

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KARETAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELOMPAT DUA KAKI ANAK KELOMPOK A DI TK

Ratna Nila Puspitasari
(pisces_niel@rocketmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Julianto
(juli.pgsd@yahoo.com)

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar melompat dua kaki. Hal ini terlihat ketika mengajak anak-anak bermain simpai kemudian anak-anak diminta melompat tetapi respon dari anak-anak kurang baik, 35% atau 7 dari 20 anak belum melakukan gerak melompat dua kaki dengan baik, dan 30% atau 6 dari 20 anak belum mau melakukan gerak melompat dua kaki dan permainan yang diterapkan masih terbatas. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan tradisional karetan terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* dan desain penelitian *one-group pre test-post test design*. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik kasar melompat dua kaki pada saat observasi awal (*pre test*) dan observasi setelah perlakuan (*post test*) menggunakan permainan tradisional karetan diperoleh nilai rata-rata hasil *pre test* 11 dan rata-rata hasil *post test* 16,75. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 52$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_0 diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 52$). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional karetan berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional karetan dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan melompat dua kaki. Dengan adanya bukti bahwa permainan tradisional karetan dapat membantu anak melompat dua kaki pada kelompok A maka permainan ini dapat diterapkan kepada anak usia 4-5 tahun khususnya dalam tingkat pencapaian perkembangan melakukan gerak melompat dengan tegak lurus setinggi mungkin dari suatu posisi tertentu.

Kata Kunci : Permainan tradisional karetan, motorik kasar melompat dua kaki.

Abstract

Research on child group A in TK Dharma Wanita Bulukidul village Balong sub-district Ponorogo based on low motor skills coarse jump two feet. It looks when asked children play a hoop then kids asked to jump it but a response from children not to well, 35% or 7 from 20 child can't jump with two feet well, and 30% or 6 from 20 children didn't want jump with two feet and the game that applied by teacher is limited. Purpose achievement of the research is to verify whether the influence of karetan traditional games against motor skills coarse jump two feet.

This research use quantitative approach research with a kind of pre- experimental design and design research one-group pre test-post design test. A subject of study consist of 20 child. Method data use observation with a judgment in form of sheets observation. Analysis of data uses statistics non parametrik test level marked wilcoxon (wilcoxon match pairs test) with formula $t_{count} < t_{table}$.

Based on the result analysis of data about motor skills rough jump two feet at the time of preliminary observations (pre test) and observation after treatment (post test) use of karetan traditional games obtained average value of the pre test 11 and the average 16,75 post test results. The result of reckoning with the levels of obtained $t_{count} = 0$ smaller than $t_{table} = 52$ and the outcome of the dealy namely: ha accepted because $t_{count} < t_{table}$ ($0 < 52$) and ho was rejected because $t_{count} > t_{table}$ ($0 > 52$). The research conclusions is shows that the karetan traditional game has influential significantly against motor skills coarse jump two feet on child group A in TK Dharma Wanita Bulukidul village Balong sub-district Ponorogo. This matter prove that karetan traditional game can assist child to develop ability jump two feet. With existence of evidence that karetan traditional game can assist child jump two feet of children group A then this game can be applied to age child 4-5 year specially in storey level attainment of growth move to jump vertically as high as possible from a standing position.

key words : karetan traditional games, motor skills coarse jump two feet.

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus di kembangkan. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia dewasa atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Fikriyati (2013:22) Motorik yaitu perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*.

Bidang fisik motorik pada anak usia 4-5 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 dibagi menjadi dua bidang yaitu Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Fikriyati, 2013:22). Bidang pengembangan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak.

Observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo pada hari sabtu dan senin, tanggal 14 dan 16 September 2013 menunjukkan ada sebagian anak yang belum mau dan belum mampu melakukan gerakan melompat. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak-anak bermain dengan menggunakan simpai kemudian anak-anak diminta untuk melompati, tetapi respon dari anak-anak kurang baik. Ada anak-anak yang belum mampu melakukan, sehingga sebagian anak ini perlu diberi stimulasi.

Guru perlu menggunakan permainan yang dapat menimbulkan minat anak untuk melakukan gerakan melompat. Karena melompat termasuk dalam tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh semua anak usia 4-5 tahun.

Akan tetapi di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo permainan yang diterapkan oleh guru masih terbatas. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak-anak untuk bermain di *outdoor* melakukan permainan melompati simpai dan permainan halang rintang. Permainan halang rintang itupun dimainkan dengan media ranting pohon.

Terbatasnya permainan yang digunakan juga mempengaruhi aspek perkembangan motorik dalam kemampuan motorik kasar melompat dua kaki. Terbatasnya permainan yang diterapkan oleh guru dan terbatasnya variasi permainan yang diterapkan membuat

anak-anak kurang begitu mengenal permainan dan kurang tertarik untuk mengikuti permainan.

Dunia anak sering disebut sebagai masa bermain. Menurut Sujiono (2009:145) fungsi bermain salah satunya adalah dapat mengembangkan memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan.

Bermain itu bergerak karena bermain juga mengembangkan kesadaran anak akan kemampuan tubuhnya ketika ia menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Demikian halnya dengan pengembangan otot besar untuk motorik kasar seperti melompat, memanjat, menggelinding, berlari, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar ini bukan hanya memperkokoh fisik anak, melainkan juga melatih anak untuk mengantisipasi gerak yang ada dilingkungannya (Montolalu, 2007:1.4). Menurut Sujiono (2008:5.25) alat yang digunakan untuk melompat dapat berupa tali yang direntangkan melintang untuk dilompati. Tali tersebut dapat divariasikan menjadi sebuah permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang sama halnya dengan alat yang digunakan untuk melompat yaitu permainan karetan.

Perkembangan zaman menjadikan permainan tradisional tersisihkan, padahal kenyataannya permainan di zaman sekarang ini kurang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Menurut Muliawan (2009:35) perbedaan besar antara permainan masa kini dengan permainan tradisional adalah pada zaman dahulu permainan tradisional tidak cuma melatih otak, perasaan, emosional seseorang, tetapi juga melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Hal ini, sangat jauh berbeda dengan dengan permainan modern. Permainan sekarang banyak dibuat untuk melatih kemampuan fisik anak. Padahal, disebut unsur edukatif sempurna sekurang-kurangnya harus mencakup 5 unsur yaitu : motorik (gerak fisik), afeksi (perasaan), kognitif (kecerdasan), spiritual (budi pengerti), dan keseimbangan (kesempurnaan hidup) (Muliawan, 2009:35).

Motorik adalah unsur yang melatih kemampuan daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan anak. Menurut Muliawan (2009:35) motorik ini dapat diperoleh dari jenis permainan seperti lompat tali, sepak bola, egrang, maupun berenang. Kegiatan melompat termasuk kedalam aktivitas di area olahraga atau jasmani. Menurut Montolalu (2008:5.25) alat-alat yang digunakan diarea ini antara lain simpai, papan titian, karet, kardus bekas, tali, lantai, ban bekas. Permainan tradisional karetan ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak melompat. Permainan tradisional karetan ini menggunakan alat yaitu karet. Permainan tradisional karetan dikembangkan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak yaitu melakukan gerakan melompat, dan berlari secara terkoordinasi. Jadi

jika anak masih belum bisa melompat, anak tersebut dapat membetulkannya dengan cara mengulang lompatan berkali-kali dengan variasi yang berbeda-beda. Permainan tradisional karetan ini dapat di variasi permainan sesuai keinginan anak seperti bermain kelompok maupun dibuat perlombaan.

Berdasarkan uraian tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya, yang artinya ada salah satu syarat penelitian eksperimen yang tidak terpenuhi. Desain penelitian pada penelitian pre eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *one-group pre test–post test design* karena pada desain ini terdapat *pre test* sebelum diberi perlakuan dan *post test* sesudah perlakuan sehingga dapat dibandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan sesudah perlakuan. Menurut Sugiyono (2010:111) desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Populasi adalah sesuatu yang seharusnya diteliti. Menurut Sugiono (2010:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo yang berjumlah 20 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A yang berjumlah 20 anak di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorog. Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen penelitian, diolah dan dianalisa agar hasilnya dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

a. Observasi

Menurut Nazir (2009:175), pengumpulan data dengan observasi dapat digunakan untuk mengamati obyek secara langsung menggunakan mata tanpa

ada pertolongan standar lain untuk keperluan penelitian.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274), metode dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan lain sebagainya.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik non parametrik, karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang. Rancangan penelitian yang peneliti gunakan yaitu *one-group pretest posttest design*, untuk itu teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2010:134).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 25 maka tes uji Wilcoxon menggunakan tabel penolong. Berikut contoh tabel penolong menurut Sugiyono (2010:136):

Tabel 1. Penolong untuk Tes Wilcoxon

No.	X _{A1}	X _{A2}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{A1} - X _{A2}	Jenjang	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						
Jumlah					T=.....

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis observasi awal yang dilakukan didapatkan data bahwa anak di kelompok A perkembangan kemampuan motorik kasar melompat dua kaki perlu di kembangkan. Analisis setelah perlakuan didapatkan data bahwa semua anak di kelompok A ini mengalami peningkatan yang signifikan setelah melakukan perlakuan permainan tradisional karetan.

Untuk mengetahui hasil dalam penelitian ini, mak dapat disusun menggunakan tabel penolong wilcoxon bertujuan menguji kebenaran hipotesis tentang “pengaruh permainan tradisional karetan terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo.”

Tabel 2 Perhitungan Menggunakan Uji Wilcoxon

No.	Nama	Nilai <i>Pre</i> <i>Test</i> (X_{A1})	Nilai <i>Post</i> <i>Test</i> (X_{A2})	Beda X_{A1} - X_{A2}	Tata Jenjang	
					(+)	(-)
1	EAF	9	16	7	+14	-
2	GP	7	15	8	+18	-
3	CKN	15	20	5	+6,5	-
4	MTA	8	14	6	+10,5	-
5	MSNH	15	17	2	+1,5	-
6	SB	14	22	8	+14	-
7	NSF	10	17	7	+14	-
8	ADA	10	18	8	+18	-
9	FNP	15	18	3	+3,5	-
10	FM	13	21	8	+18	-
11	FPN	8	14	6	+10,5	-
12	AJP	10	16	6	+10,5	-
13	CECW	7	15	8	+18	-
14	CENR	10	17	7	+14	-
15	AA	10	15	5	+6,5	-
16	IAG	10	15	5	+6,5	-
17	NPA	9	14	5	+6,5	-
18	MA	14	16	2	+1,5	-
19	RA	14	17	3	+3,5	-
20	RES	12	18	6	+10,5	-
Jumlah					T=206	T=0

Berdasarkan Tabel 2 hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan T_{hitung} menurut Sugiyono (2010:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda. T_{hitung} tersebut dibandingkan dengan T_{tabel} . Cara mengetahui T_{tabel} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga T_{tabel} yang diperoleh yaitu 52. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari T_{tabel} berjumlah 52 berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$).

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu berupa statistik non parametrik dengan rumus uji jenjang Wilcoxon karena datanya bersifat kuantitatif yaitu dalam bentuk bilangan dan berbentuk ordinal serta jumlah subyek penelitian relatif kecil yakni kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Wilcoxon maka data diperoleh $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 52$ sehingga pada penelitian ini hipotesis kerja (H_a) diterima yang menyatakan bahwa permainan tradisional karetan berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki

anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo.

Proses observasi awal dilakukan pada anak usia dini kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo yang berjumlah 20 anak, observasi dilakukan sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional karetan. Hasil temuan penelitian yang diperoleh pada saat observasi awal yaitu, pada subyek EP, GP, MTA, FPN, CECW, dan NPA nilai nilai yang diperoleh paling rendah diantara teman-teman lainnya. Keenam subjek tersebut dari enam item hanya satu sampai tiga saja yang dapat di lakukan, itu pun masih di bantu guru.

Penggunaan permainan tradisional karetan diberikan dalam tiga kali pertemuan. Perlakuan pertama anak bermain karetan dengan instruksi guru untuk melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping kanan dan kiri. Sebelumnya guru memberi contoh dahulu kepada semua anak, dan kemudian anak di minta untuk melompati karet. Perlakuan kedua sama dengan perlakuan pertama akan tetapi yang di lakukan melompat dengan ketinggian 10 cm, 20 cm, dan 30 cm. Dan perlakuan ketiga anak bermain karetan di halaman sekolah dengan permainan berkelompok, dimana kelompok anak yang sedikit melakukan kesalahan kelompok tersebutlah yang memenangkan perlombaan.

Setelah perlakuan diberikan peneliti mengambil data hasil setelah perlakuan (*post test*) dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi yaitu lembar observasi kemampuan motorik kasar melompat dua kaki. Selanjutnya hasil yang diperoleh yaitu skor *post test* dianalisis menggunakan uji statistik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional karetan berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki dengan rata-rata hasil *pre test* 11 dan rata-rata hasil *post test* 16,75. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 52$. Hal ini berarti permainan tradisional karetan memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo.

Dari penelitian ini terbukti bahwa penggunaan permainan tradisional karetan merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat di gunakan untuk gerak melompat. Permainan tradisional karetan dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar melompat dua kaki melalui kemampuan gerak, dimana gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak dan motorik berkaitan dengan gerak. Hal ini sesuai menurut Zulkifli (dalam Mas'udah, 2010:3) bahwa motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.

Permainan tradisional karetan merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai metode permainan dimana anak dapat melakukan gerakan-gerakan melompat, sehingga membantu perkembangan motorik kasar anak khususnya dalam kemampuan melompat dua kaki. Perkembangan kemampuan motorik kasar melompat dua kaki anak kurang maksimal apabila permainan yang diterapkan kurang menarik dan tidak dimainkan dengan berbagai variasi. Menurut Sujiono (2009:145) fungsi bermain salah satunya adalah dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan.

Dalam permainan tradisional karetan ini ketika penelitian terlihat banyak anak-anak yang kemampuan motoriknya berkembang dengan baik. Salah satu manfaat dari permainan adalah mengembangkan kemampuan motorik. Sedangkan menurut Achroni (2012:16-18) manfaat permainan antara lain mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan tersebut didapat ketika melibatkan koordinasi mata dan tangan, dan ketika melakukan permainan melibatkan otot-otot besar. Hal ini juga membuktikan pendapat menurut Asmani (2009:54) bermain dengan tali, meloncat dari ketinggian tertentu termasuk ke dalam pemenuhan kebutuhan fisik, kebutuhan fisik ini sangat mempengaruhi perkembangan motoriknya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diketahui bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 52$ dan hasil pengambilan keputusan yaitu: H_0 diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 52$).

Dengan demikian terbukti bahwa permainan tradisional karetan dapat membantu anak dalam melakukan gerak melompat dua kaki.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah :

1. Harusnya guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dimana salah satunya dengan menggunakan permainan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan tidak bosan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar guru sebaiknya menggunakan permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik anak khususnya

dalam kemampuan motorik kasar melompat dua kaki dengan menggunakan permainan tradisional karetan.

3. Dengan adanya bukti bahwa permainan tradisional karetan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melompat dua kaki anak kelompok A maka permainan ini dapat diterapkan kepada anak usia 4-5 tahun khususnya dalam tingkat pencapaian perkembangan melakukan gerak melompat dengan tegak lurus setinggi mungkin dari suatu posisi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengembangkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *PAUD Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press
- Fikriyati, Mirror. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima
- Mas'udah. 2010. *Metode Pengembangan Kemampuan Motorik*. Surabaya. Bahan ajar tidak diterbitkan
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermainan dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tips jitu memilih mainan positif & kreatif untuk anak-anak*. Jogjakarta: Divapress
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks