

## DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Departemen (2021) AL-QUR'AN HAFALAN MUDAH Terjemah dan Tajwid Warna. Jawa Tengah: Cordoba.
- Aina Amalia, Fina Surya Anggraini, Siti Makhmudah. (2019). Perkembangan motorik AUD. Bogor: Guepedia.
- Arikunto, Suharsimi (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Efendi, Ahmad. (2019). Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik, Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hadi, Sutrisno. (2001). Metodologi Research. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hidayat, Sholeh. (2020). Tangkas Fisik-Motorik Dengan Permainan Tradisional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional, Tlogomas Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Lismanto, Febria. (2017). Gambaran Motorik Kasar Anak Usia Dini 4 - 5 Tahun di Taman Kanak -Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau Riau: Jurnal Pesona Dasar.
- Mahasiswa Pasca Sarjana S2 Prodi Komunikasi & Komunikasi (2020). Komplikasi Permainan Rakyat. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.
- Nanggala, kurnia Asep (2006). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Bandung: PT Grafindo Media Pratama.
- Mulyani, Novi (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, Yogyakarta: DIVA Pres.
- Sriwahyuniati, Fajar. (2017). Belajar Motorik. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sujiono, Yuliani Nuraini (2017). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta PT Indeks.
- Susanto, Ahmad (2015). Bimbingan Konseling di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Teori. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sugiono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Sholihin, Hafis. (2014). *Goresan Motivasi*.  
<https://Goresanmotivasi.Tumblr.Com/Post/>.

Azizah. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV Min Gronggot Nganjuk. Vol 16. No. 2. Hal. 284.

Zumrotin, Mamik., Dkk. (2022). Penerapan Permainan Egrang Kaleng Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Mambaul Huda. Kecamatan Dander.



**UNUGIRI**