

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO.

Oleh: Leli Prastiwi, dan Dr. Panggung Sutapa, M. S

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: leliprastiwi@gmail.com

Abstrak

Kemampuan motorik kasar merupakan bagian penting dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo yang berjumlah 32 peserta. Instrumen yang digunakan adalah tes DDST II (*Denver Development Screening Test*) yang mengadopsi dari penelitian Sdr. Fitra Iswahyudi dengan tingkat validitas 0,87 dan reliabilitasnya 0,93. Metode analisis yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek, (2) terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor, (3) tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional Engklek dengan permainan tradisional Gobak Sodor.

Kata kunci: pengaruh, permainan tradisional, motorik kasar.

Abstract

Gross motoric skills are an important part of the growth and development of children. The research aimed to know the effect of cooperative learning on traditional games *engklek* and *gobak sodor* towards students' rough motoric ability at TKIT Salsabila 5 Purworejo. It was experimental research with non-equivalent control group design.

The population of the research was 32 students of TKIT Salsabila 5 Purworejo. The instrument used in the research was DDST II (*Denver Development Screening Test*) adopted Fitra Iswahyudi's research which validity 0.87 and reliability 0.83. The data was analyzed using T-test.

The result showed that: (1) there was significant increasing on the students' rough motoric ability before and after participate in the traditional games *Engklek* learning model, (2) there was significant increasing on the students' rough motoric ability before and after participate in the traditional games *Gobak Sodor* learning model, (3) there was no significant increasing on the students' rough motoric ability between the students who had participated in the *Engklek* traditional games and *Gobak Sodor* traditional games.

Key words: the effect, traditional games, rough motoric.

PENDAHULUAN

Gerak merupakan satu cara berkomunikasi anak yang bersifat non verbal

dan ungkapan atau ekspresi yang paling sering digunakan. Gerak dasar atau motorik dasar merupakan ciri khas dalam kehidupan

seorang anak. Anak usia prasekolah (4-6 tahun) perlu diberikan pengalaman belajar tentang gerak (baik motorik kasar maupun motorik halus) untuk menunjang perkembangannya supaya optimal. Melalui pendidikan jasmani anak dapat belajar, tumbuh dan berkembang dengan perantara aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani di taman kanak-kanak lebih baik jika diberikan secara maksimal agar tumbuh kembang anak di usianya bisa optimal, sebab jika ada perkembangan yang terhambat akan mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

Peranan guru dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat penting, artinya di samping ditunjang dari faktor keluarga dan lingkungannya, pendidikan tidak mungkin dilihat dan dirasakan dalam waktu singkat. Pendidikan dapat dilihat dalam waktu yang lama, itu sebabnya proses pendidikan tidak boleh keliru atau salah mengkondisikannya.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya dan menemukan seperti apa diri sendiri. Melalui kegiatan bermain, potensi dan kemampuan yang terdapat dalam diri anak akan dapat dikembangkan, oleh karena itu dalam memilih permainan harus mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengembangkan kemampuan anak. Apabila diamati aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak sekarang sudah banyak mengalami perubahan, baik dari segi jenis maupun

bentuk. Perubahan ini terjadi terutama di daerah perkotaan karena seiring perkembangan zaman yang mempersempit ruang terbuka dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak mudah menemukan permainan-permainan yang dilakukan anak-anak zaman dahulu yang bersifat tradisional, sederhana dan murah. Keadaan ini jauh berbeda dengan permainan sekarang yang kebanyakan berupa alat elektronik.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung gerak atau aktivitas jasmani, dimana anak akan melakukannya dengan sungguh-sungguh tanpa merasa lelah yang berarti sehingga akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak. Maka dari itu permainan tradisional yang ada di daerah-daerah di Indonesia yang selain dapat meningkatkan aktivitas gerak, namun juga erat sekali hubungannya dengan adat isitiadat, tata karma, dan pandangan hidup manusia sudah selayaknya disebarluaskan terutama pada generasi-generasi muda penerus bangsa agar dapat dilestarikan dan juga digunakan sebagai alat pendidikan.

Mahendra (2005:3) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Bermain permainan tradisional secara teratur dapat meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani, selain itu dapat meningkatkan daya kreativitas anak, sportivitas, dan kerjasama. Hal ini diperkuat oleh Sukirman Darmamulya (1996: 3), berkaitan dengan nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, anak dapat melatih :

- 1) Sikap mandiri, jujur, tidak cengeng, berani mengambil keputusan, dan tanggung jawab.
- 2) Keterampilan, kecekatan, dan keseimbangan kaki dan tangannya.
- 3) Ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuh, dan sopan santun.
- 4) Sikap dikontrol dan mengontrol lawan, kerjasama, saling menjaga, jiwa demokrasi, patuh pada peraturan, perhitungan, dan sikap otomatis.
- 5) Memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti gerakannya.

Indonesia terdiri dari ribuan pulau dan suku bangsa memiliki bermacam-macam permainan tradisional yang sangat menarik, diantaranya adalah engklek dan gobak sodor. Engklek yaitu permainan melompat-lompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang telah digambar pada sebidang tanah, dengan pola yang beragam. Sedangkan gobak sodor merupakan permainan beregu dua kelompok, yaitu kelompok laku, dan kelompok jaga. Permainan gobak sodor pada intinya menyerang pertahanan lawan dengan cara berlari melewati garis-garis berpola yang digambar diatas sebidang tanah, dan kembali

lagi ke markas melalui garis-garis berpola itu kembali.

Menurut Rahmawati (2009: 9) permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) **Linguistic**, permainan engklek dilakukan secara berkelompok sehingga anak dilatih untuk berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi).
- 2) **Logika matematik**, melalui permainan ini anak dilatih untuk menghitung jarak antara pijakan pertama dengan kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar gaco agar tepat sasaran.
- 3) **Intrapersonal**, permainan engklek melatih anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
- 4) **Interpersonal**, permainan engklek dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya.
- 5) **Visual-spasial**, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan gaco tidak keluar.
- 6) **Natural**, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada di sekitar. Aktivitas ini mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.
- 7) **Kinestetik**, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki kesana kemari, maju

mundur di dalam kotak yang terbatas dan melatih keseimbangan tubuh.

- 8) **Spiritual**, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan main dan mau menerima akibat jika melakukan kesalahan (sportivitas).

Sedangkan menurut Soetoto (2008: 54) terdapat beberapa manfaat dari bermain gobak sodor, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Melatih kelincahan gerak tubuh.
- 2) Melatih kecepatan.
- 3) Mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat.
- 4) Mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi.
- 5) Melatih kerjasama dalam sebuah tim.
- 6) Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.
- 7) Menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.
- 8) Melatih kepemimpinan.
- 9) Mengembangkan sikap sosial yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan.
- 10) Melatih kecermatan anak dalam menyelesaikan suatu masalah.

Model pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan seluruh proses sosial dalam belajar dan mencakup pula falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama (Daryanto: 2014). Menurut Agus Suprijono (2011: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan : (1) memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan (Wina Sanjaya: 2010). Menurut Slavín yang dikutip oleh Ike Nurkhomah (2015:18) dua alasan penggunaan pembelajaran kooperatif :

pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan peserta didik dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Kedua alasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki system pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2011: 58) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut antara lain :

- a. Saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

- b. Tanggung jawab individual. Pertanggungjawaban ini muncul ketika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang terlibat dalam kegiatan belajar bersama. Artinya setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.
- c. Interaksi promotif. Interaksi promotif penting karena dapat menimbulkan ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah: (1) saling membantu secara efektif dan efisien; (2) saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan; (3) memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien; (4) saling mengingatkan; (5) saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi; (6) saling percaya; (7) saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.
- d. Keterampilan sosial. Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam mencapai tujuan peserta didik harus: (1) saling mengenal dan mempercayai; (2) mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius; (3) saling menerima dan saling mendukung; (4) mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- e. Pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan

kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo yang berjumlah 32 peserta. Instrumen yang digunakan adalah tes DDST II (*Denver Development Screening Test*) yang mengadopsi dari penelitian Sdr. Fitra Iswahyudi dengan tingkat validitas 0,87 dan reliabilitasnya 0,93. Metode analisis yang digunakan adalah uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* data penelitian di lapangan. Deskripsi hasil penelitian data *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik kasar anak di TKIT Salsabila 5 Purworejo kelompok B dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Engklek yang didapat saat *pre-test*, diperoleh nilai minimum = 6, nilai

- maksimum = 14, rerata = 9,86, median = 10, modus = 11, *standard deviation* = 2,54.
2. Hasil penelitian motorik kasar anak kelompok Gobak Sodor yang didapat saat *pre-test* diperoleh nilai minimum = 5, nilai maksimum = 13, rerata = 8,37, median = 8, *standard deviation* = 2,87.
 3. Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Engklek yang didapat saat *post-test*, diperoleh nilai minimum = 12, nilai maksimum = 15, rerata = 13,71, median = 14, modus = 14, *standard deviation* = 1,25.
 4. Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Gobak Sodor yang didapat saat *post-test*, diperoleh nilai minimum = 9, nilai maksimum = 15, rerata = 13, median = 13,5, modus = 14, *standard deviation* = 1,85.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo dalam penelitian ini menggunakan rumus peningkatan presentase :

Peningkatan Presentase

$$= \frac{\text{mean different}}{\text{mean pre - test}} \times 100 \%$$

- a) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Engklek adalah 9,86 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13,71. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasenya dapat dihitung sebagai berikut :

Peningkatan Presentase

$$= \frac{13,71 - 9,86}{9,86} \times 100 \%$$

Peningkatan Presentase = 38,94 %.

- b) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Gobak Sodor adalah 8,37 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasenya dapat dihitung sebagai berikut :

Peningkatan Presentase

$$= \frac{13 - 8,37}{8,37} \times 100 \%$$

Peningkatan Presentase = 55,31 %.

Dengan bantuan SPSS 16 dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji pra syarat hipotesis. Berikut hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas:

Tabel 1. Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest engklek	Pretest gobak sodor	Posttest engklek	Posttest gobak sodor
N		7	8	7	8
Normal Parameters ^a	Mean	9.85714	8.37500	13.71429	13.00000
	Std. Deviation	2.544836	2.875388	1.253566	1.851640
Most Extreme Differences	Absolute	.184	.184	.304	.250
	Positive	.184	.184	.200	.170
	Negative	-.102	-.120	-.304	-.250
Kolmogorov-Smirnov Z		.486	.520	.805	.707
Asymp. Sig. (2-tailed)		.972	.950	.535	.699
a. Test distribution is Normal.					

Hasil pada tabel 1 di atas, diketahui bahwa Kolmogorov-Smirnov Z = 0,591 dan signifikansi (2-tailed) 0,876. Taraf signifikansi (2-tailed) > α yaitu sebesar (0,876 > 0,05) jadi dapat disimpulkan data (*post test - pre test*) berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Engklek

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,415	1	12	.234

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,234. Signifikansi > α (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Gobak Sodor.

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,464	1	14	.103

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,103. Signifikansi > α (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Engklek dan Gobak Sodor.

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
posttest gabungan	Equal variances assumed	.250	.626	.861	13	.405	.71429	.82993	-1.07866	2.50723
posttest gabungan	Equal variances not assumed			.884	12.313	.394	.71429	.80812	-1.04152	2.47009

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,405. Signifikansi > α (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t (*t-test*), diperoleh :

- 1) nilai signifikansi (*2-tailed*) = 0,002. Rata-rata (*post test – pre test* engklek) = 3,857 positif berarti terjadi kenaikan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, Sig. < α (0,002 < 0,05) berarti setelah diberi perlakuan engklek terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek”.
- 2) nilai signifikansi (*2-tailed*) = 0,000. Sig. < α (0,000 < 0,05) berarti setelah diberi perlakuan gobak sodor terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor”.
- 3) nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,405. Sig > α (0,405 > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara yang diberi perlakuan engklek dan yang diberi perlakuan gobak sodor. Hasil

tersebut diartikan H_a ditolak, dan H_0 diterima. Jika H_0 diterima maka hipotesisnya berbunyi “tidak ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional Engklek dengan permainan tradisional Gobak Sodor”. Hal ini dapat terjadi kemungkinan karena keduanya sama-sama dominan menggunakan otot besar bagian tungkai sehingga perbedaan yang terjadi tidak terlalu signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor.
3. Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional Engklek dengan permainan tradisional Gobak Sodor.

Saran

1. Bagi pendidik agar memberikan berbagai model pembelajaran yang efektif yang erat kaitannya dengan peningkatan kemampuan

motorik kasar dengan harapan peserta didik mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas, serta variabel yang berbeda sehingga model pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar dapat teridentifikasi lebih luas dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aisyah Fad. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group).
- Cholik Mutohir, Toho dan Rusli Lutan, (2001). *Olahraga sebagai Koreksi Budaya*. Jakarta: Ditjend Olahraga.
- Dharmamulya Sukirman, dkk, (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Fitra Iswahyudi. (2010). *Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Pertiwi 62 Palembang Sewon Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Iqbal Hasan. (2009). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2008) . *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Rahantoknam, B. E. (1988). *Belajar Motorik : Teori dan Aplikasinya dalam*

- Pendidikan Jasmani dan Olahraga.* Jakarta : P2LPTK.
- Rusli Lutan, dkk. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Santrock, J. (2007). *Perkembangan Anak.* Jakarta : Erlangga.
- Scefeldt, C. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT. Indeks.
- Schmidt, R. A. (1991). *Motor Learning and Performance From Principles to Practice.* United States : Human Kinetics.
- Soemiarti Patmonodewo, (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Ditjen
Olahraga Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Metode Penelitian.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Yogyakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suwito H. A, (2003). *Permainan Tradisional sebagai Upaya Pendekatan terhadap Konsep Pendidikan Jasmani yang Ideal.* Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syaifullah D. Sihombing, dkk. (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan.* Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tjaliek Sugiardo. (2001). *Fisiologi Olahraga.* Yogyakarta : FPOK IKIP UNY.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.
- Zulkifli. (2001). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah.* Jakarta :