tubuh agar memiliki jasmani yang prima dan juga sehat, agar anak memiliki kemampuan itu tentunya harus diberikan rangsangan serta stimulus yang baik dengan berbagai macam metode yang efektif.

Salah satu perkembangan yang perlu diterapkan dan dikembangkan adalah motorik kasar Menurut Hidayanti (2019:196) bahwasanya motorik kasar ialah aktivitas gerakan memanfaatkan otot besar maupun meliputi sebagian besar tubuhnya. Gallahue dalam Hidayanti (2013:197) bahwasanya mengelompokkan motorik kasar menjadi 3 yaitu kemampuan lokomotor; melakukan gerakan berpindah tempat seperti (berlari, berjalan, melompat, maupun meluncur), kemampuan nonlokomotor yaitu aktivitas tanpa berpindah seperti menekuk, meregang, menarik, mendorong, jalan ditempat, locat ditempat, mengayuh kaki dan berjalan satu kaki) lalu kemudian keterampilan manipulatif yaitu keterampilan dalam pelibatan kaki dan tangan seperti menendang, memukul dan melempar.

Kegiatan motorik kasar sangat diperlukan dalam melatih otot-otot besar anak supaya nantinya memiliki kesiapan fisik yang matang dan jasmani yang sehat dimasa mendatang. Oleh karenanya, pendidik harus menstimulasi anak supaya bisa menguasai perkembangan motorik kasar tersebut. Jadi guna pemberian pendidikan pada anak atau stimulus dalam perkembangan terutama motorik kasar, diperlukan cara yang efektif bagi pendidik agar dapat direspon baik oleh anak sejalan dengan tugas perkembangannya. Seharusnya anak usia dini mempunyai ciri-ciri perkembangan motorik kasar disesuaikan tahuap usianya, menurut Suntrock dalam Soetjningsih (2012:134) perkembangan motorik kasar yang sudah bisa dilakukan oleh anak usia 6 tahun yaitu sudah menguasai cara berjalan orang dewasa dalam aktivitas suatu permainan.

Hurlock (1978:159) juga menuturkan karakteristik anak usia dini umumnya sudah bisa dilakukan pada masa anak-anak usia 6 tahun yaitu anak usia dini sebagian

besar umumnya sudah memahami seluruh tugas keterampilan yakni makan sendiri, melempar dan menangkap bola, sebanyak dua pertiga usia 6 tahun sudah sigap dalam menangkap bola sedangkan usia 6 tahun sebagian besar sudah sigap dalam melempar bola. Karna keterampilan menangkap bola sangat sulit dibandingkan dari melempar bola. Keterampilan kaki, antara umur 5-6 tahun anak sudah dapat berjalan diatas papan kecil atau disuatu garis lurus dengan keseimbangan yang baik. Mengendarai sepeda roda tiga dan roda 2, anak usia 6 tahun semestinya udah dapat mengendarai sepeda roda dua secara mandiri, tetapi karena sepeda roda dua merupakan keterampilan motorik yang cukup sulit maka diperlukan waktu 6 sampai 1 tahun bagi anak untuk berlatih. Seharusnya perkembangan motorik kasar berjalan sesuai dengan kaidah yang dituturkan oleh para ahli berdasarkan penelitiannya.

Dalam Gusril (2015:200) berpendapat bahwasanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak, tentu orang tua atau pendidik harus menseleksi bentuk-bentuk permainan yang dikerjakan anak. Banyak cara dilakukan oleh pendidik untuk menstimulasi tumbuh kembang anak salah satunya dengan bermain dengan sebuah alat permainan menarik tetapi untuk memilih permainan pendidik tentunya harus lebih selektif dalam memilih permainan yang cocok sesuai dengan apa yang akan distimulus pada diri anak.

Bermain memakai alat permainan bagi anak merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain bisa menyalurkan bakat dan potensinya salah satunya bisa mengembangkan motorik kasar anak. Piaget (1961) dalam Madyawati (2016:14) berpendapat bahwasanya bermain ialah yang berulang ulang dilakukan anak guna kesenangan yang akan didapatkannya. Jadi dengan bermain menggunakan sebuah permainan maka selain anak mendapatkan kesenangan anak juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Seperti pendapat Joan dan Utami dalam Ismail (2012:27) menyebutkan bahwasanya bermain bermanfaat untuk menyalurkan energi berlebih yang dimiliki anak dan mengembalikan energi hilang sebelumnya. Oleh karenanya, permainan yang dibutuhkan guna pengembangan kesehatan jasmani ialah yakni motorik kasar anak.

Dari pendapat tersebut, maka diantara permainan yang bisa merangsang perkembangan motorik kasar anak adalah permainan hulahop. Hulahop merupakan sebuah alat permainan berbentuk lingkaran yang berdiameter sekitar 30-90cm yang memaikkannya membutuhkan kerja anggota tubuh secara keseluruhan ataupun sebagian. Dalam jurnai internasional Roh (2002: 1) mengatakan sejarah hulahop awalnya diperkenalkan pada tahun 1950-an dan telah banyak digunakan untuk latihan fisik wanita dan pria diberbagai kalangan usia. Okmayanti (2012:8) menjelaskan bahwasanya permainan hulahop adalah permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak. Faruq (2009:2) juga menyebutkan tujuan dari permainan hulahop ialah daya tahan/*endurance*, kelenturan/*flexibility*, dan kelincahan/*agility* serta juga meningkatkan aspek gerakan lainnya. Utami (2017:9) juga menegaskan bahwasanya permainan hulahop bisa mempermudah perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Lalu penelitian Rohman (2019:257) juga mengemukakan bahwasanya pembelajaran dengan media permainan hulahop dapat memberikan pengaruh terhadap kebugaran jasmani anak, dan pengaruh itu ditimbulkan karena latihan permainan hulahop yang dilakukan secara teratur Dengan adanya pendapat diatas maka peneliti akan membahas mengenai bagaimanakah penggunaan permainan hulahop guna pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Hulahop merupakan alat permainan berbentuk lingkaran biasanya terbuat dari plastik maupun rotan dan cara memaikkannya yang populer adalah diputar pada bagian pinggang tetapi karena banyaknya modifikasi hulahop kini memiliki banyak variasi dalam memaikkannya seperti melompati, melempar dan lain-lain. Faruq (2009:2) Mengatakan hulahop ialah alat membentuk lingkaran yang bisa dimanfaatkan guna pengembangan bermacam aktivitas permainan maupun gerakan yang kemudian dilakukan secara individu maupun bersama/berpasangan, dan bisa dimainkan

dimanapun. Falgueras dalam Rahman (2019:260) juga menjelaskan bahwasanya, hulahop ialah olahraga menggunakan keseimbangan dan keterampilan tubuh seperti halnya aktivitas olahraga lainnya.

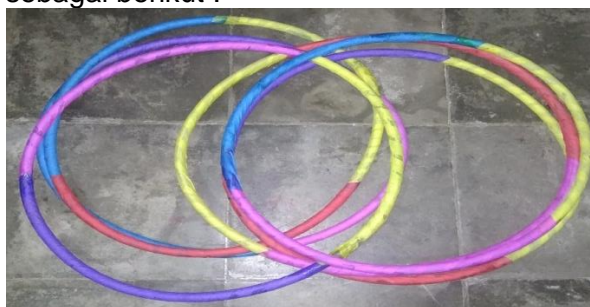
Penelitian ini bertujuan untuk melihat serta mendeskripsikan bagaimana penggunaan permainan hulahop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, apakah permainan ini efektif atau tidak dan hal itu akan dibahas berdasarkan dengan teori-teori, buku-buku serta jurnal-jurnal yang menjelaskan bagaimana hulahop itu berfungsi.

METODE

Metode penelitian ini ialah penelitian studi literatur, Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini berasal dari jurnal maupun buku yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Zed (2014:3) studi literatur ialah aktivitas yang sehubungan dengan metode mengumpulkan data literatur, membaca, mencatat kemudian mengolahnya. Sumber data dari penelitian ini diambil beberapa dokumen-dokumen berupa buku-buku serta jurnal-jurnal yang relevan. Penelitian ini menganalisa referensi yang bersumber dari jurnal dan buku lalu menghubungkan dengan fenomena yang ada. Nazir dalam Putri (2020:466) menjelaskan bahwasanya teknik pengumpulan data penelitian ini yakni dengan menelaah dan menganalisa buku-buku serta jurnal dengan kaidah literatur yang sesuai dengan masalah yang ditetapkan. Prosedur penelitian ini adalah mencari referensi dari buku atau jurnal yang terkait atau relevan lalu menganalisisnya sesuai dengan masalah yang ada. Metode pengumpulan data ialah melalui pengumpulan data-data berupa buku dan jurnal agar nantinya diperoleh data yang relevan. Guna penelitian ini adalah untuk melihat dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan permainan Hulahop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah sumber referensi dianalisis dan dihubungkan pada permasalahan maka dapatlah hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Alat Permainan Hulahop

Gusril (2015:200) berpendapat bahwasanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak, tentu orang tua atau pendidik harus menseleksi bentuk-bentuk permainan yang dikerjakan oleh anak. Guna meningkatkan motorik kasar anak tentunya diperlukan media atau permainan yang menarik dan juga efisien untuk membantu perkembangannya. Salah satu permainan yang baik dan efektif adalah permainan hulahop. Terbukti dari hasil penelitian Okmayanti (2012:8) menjelaskan bahwasanya permainan hulahop adalah aktivitas yang bisa meningkatkan motorik kasarnya anak. Permainan hulahop bisa meningkatkan perkembangan motorik kasar dikarenakan dalam memainkannya anak membutuhkan kerja seluruh atau sebagian anggota tubuh seperti melompati hulahop kaki anak akan mengalami pergerakan yang maksimal, berlari ke dalam hulahop anak juga membutuhkan energi dan

kekuatan pada kaki dan ayunan tangan yang maksimal begitupun dengan melempar hulahop anak menggunakan otot-otot tangan yang totalitas dalam melakukannya.

Permainan hulahop sendiri merupakan permainan yang menuntut anak agar aktif menggerakkan sebagian atau seluruh tubuhnya dan hal itu sangat sesuai dengan pendapat Susanto (2017:7) yang menjelaskan karakter anak usia dini yaitu sehubungan dengan pengembangan fisik, yang menjadikan anak aktif mengerjakan bermacam aktivitas yang mana akan mempunyai manfaat guna pengembangan otot-otot kecil anak sehingga hulahop menjadi sangat efektif dalam hal ini. Pada usia dini, anak memang lebih aktif dalam kegiatan fisik hal itu bertujuan untuk menguatkan tulang serta otot anak. Dalam permainan hulahop dibutuhkan gerak yang maksimal dalam memainkannya, oleh karena itu hulahop sangat cocok dan efisien apabila digunakan anak dalam merangsang serta menstimulus perkembangan motorik kasarnya.

Berdasarkan hasil penelitian Rohman (2019:257) pembelajaran dengan media permainan hulahop dapat memberikan pengaruh terhadap kebugaran jasmani anak, dan pengaruh itu ditimbulkan karena latihan permainan hulahop yang dilakukan secara teratur. Permainan Hulahop ini melibatkan seluruh atau sebagian anggota tubuh oleh sebab itu apabila dilakukan secara teratur maka kebugaran jasmani anak akan meningkat secara signifikan. Untuk menjaga keteraturannya permainan hulahop dapat dimainkan setidaknya selama satu kali dalam seminggu. Menurut Novitasari (2019:11) dengan media permainan hulahop bisa mengembangkan kemampuan motorik kasarnya anak dan unsur yang dinilai ketika bermain ialah keseimbangan dan kekuatan. Hal ini menguatkan bahwasanya permainan hulahop efektif digunakan sebagai alternatif pengembangan motorik kasarnya anak, sebab dalam permainan hulahop seperti melompat, berjalan serta melempar terdapat aspek kekuatan dan keseimbangan didalamnya.

Penelitian Utami juga menghasilkan permainan hulahop dapat mengembangkan motorik kasar dengan keberhasilan diatas 80%. Penelitian ini melibatkan aspek penilaian yang observasional untuk lebih efisien dalam menilai kemampuan motorik kasar anak seperti didalam Gallahue dan Jhon (1998:211) yaitu ada tiga tahap yang digunakan dalam memberikan dasar untuk instrumen penilaian observasional yang andal, mudah digunakan yaitu stability abilities (berguling, menahan badan, gerakan aksial), lokomotor abilities (berlari, meloncat, melompat) , dan manipulative abilities (meraih, melempar, menangkap, menendang, menyolok). Dalam instrumen penilaian motorik kasar, ada beberapa aspek yang perlu ada penilaian dan instrumen itu tentunya ada dalam permainan hulahop seperti berlari ke dalam hulahop, meloncat kedalam hulahop, melempar dan menangkap hulahop.

Berdasarkan hasil penelitian Sumiarsih (2015:113) menemukan bahwasanya penggunaan media simpai atau hulahop mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya anak dikarenakan media ini bisa menarik perhatiannya sehingga anak tidak cepat bosan memainkannya dan mampu digunakan dengan berbagai variasi gerakan. Penelitian ini sesuai dengan karakteristik bermain yang dikemukakan oleh Smith, Garvery, Fein dan Vandenberg dalam Ismail (2012:31) anak memiliki jiwa yang fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya beralih ke permainan lain. Sehingga dengan hasil penelitian dan teori tersebut membuat permainan hulahop yang bervariasi ini tidak membuat anak mudah bosan dalam memainkannya dan secara tidak langsung perkembangan motorik kasar anak tersalurkan.

Dalam Teorinya Gallahue dan Jhon (1998:223) menjelaskan bahwasanya perkembangan lokomotor dikelompokkan menjadi enam yakni berjengket, melompat, meloncat, meluncur, dan berlari. Dalam permainan hulahop juga bisa dilakukan dengan mengembangkan aspek ini dengan permainan yang variatif seperti berlari dan meloncat kedalam hulahop serta melempar dan menangkap hulahop bersama teman-teman. Nugraheni (2011:4) Dalam teori yang menjelaskan tentang sistematika teori anak yaitu Dynamic System Theory yang dikembangkan oleh Thelen dan Whiteeneyerr

menyebutkan bahwasanya membangun motorik anak haruslah mempersepsikan sesuatu dilingkungannya yang memotivasi anak untuk bertindak dan memanfaatkan persepsi tersebut untuk bergerak. Sebagai contoh ketika anak melihat permainan hulahop yang menarik dan berwarna-warni anak selanjutnya akan mempersepsikan otaknya untuk bermain, lalu persepsi itu mengakibatkan anak mengambil dan bergerak untuk memainkannya. Itu sebabnya hulahop dijadikan sebagai alat permainan yang unik, variatif dan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian Daud (2012:84) dengan menggunakan hulahop maka kelenturan tubuh pada anak meningkat, hal ini menguatkan bahwasanya permainan hulahop sangat direkomendasikan untuk mengembangkan motorik kasar anak karena kelenturan juga merupakan aspek yang diperlukan dalam perkembangan motorik kasar anak.

Didasarkan hasil pembahasan dari penelitian yang dideskripsikan makan bisa terlihat bahwasanya permainan hulahop memang bisa dan efisien dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, bermain hulahop tidak meninggalkan aspek-aspek atau kaidah-kaidah untuk mengembangkan motorik kasar anak seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap.

SIMPULAN DAN SARAN

Motorik kasar merupakan sebuah kemampuan fisik dalam mengolah gerakan tubuh dengan pelibatan otot besar anak seperti tangan, kaki, kepala bahkan keseluruhan tubuh anak tersebut. Untuk menunjang agar kemampuan itu berkembang secara optimal maka dibutuhkan cara atau media yang efektif dan efisien salah satunya permainan Hulahop. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasanya permainan hulahop efisien dan efektif guna pengembangan kemampuan motorik kasar anak hal ini dikarenakan permainan hulahop dapat mengembangkan segala aspek perkembangan motorik kasar didasarkan kaidah yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka peneliti menyarankan untuk menggunakan hulahop sebagai sarana untuk pengembangan kemampuan motorik kasarnya anak agar anak nantinya mempunyai kesiapan fisik yang sehat dan matang. Karena dengan media hulahop anak juga dapat mengenal permainan tradisional yang sangat menarik dari permainan yang berada di *gadget*.

DAFTAR RUJUKAN

- Daud, Tuti. 2012. *Meningkatkan Kelenturan Tubuh Melalui Permainan Hulahop Pada Anak Kelompok B TK Patriotik Desa BubeBaru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Gorontalo
- Fadhli, Muhibuddin. 2016. *Pemikiran Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.1 No. 1
- Faruq, M. M. 2009. *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak Dengan Media Hulahop*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Gallahue, D. L. dan Jhon C. O. 1998. *Understanding Motor Development (Infant, Children, Adolescent, Adults)*. Amerika: The McGraw-Hill
- Gusril. 2015. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP press
- Hazizah, Nur dan Prima aulia. 2019. *Strategis Pembelajaran Kinestetik Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar sekolah
- Hidayanti, Maria. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. Vol 7 Edisi 1
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta : Erlangga
- Ismail, Andang. 2012. *Educations Games*. Yogyakarta: Pro-U Media

- Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Novitasari. R. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahop Pada Anak kelompok B Paud Al-Syafaqoh Rejang*. Vol.4 No. 1
- Nugraheni, A. D. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui permainan Simpai Hulahop pada anak di TK Taqiya Kartasura*. Naskah Publikasi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Okmayanti. 2008. *Peningkatan Motorik Kasar anak Melalui Permainan Hulahop di TK Al-quran Al-islam Kota Sawahlunto*. Vol 1, No. 1
- Putri, Pipin Afindra. *Efektivitas Permainan Perkusi Kastanyet Terhadap Kecerdasan Musikal Anak*. Vo.4 No.1
- Roh, Seung June. 2002 Hula Hoop. 09/654,983
- Rohani, Giffari A. 2015. *Pengaruh TV Terhadap Aspek-aspek Perkembangan Anak usia 3-4 Tahun*. Volume IV Edisi 2
- Rohman, Ujang. 2019. *Permainan Hula hoop: Penggunaan dan Implikasinya Bagi Kebugaran Jasmani*. Volume 5. Nomor 2.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suyadi & Maulidya U. 2015. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Soetjningsih, C. H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan kanak-kanak Akhir*. Depok: Prenadamedia Group
- Sumiarsih, Etik. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai Pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani Kecamatan Kalasan*. Skripsi. Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Suryana, D. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Padang: UNP Press
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Utami, T. 2017. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Hulahop di TK B Dharma Wanita Mendalo Darat*. Vol 1, No. 1
- Vitianingsih, 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1, No.1
- Yuningsih, R. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang*. Vol 9 Edisi 2
- Zed, M. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia