

Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Panjang terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun

Azlin Atika Putri¹, Reswita², dan Yelda Andespa³

^{1,2,3} PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lancang Kuning
e-mail corresponden: azlin@unilak.ac.id

ABSTRAK. Dalam penelitian ini terdapat masalah mengenai perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun, permasalahan tersebut adalah lemahnya koordinasi gerak, pandangan mata dan gerakan tangan, jari tangan, dan kaki secara serempak pada tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen One Group Pretest Posttests Design. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel. Jumlah populasi yang diambil 12 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitiannya yaitu 12 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Rerata hasil pretest sebelum dilakukan treatment (perlakuan) tentang permainan terompah panjang adalah 14,50 dengan kategori belum berkembang, dan rerata hasil posttests setelah dilakukan treatment (perlakuan) tentang permainan terompah panjang adalah 23,50 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan analisis hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan yaitu sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan treatment (perlakuan).

Kata Kunci: terompah panjang, kemampuan motorik kasar.

ABSTRACT. In this study there are problems regarding gross motor development in children aged 4-5 years, the problem is the weak coordination of movement (eye sight) and the simultaneous movement of the hands, fingers, and feet at the destination. This study aims to determine the effect of traditional long-winded play on gross motor skills in children aged 4-5 years. The research design used was pre-experimental One Group Pretest Posttests Design. This study uses one class as a sample. The total population that researchers took amounted to 12 children, so the entire population was sampled as 12 children. Data collection is done through pretest, posttest. Data analysis techniques using t-test. The average pretest results before treatment (treatment) about the long trumpet game is 14.50 with the category not yet developed, and the average results of posttests after treatment (treatment) about the long trumpet game is 23.50 with the category developing according to expectations. Based on the analysis of the results showed a significant difference that is before and after the treatment is done. From the results of this study it can be concluded that there is an influence of traditional long-traction games on children's gross motor abilities after treatment.

Keyword: long jump, rough motor ability

PENDAHULUAN

Menurut (Kyle, 2014), perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dimiliki dan dikuasai anak selain perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, dan moral. Tugas perkembangan motorik disesuaikan karakteristik usia anak tersebut, terutama karakteristik motorik kasar usia 3-6 tahun. Aspek perkembangan tersebut termuat dalam kurikulum yang menjadi landasan dalam melaksanakan kegiatan yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk motorik kasar.

Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari. Tanpa mempunyai gerak yang bagus maka anak akan ketinggalan dari orang lain,

seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya. Kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Kenyataan di lapangan, masih terdapat masalah mengenai perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Permasalahannya adalah lemahnya koordinasi gerak visual motorik yaitu anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan koordinasi antara gerakan visual (pandangan mata) dan motorik (gerakan tangan, gerakan jari tangan atau kaki) secara serempak pada tujuan. Kesulitan tersebut akan mengganggu proses belajar menulis, membaca dan belajar lainnya. Hal ini, dikarenakan kegiatan belajar atau kegiatan lainnya membutuhkan kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan visual motorik. Salah satu usaha yang bisa dilakukan guru untuk mengatasi masalah motorik kasar ini adalah dengan mengajak anak untuk melakukan permainan tradisional terompah panjang.

Permainan tradisional terompah panjang dikenal sebagai alas kaki. Terompah panjang ini terbuat dari kayu yang kuat tetapi ringan. Bentuknya sesuai dengan telapak kaki, lalu diberi tali yang terbuat dari kulit atau karet (Ismail, 2006). Terompah panjang memiliki bentuk panjang dan talinya pun lebih dari satu, jumlah tali yang terpasang pada terompah panjang ini disesuaikan dengan jumlah pemainnya. Permainan terompah panjang ini merupakan permainan dan juga adu ketangkasan, karena sifat permainannya yang mengandalkan ketangkasan kaki serta mengadakan kekompakan dari masing-masing pesertanya.

Permainan tradisional terompah panjang ini dapat melatih koordinasi anggota tubuh, karena pada saat anak memainkan terompah panjang gerakan tubuh dan kaki bergerak secara bersama, melatih jiwa kepemimpinan, melatih kesabaran, dan melatih kerja sama antar tim. Permainan ini memiliki nilai afektif, kognitif dan psikomotor sebagai bentuk dari pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Permainan tradisional terompah panjang merupakan jenis permainan yang melatih kerjasama antar kelompok serta melatih ketangkasan setiap pemainnya (Khamdani, 2010). Permainan tradisional terompah panjang merupakan jenis permainan tradisional yang melatih keterampilan dan ketangkasan fisik serta juga berguna sebagai memupuk persahabatan antara teman (Sukirman, 2008).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Disain penelitian yang digunakan adalah *Pra Eksperimental Design tipe One Group Pretest-Posttest Design* (Suryabrata, 2012). Dalam rancangan ini, digunakan satu kelompok subjek. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar pada anak. Jumlah populasi sebanyak 12 anak. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu *total sampling* artinya keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 12 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Menurut (Arikunto, 2006), observasi merupakan suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata, sedangkan dalam pengertian psikologi, observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengamati penerapan permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar anak yang diisi dengan memberi tanda *ceklist*.

Instrument penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrument yang digunakan sangat menentukan keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena melalui instrument dapat mengetahui jawaban dari penelitian dan menguji hipotesis dari suatu penelitian. Menurut (Arikunto, 2010), instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Menurut (Arikunto, 2006), di dalam dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, catatan harian dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan saat observasi kondisi awal, pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran, dan evaluasi hasil penelitian terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2009). Kegiatan dalam menganalisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan anak menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik, pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. Uji hipotesis menggunakan uji t pada taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ dengan menggunakan SPSS windows ver.17.0. hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh permainan tradisional terompah panjang (Bakiak) terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap motorik kasar pada anak usia 4-5. Untuk memperoleh data hasil penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi pada sampel sebanyak 12 subjek. Subjek diobservasi berdasarkan indikator motorik kasar anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Untuk memberikan nilai pada rerata dari jumlah skor indikator untuk masing-masing anak dan nilai secara keseluruhan anak setiap indikator, peneliti menggunakan formulasi perhitungan dalam pengkonversian nilai (Usman, 1993).

Tabel 1: Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	N	Nilai Ideal	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rerata
<i>Pretest</i>	12	36	13	16	14,50
<i>Posttest</i>	12	36	20	25	23,50

Berdasarkan table, disimpulkan bahwa sebelum adanya perlakuan (*pretest*) nilai statistik yang diperoleh yaitu jumlah anak (N) sebanyak 12 anak. Nilai minimum yang diperoleh anak dengan nilai 13 dan nilai maksimum diperoleh anak dengan nilai 20. Nilai rerata *pretest* diperoleh sebesar 14,50 dan masuk pada kategori mulai berkembang. Sedangkan untuk nilai rerata *posttest* diperoleh sebesar 23,50 dan masuk kategori berkembang sesuai harapan. Pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan metode uji beda uji-t. sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas sebagai syarat dalam penggunaan analisis uji-t.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji asumsi normalitas menggunakan SPSS *windows ver 17.0* dengan teknik *statistic non parametik one simple Kolmogorov-smirnov*. Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2: Hasil Uji Normalitas

	Kode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest.posttest	Pretest	.293	12	.005	.867	12	.060
	Posttest	.219	12	.118	.863	12	.053

H₀ : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusikan normal

Data berdistribusi normal: jika nilai sig. yang diperoleh > 0,05

Data berdistribusi tidak normal jika nilai sig. yang diperoleh < 0,05

Nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,005 dan nilai sig sesudah perlakuan adalah 0,118. Karena nilai sig *pretest* sebesar 0,005 dan lebih kecil dari nilai taraf sig (α) yaitu 0,05 maka nilai *pretest* berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai sig *posttest* sebesar 0,118 dan lebih besar dari nilai taraf sig (α) yaitu 0,05 maka nilai *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragaman. Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan program SPSS *windows ver 17.0*.

H_a : Varian Homogen

H₀ : Varian Tidak Homogen

Jika nilai pada kolom sig > 0,05 maka H₀ ditolak

Jika nilai pada kolom sig < 0,05 maka H_a ditolak

Tabel 3: Hasil Uji Homogenitas

Nilai <i>pretest-posttest</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.054	1	22	.818

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *sig* yaitu 0,818. Artinya nilai *sig* lebih besar dari taraf *sig* (α) yaitu 0,818 > 0,05. Karena nilai *sig* lebih besar dari taraf *sig* (α) berarti H_a diterima, H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest-posttest* homogeny.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan analisis data, langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* dengan bantuan program SPSS *Windowst* 17.0 untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah permainan terompah panjang untuk meningkatkan motorik kasar anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *sig* (*2 tailed*) < 0.05. jika *sig* > 0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika *sig* < 0,05 maka H_a diterima, H_0 ditolak. Hal ini juga dapat dilihat pada nilai *lower* dan *upper*, jika *lower* dan *upper* bernilai negatif maka H_a diterima dan H_0 ditolak, jika *lower* dan *upper* bernilai positif maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (Sundayana, 2014).

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motorik kasar anak setelah melakukan permainan terompah panjang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motorik kasar pada anak setelah penerapan permainan terompah panjang.

Tabel 4: Hasil Uji Hipotesis

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest t	-9.00000	1.20605	.34816	-9.76628	-8.23372	-25.851	11	.000

Tabel 4 menunjukkan perolehan uji statistik dengan hasil $t_{hitung} = -25.851$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 25.851$, dengan nilai *df* yaitu 11 pada taraf kesalahan 0,05 sehingga nilai $t_{tabel} = 2,201$. Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai *sig* (*2 tailed*) sebesar 0,000. Nilai *sig* 0,000 < 0,05 atau nilai *sig* kecil dari 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 diolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai *lower* dan *upper* yang bertanda negatif. Dengan kata lain, permainan terompah panjang berpengaruh terhadap hasil *posttest*.

Tabel 5: Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Jumlah	Rerata	Keterangan	Jumlah	Rerata	Keterangan
1	Anak 1	14	1.56	MB	25	2.78	BSH
2	Anak2	14	1.56	MB	25	2.78	BSH
3	Anak 3	14	1.56	MB	22	2.44	MB
4	Anak 4	15	1.67	MB	24	2.67	BSH
5	Anak 5	15	1.67	MB	24	2.67	BSH
6	Anak 6	14	1.56	MB	23	2.56	BSH
7	Anak 7	16	1.78	MB	24	2.67	BSH
8	Anak 8	13	1.44	BB	20	2.22	MB
9	Anak 9	14	1.56	MB	24	2.67	BSH
10	Anak 10	14	1.56	MB	23	2.56	BSH
11	Anak 11	16	1.78	MB	25	2.78	BSH
12	Anak 12	15	1.67	MB	23	2.56	BSH
Nilai Minimum		13	1.44	BB	20	2.22	MB
Nilai Maximum		16	1.78	MB	25	2.78	BSH
Jumlah		174	19.37		282	31.36	
Rata-Rata		14.50	1.61		23.50	2.61	

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah adanya perlakuan (*Posttest*) terdapat pengaruh yang signifikan yaitu terdapat pada rerata *pretest* dengan nilai 14.50 berada pada kategori mulai berkembang dan pada *posttest* dengan nilai 23.50 berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Peneliti merancang permainan terompah panjang yang sesuai dengan karakteristik atau langkah-langkah permainan terompah panjang dan menerapkan permainan tersebut kepada anak kelompok B2 yakni a) Sebelum perlombaan dimulai, usia para peseta diteliti untuk menentukan kelompok usia. Regu yang sudah diteliti kelompok usianya, kemudian diberi nomor (dua) untuk dipasang di dada bagi peserta yang paling depan dan di punggung pemain paling belakang; b) Peserta dibagi dalam regu yang terdiri dari 5 orang atau 3 orang sesuai dengan jenis yang diperlombakan; c) Seluruh peserta dibagi dalam seri setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan (d disesuaikan dengan jumlah regu peserta); d) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan; e) Sebelum perlombaan dimulai, peserta dari masing-masing regu berdiri dibelakang garis start di samping terompahnya; f) Aba-aba dalam perlombaan diberikan oleh juri pemberangkatan adalah bersedia, siap, ya (peluit dibunyikan atau bendera start dikibarkan). Petugas lintasan berdiri dibelakang peserta dan memperhatikan regu pada lintasan masing-masing dengan membawa bendera biru merah; g) Pada aba-aba bersedia, peserta berdiri diatas terompah dengan jari-jari kaki masuk kedalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu sama lain. Sebaiknya para peserta memakai sepatu olahraga agar kaki tidak lecet. Peserta regu berpegangan satu sama lain, boleh pada bahu atau pinggang; h) Aba-aba siap, peserta siap untuk melakukan jalan; i) Aba-aba ya, peserta berjalan secepat-cepatnya menempuh jarak 50 meter; j) Regu dianggap sah, apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang

melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan. Regu juga masih dianggap sah, walaupun regu tersebut jatuh kedepan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah; k) Peserta/regu dianggap gugur apabila, tidak berhasil mencapai garis finish, menginjak lintasan peserta lain, dengan sengaja mengganggu peserta lain, salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah, terompah rusak ditengah jalan, regu yang gugur tidak perlu meneruskan sampai garis finish; l) Pemenang, Regu dinyatakan sebagai pemenang apabila regu tersebut paling cepat memasuki garis finish, regu yang gugur dalam babak final tidak mendapat juara.

Dalam pertemuan satu (*pretest*), pertemuan dua (*treatment*) anak-anak masih ada yang belum bisa mengimbangi badan dan ada juga yang jatuh dalam memainkan permainan terompah panjang. Karena anak belum pernah mencoba permainan ini maka terdapat banyak anak yang masih sulit melakukan permainan terompah panjang dalam melakukan gerakan keseimbangan dan mengangkat kaki secara bergantian dan melaju kedepan. Pertemuan *treatment* berikutnya, masih ada sebagian anak yang belum bisa mengimbangi badannya dan secara serempak melakukan gerakan mengangkat kaki secara bergantian. dan pertemuan *treatment* berikutnya anak-anak sudah mulai bisa memainkannya walaupun masih ada anak yang masih di pandu dalam memainkan permainan terompah panjang. Permainan terompah panjang terhadap kemampuan motorik kasar, saat *posttest* dilakukan anak-anak semakin paham dan hanya beberapa anak yang belum terlalu paham dalam permainan permainan tersebut.

SIMPULAN

Permainan terompah panjang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Nilai rerata *pretest* diperoleh sebesar 14,50 dan masuk pada kategori mulai berkembang. Sedangkan untuk nilai rerata *posttest* diperoleh sebesar 23,50 dan masuk kategori berkembang sesuai harapan. Artinya permainan terompah panjang diharapkan diterapkan disekolah tingkat keefektifannya dapat dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan motorik kasar anak.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edy, G. 2001. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta: Puspa Swara, Anggota IKAPI.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, A. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Khamdani, A. 2010. *Olah Raga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: Marga Borneo Tarigas.
- Kyle, T. 2014. *Keperawatan Anak Pediatric*. Jakarta: EGC.
- Mayke S, Tedjasaputra., dkk. 2001. *Bermain, Main dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.

- Musfiroh, 2008. *Cerdas Melalui Bermain, Mengasah Intelligence pada Anak sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Payne. Gregory. V., dkk. 2012. *Human Motor Development A Lifespan Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Afabeta. Bandung.
- Riva, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Suciati, 2015. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*, Semarang: PLPG. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003.
- Suryabrata, S. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyadi, 2009. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiono, 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung.
- Sujarwo, dkk. 2015. Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakulras Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwito H. A, 2003. *Permainan Tradisionalsebagai Upaya Pendekatan terhadap Konsep Pendidikan Jasmani yangIdeal*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Zumailatul, M. 2014. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik*. (online). ejournal.unesa.ac.id diakses pada tanggal 12 Januari 2015.