

Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Assisi Medan T.A 2017/2018

Ernis Hiasinta Ginting¹, Dra. Damaiwaty Ray, M.Pd²
Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FIP Universitas Negeri Medan
²Email: widyasari_winda@yahoo.co.id

Abstrak: Dalam penelitian ini yang menjadi masalah adalah masih rendahnya keterampilan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Tk Assisi Medan T.A 2017/2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan sampel kelas dilakukan secara acak (random) kelas A1 dijadikan kelas kontrol berjumlah 22 orang anak dan kelas A2 dijadikan kelas eksperimen berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi. Instrumen penelitian berupa panduan observasi berbentuk kisi-kisi instrumen yang berisi daftar jenis kegiatan atau perilaku yang timbul yang akan diamati. Analisis data statistik yang digunakan ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan permainan melempar bola lebih baik dibandingkan kelas kontrol, nilai tertinggi 18 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 14, rata-rata pada kelas eksperimen 14,54 dan untuk kelas kontrol 10,68. Jumlah anak yang mendapat nilai diatas rata-rata di kelas eksperimen ada 11 anak (50%) sedangkan pada kelas kontrol anak yang mendapat nilai diatas rata-rata ada 8 anak (36,36%), sebaliknya jumlah anak di kelas kontrol yang mendapat nilai dibawah rata-rata lebih banyak (54,54%) dibandingkan di kelas eksperimen (45,5%). Berdasarkan hasil data tersebut menyatakan bahwa data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen terpenuhi untuk kedua kelompok data. Hasil uji hipotesis diketahui $t_{hitung} = 6,012 > t_{tabel} = 1,685$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK ASSISI MEDAN T.A 2017/2018.

Kata Kunci : Perkembangan Motorik Kasar, Melempar Bola

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikenal juga dengan nama Taman Kanak-Kanak (TK). Pada jenjang pendidikan ini sasarannya adalah anak-anak yang berusia berkisar 4-5 tahun yang biasanya diklafikasikan pada kelompok A. Pentingnya pendidikan Taman Kanak-Kanak dikembangkan adalah untuk menumbuhkan minat belajar anak-anak sejak usia dini. Dengan demikian apabila sudah sampai pada usia masuk sekolah pendidikan dasar anak tersebut akan dapat termotivasi untuk sekolah. Pada sisi lain, anak-

anak yang sudah mengikuti Taman Kanak-Kanak sudah memiliki kemampuan mengenal aksara bahkan baca tulis.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini dan memberikan pembiasaan yang baik kepada anak agar dapat menstimulasi perkembangannya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 10 menegaskan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini pada hakikatnya adalah manusia yang memerlukan bimbingan, secara kodrati seorang anak sangat perlu pendidikan dan bimbingan dari orang dewasa. Anak perlu dibimbing dalam segala hal, baik yang berhubungan dengan aktivitas sosialnya, aktivitas moralnya, aktivitas komunikasinya dan aktivitas motoriknya. Usia dini merupakan masa yang paling baik untuk menanamkan nilai-nilai yang ada karena anak sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun motorik. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting bagi keluarga untuk menciptakan generasi sumber daya manusia yang lebih baik. Usia dini merupakan masa yang paling baik untuk menanamkan nilai-nilai yang ada karena anak sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik yang paling pesat khususnya dalam kemampuan fisik maupun motorik. Seperti yang di ketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan.

Beaty (2013:200) mengungkapkan perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain-lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi menjadi lebih baik, yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar dan menangkap bola. Kegiatan bermain motorik dilakukan dengan menggunakan tangan, pergelangan tangan dan jari tangan. Melalui bermain tersebut diharapkan anak dapat lebih fokus dalam kemampuan ketangkasan seperti melempar dimana tangan akan sangat digunakan pada saat bermain. Salah satu cara meningkatkan kemampuan anak secara optimal yaitu melalui kegiatan bermain pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Aktivitas gerak yang dilakukan dengan bermain bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang menyenangkan. Bermain merupakan hal yang sangat disenangi oleh anak usia dini. Bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk misalnya bermain peran makro, bermain kelereng, lari zig-zag, dan melempar bola.

Wiyani (2014 : 92) mengungkapkan bahwa bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kemampuan

tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan, pengertian memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat digunakan alat permainan yang sangat mudah diperoleh dan ditemui dilapangan seperti benda-benda ringan yang tidak memberatkan anak. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan motorik kasar anak adalah kegiatan bermain melempar bola. Dalam melakukan kegiatan bermain melempar bola anak harus melakukan gerakan motorik kasar dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan.

Pada kenyataan yang dapat dilihat secara langsung di lapangan khususnya dalam meningkatkan motorik kasar anak terutama pada kegiatan bermain melempar bola mengalami beberapa hambatan. Beberapa hal disebabkan karena kurangnya kegiatan bermain untuk melatih motorik kasar anak disekolah. Selain itu alat permainan yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak juga masih terbatas dan apa adanya. Pada saat kegiatan bermain lempar tangkap bola yang pernah dilakukan disekolah tersebut, anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melempar. Metode yang dilakukan dalam kegiatan bermain juga kurang menarik, sehingga anak kurang antusiasme dalam melakukan kegiatan bermain tersebut.

Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh (Magdalena dalam jurnal, 2012) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain bola ring di TK Nurul Wathan Gurun Panjang Kabupaten Pesisir Selatan. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa dengan bermain bola ring dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak.

KAJIAN TEORI

Perkembangan motorik kasar merupakan perubahan gerak yang dialami seorang individu sejak lahir hingga dewasa dari tingkat rendah hingga ke tingkat yang lebih tinggi yang dapat mempengaruhi perkembangan selanjutnya misalnya, merangkak, belajar berjalan-jalan, berlari, menendang, menangkap, dan melempar bola.

Susanto (2012:163) menjelaskan bahwa motorik kasar merupakan gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Misalnya, gerakan membalik dan telungkup menjadi telentang atau sebaliknya. Contoh gerakan lainnya yang termasuk motorik kasar adalah gerakan berjalan, berlari, melompat dan melempar atau menangkap bola.

Perkembangan motorik kasar mencerminkan dalam diri individu terjadi perubahan-perubahan dalam berintraksi dengan lingkungan, bertambahnya waktu dan usia perkembangan motorik anak tercermin pada bagaimana berintraksi dengan seseorang dan lingkungannya. Dengan perkembangan motorik yang baik maka anak akan memperoleh keterampilan motorik kasar.

Perkembangan motorik kasar pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami perkembangan dengan baik dan ada juga perkembangannya yang bermasalah tidak sesuai dengan standar atau tidak mencapai satandar tingkat pencapaian perkembangan anak. Pada usia 4 tahun anak sudah mampu berdiri

diatas satu kaki, melempar dan menangkap bola yang dilemparkan kepadanya. Masa kanak-kanak awal merupakan anak senang bergerak. Saat terjaga hampir seluruh waktunya digunakan untuk bergerak, seperti beralri, memanjat, melompat, menaiki tangga, menggantung, menggambar, melempar dan lain-lain. Dari seluruh rentang kehidupan, kegiatan bergerak yang paling banyak atau paling tinggi frekuensinya adalah pada usia tiga tahun. Mereka tampak gelisah (banyak bergerak) saat menonton televisi, saat sedang di meja makan dan bahkan ketika tidur mereka akan bergerak-gerak. Pada usia empat tahun, anak-anak masih senang melakukan aktivitas yang sama, tetapi mereka menjadi lebih suka berpetualang. Aktivitas dilakukan secara lebih tangkas dan menunjukkan kemampuan atletisnya.

Anak usia dini merupakan sosok individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan serta memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Salah satu perkembangan yang harus dialami anak usia dini ialah perkembangan motorik kasar.

Motorik kasar merupakan serangkaian gerakan yang melibatkan seluruh bagian-bagian tubuh anak terutama otot-otot besar, misalnya berlari, melempar, menangkap dan lain-lain. Gerakan motorik kasar membutuhkan energi yang banyak karena seluruh anggota tubuh ikut bergerak. Sehingga anak akan cenderung mudah merasa lelah. Namun dalam dunia anak bergerak adalah yang menyenangkan bagi mereka.

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi syaraf atau otak. Seiring dengan berkembangnya periode usia, maka keterampilan anak akan bertambah. Semakin anak berusia semakin terampil pula dalam perubahan perilaku motoriknya.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik, misalnya berlari, melompat, melempar, menangkap dan lain-lain. Motorik kasar anak perlu dilatih karena dengan berkembangnya motorik kasar anak maka akan berpengaruh terhadap perkembangan lainnya. Salah satu aktivitas fisik yang dapat mengembangkan motorik kasar anak ialah kegiatan bermain. Permainan yang dapat digunakan ialah kegiatan bermain melempar bola. Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu atau kedua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badannya ke udara. Dalam kegiatan melempar bola anak akan melakukan gerakan melempar dari bawah, melempar diatas kepala melampaui kepala, dan melempar dari samping.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam model ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random (R). Menurut Sugiyono (2017:107) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Sugiono (2017:118) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK A di TK Assisi Medan yang berjumlah 44 anak.

Sampel adalah jumlah sebagian dari populasi yang dianggap sudah dapat mewakili karakteristik dari populasi. Jika dalam pengambilan sampel sudah tepat, maka dapat diperoleh sebuah data yang cukup akurat untuk menggambarkan populasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Sugiyono (2017:118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel akan dilakukan dengan cara random sampling, yaitu dengan memilih sampel dengan cara acak, karena populasi memiliki karakteristik yang sama terkhusus dilihat dari segi usia masing-masing anak yang berusia 4-5 tahun. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan memasukkan kertas ke dalam botol dimana kertas-kertas tersebut bertuliskan kelas A1 dan A2, dan kemudian botol dikocok, setelah itu ambil salah satu kertas untuk ditentukan menjadi kelas kontrol, dan sisanya menjadi kelas eksperimen, dimana kelas A1 berjumlah 22 orang dijadikan kelas kontrol dan kelas A2 berjumlah 22 orang dijadikan kelas eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah non test yaitu observasi terstruktur tentang motorik kasar anak. Sugiyono (2017:203) menyatakan observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan observasi.

Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang timbul yang akan diamati. Penataan data dilakukan dengan memuat nama observer. Tugas observer memberi tanda centang pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data tentang perkembangan motorik kasar pada saat bermain melempar bola. Berikut pedoman yang digunakan peneliti dalam penelitian:

Penelitian ini dilakukan di TK ASSISI MEDAN Tahun Ajaran 2017/2018. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April sampai dengan Juni 2018.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan paparan dalam metode penelitian pada BAB III bahwa desain penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan panduan observasi. Panduan observasi telah disusun dengan baik sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan motorik kasar anak.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan observasi dengan menggunakan instrumen yang sudah dipersiapkan. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dari hasil

observasi yang dilaksanakan di kedua kelas tersebut, datanya dianalisis dengan statistik deskriptif yang diawali dengan mentebulasi data, membuat tabel frekuensi, diagram, nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, rata-rata, simpangan baku dan varians. Kemudian analisis data dilanjutkan dengan statistik inferensial yaitu menguji hipotesis dengan uji- t, sebelumnya terlebih dahulu persyaratan analisis dilakukan dengan cara melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada proses dalam memperoleh hasil analisis data, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal terhadap kedua kelas sampel. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, dan juga sesuai dengan bentuk desain eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* maka peneliti memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan kegiatan bermain melempar bola, sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan kegiatan melempar gelang. Pada proses enam kali pertemuan di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dilakukan observasi untuk mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan.

Setelah diobservasi dan diperoleh data maka perhitungan hasil analisis deskriptif untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 14,54 dan pada tabel distribusi frekuensi serta gambar grafik batang pada kelas eksperimen terlihat ada 5 anak berada pada interval antara skor 17-18 dengan presentase 22,72%, 6 anak berada pada interval antara skor 15-16 dengan presentase 27,27%, 7 anak berada pada interval antara skor 13-14 dengan presentase 31,81% dan 4 anak berada pada interval antara skor 11-12 dengan presentase 18,18%. Dapat disimpulkan bahwa observasi di kelas eksperimen mendapatkan nilai di atas rata-rata.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh perhitungan hasil analisis deskriptif nilai rata-rata 10,68 dari tabel distribusi frekuensi dan grafik di atas terlihat ada 2 anak berada pada interval antara skor 14-15 dengan presentase 9,09%, 6 anak berada pada interval antara skor 12-13 dengan presentase 27,27%, 6 anak berada pada interval antara skor 10-11 dengan presentase 27,27% dan 8 anak berada pada interval antara skor 8-9 dengan presentase 36,36%.

Dari hasil observasi akhir ke dua sampel tersebut diperoleh selisih 3,86 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar anak di kelas eksperimen dan kontrol, perkembangan motorik kasar anak di kelas eksperimen lebih berkembang, hal ini dapat disebabkan karena pengaruh kegiatan bermain melempar bola lebih berkembang dari pada kegiatan bermain melempar gelang pada anak usia 4-5 tahun

Dengan adanya kegiatan bermain diluar kelas seperti kegiatan bermain melempar bola anak akan semakin semangat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, selain itu juga dapat mengembangkan motorik kasar anak dalam hal melempar maupun seluruh aspek perkembangan lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Wiyani (2014:92) bahwa bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kemampuan tertentu. Selain itu sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan, memberi informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Assisi Medan T.A 2017?2018 dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain melempar bola berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak seperti anak mampu melakukan gerakan melempar dari bawah, dari atas kepala atau melampaui kepala, dan melempar dari samping.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dapat diambil kesimpulan : dalam uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,012 > 1,685$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan : “Ada Pengaruh Yang Signifikan Antara Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ASSISI MEDAN T,A 2017/2018”

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas maka peneliti menuliskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat melakukan kegiatan bermain melempar bola untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun khususnya dalam gerakan motorik kasar seperti melempar bola dari bawah, melempar dari atas kepala atau melampaui kepala dan melempar dari samping, dan membangun antusias anak untuk melakukan kegiatan bermain di luar ruangan atau di lapangan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
2. Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan dan sumber referensi untuk melakukan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penelitian ini, sehingga menciptakan metode bermain yang lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar anak.
3. Bagi kepala sekolah sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam menyediakan fasilitas bermain dan media belajar yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak baik didalam ruangan maupun diluar ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group
- Hidayat, A. 2009. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta : Salemba Medika
- J. Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : Citapustaka Media
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- M. Saputra, Yudha dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Depdiknas
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Peraturan Menteri Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Prima. 2016. *Aneka Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak*. Yogyakarta : Diva Press
- Rahyubi. 2016. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media
- Samsudin. 2016. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Grup
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito Bandung
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono dkk. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. *Format Paud*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- digilib.unila.ac.id/22737/3/jurnal%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pf
download.portalgaruda.org/article.php?...PENGARUH%20BERMAIN%20LEMP
AR%...

www.mitrariset.com/2016/01/jurnal-mr86.html /2016/01/jurnalmr86.html