

THE EFFECT OF SPACE OUTBOUND GAMES ON ROUGH MOTOR SKILLS IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK PERMATA KASIH BUNDA KTJ, INDRAGIRI HILIR REGENCY

Desti Eka Yuliana¹, Zulkifli N², Ria Novianti³

Email: desti17121998@gmail.com, pakzul59.nz@gmail.com, ria.novianti@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: +62 878-4313-1389

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Department of Education Sciences
Faculty of Teaching and Education
University of Riau*

Abstract: *In this study there are problems regarding the gross motor development of children who have not been stimulated such as (balance, mimicking motion, playing by rules, distinguishing right and left, washing hands after playing). This study aims to find out the influence of space outbound games on the gross motor skills of children aged 5-6 years. This research is quantitative research with a type of experimental research with the design of one group pre-test post-test design. The population and sample of this study were 5-6 years old children, numbering 15 children. Observation data collection techniques and data analysis techniques use t-tests using the Windows ver.25 SPSS program. The test is used as a data collection technique, the data obtained is then processed using the t-test to see the comparison of pretest and posttest. Based on the analysis of data known $t_{hitung} = 24,180 > t_{tabel} = 1.76131$ with Sig. (2-tailed) = 0.000 because $Sig < 0.05$. This means that there is an influence of space outbound games on the gross motor skills of children aged 5-6 years which is significant at 42.33%.*

Key Words: *Space Outbound Games, Gross Motor Skills*

PENGARUH PERMAINAN *SPACE OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA KASIH BUNDA KTJ KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

Desti Eka Yuliana¹, Zulkifli N², Ria Novianti³

Email: destil7121998@gmail.com, pakzul59.nz@gmail.com, ria.novianti@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: +62 878-4313-1389

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Dalam penelitian ini terdapat masalah mengenai perkembangan motorik kasar anak belum terstimulasi seperti (keseimbangan, menirukan gerak, bermain dengan aturan, membedakan kanan dan kiri, mencuci tangan setelah bermain). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan space outbound terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain one group pre-test post-test design. Populasi dan sampel penelitian ini keseluruhan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data observasi dan teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS Windows ver.25. Tes dijadikan sebagai teknik pengumpulan data, data yang didapat kemudian diolah menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan pretest dan posttest. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 24,180 > t_{tabel} = 1,76131$ dengan Sig. (2-tailed) = 0.000 karena Sig < 0,05. Artinya bahwa terdapat pengaruh permainan space outbound terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang signifikan yaitu 42,33%.

Kata Kunci: Permainan *Space Outbound*, Kemampuan Motorik Kasar

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Untuk mencapai potensi yang dimiliki tersebut anak usia dini mulai diberikan pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi anak. Dalam periode pertumbuhan dan perkembangan, anak akan mengalami tingkat perkembangan yang pesat mulai dari perkembangan fisik, perkembangan berpikir, perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak, khususnya usia 5-6 tahun adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak untuk melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya. Menurut (Triharso, 2013) indikator tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar untuk anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah: (1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (2) melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; (3) melakukan permainan fisik dengan aturan; (4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; (5) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Salah satu permainan yang menggunakan aktivitas fisik yaitu permainan *outbound*. Permainan *outbound* merupakan kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), melalui kegiatan permainan *outbound* dapat memacu semangat belajar pada anak (Ancok, 2002). Bentuk kegiatannya berupa stimulasi melalui permainan (*games*) kreatif, rekreatif dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk mengembangkan diri (*personal development*). Pemberian stimulasi menggunakan kegiatan permainan *outbound* merupakan kegiatan yang disusun terencana untuk mencapai tujuan pengembangan potensi pada anak. Melalui kegiatan *outbound* anak dapat mengembangkan motorik kasar dengan kegiatan yang menyenangkan. *Space* yang berarti angkasa adalah bagian alam semesta yang berada di luar atmosfer bumi terdapat benda-benda langit seperti planet, meteor, meteoroid, asteroid dan benda-benda lainnya. Permainan *space outbound* adalah permainan petualangan yang terbuat menggunakan media spanduk yang sudah di desain seperti luar angkasa dimainkan di luar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Permata Kasih Bunda KTJ menunjukkan beberapa permasalahan terkait dengan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Masalah yang ditemukan antara lain: (1) belum semua anak mampu melakukan jalan berjinjit dengan seimbang mengikuti garis berbentuk zigzag; (2) belum semua anak dapat menirukan gerakan katak melompat seperti mengharuskan berjongkok dan kedua tangan di letakkan ke lantai lalu melompat namun sebagian anak hanya menunduk lalu melompat; (3) anak belum mampu mengikuti permainan fisik sesuai aturan; (4) masih banyak anak yang belum terampil menggunakan tangan kanan dan kiri seperti mengharuskan mengambil permainan dengan tangan kanan dan memindahkannya dengan tangan kiri; (5) banyak anak yang tidak mencuci tangan setelah bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan *Space Outbound* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”**.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan yaitu pra-ekperimen dengan rancangan desain *pretest* pasca tes suatu kelompok atau *one group pre-test post-test design* (Sukardi, 2012). Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian (Arikunto, 2014), Dalam penelitian ini populasi adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak dan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh, jumlah sampel jenuh yang digunakan yaitu 15 anak.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil langsung oleh responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

Variabel	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan motorik kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam Melakukan permainan fisik dengan aturan Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri Melakukan kegiatan kebersihan diri.				

Sumber: Agung Triharso (2013)

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian selama proses pembelajaran dengan metode eksperimen, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penelitian presentase menurut (Yoni, 2012) yaitu:

76% - 100% : Tergolong Sangat Tinggi (BSB) diberi skor 4

51% - 75% : Tergolong Tinggi (BSH) diberi skor 3

26% - 50% : Tergolong Sedang (MB) diberi skor 2

0% - 25% : Tergolong Rendah (BB) diberi skor 1

Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2010) adapun rumusan nya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

- $\Sigma(xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi
 Df : atau db adalah N-1
 N : Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Kasih Bunda KTJ kabupaten Indragiri Hilir. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan space outbound terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Untuk memperoleh data hasil penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi pada sampel sebanyak 15 subjek diobservasi berdasarkan indikator motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan (*treatment*). Kriteria penilaian terbagi 4 menurut (Yoni, 2012) skor tertinggi BSB diberi nilai 4 dan skor terendah BB diberi skor 2.

Tabel 2 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	5	20	12,5	2.5	5	15	9.13	2.850
<i>Posttest</i>	5	20	12,5	2,5	10	19	13.73	2.604

Sumber: Data Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan (*pretest*) nilai statistik skor yang dimungkinkan (Hipotetik) dari jumlah subjek sebanyak 15 anak. Nilai X minimum yang yaitu 5 dan nilai X maksimum 20 dengan nilai Mean 12,5 dan SD 2.5. Skor yang diperoleh (Empirik) dari jumlah subjek sebanyak 15 anak. Nilai X minimum yang di peroleh yaitu 5 dan nilai X maksimum 15 dengan nilai Mean 9,13 dan SD 2.850. Sedangkan nilai yang di peroleh sesudah perlakuan (*posttest*) skor yang diperoleh Xmin 10 Xmax 19 dengan nilai mean 13,73 dan SD 2.604. Berdasarkan data table diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh (Empirik) kemampuan motorik kasar pada anak lebih tinggi setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan *space outbound*.

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t, sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu lakukan uji prasyarat berupa uji linearitas, uji homogenitas dan uji normalitas.

Uji Prasyarat

Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak

dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak). Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pretest *	Between	(Combined)	107.817	6	17.969	24.297	.000
Posttest	Groups	Linearity	106.464	1	106.464	143.951	.000
		Deviation from Linearity	1.353	5	.271	.366	.858
	Within Groups		5.917	8	.740		
	Total		113.733	14			

Sumber: Berdasarkan Data Olahan Penelitian, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas pada data kemampuan motorik kasar anak dengan penggunaan permainan *Space Outbound* sebesar 0,000 artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($< 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara kemampuan motorik kasar dan penggunaan permainan *Space Outbound* antara sebelum dan sesudah perlakuan adalah linear.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-Square test* dengan bantuan program *SPSS Windows ver.25*. Kolom yang dilihat pada *print out* adalah kolom *Sig*, jika nilai pada kolom *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Test Statistics	
	Pretest	Posttest
Chi-Square	4.333 ^a	4.133 ^b
Df	9	6
Asymp. Sig.	.888	.659

Sumber: Berdasarkan Data Olahan Penelitian, 2021

Berdasarkan pada tabel di atas, diperoleh nilai *Asymp. Sig.* sebelum perlakuan 0,888 dan sesudah perlakuan 0,659 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan yang digunakan adalah jika *Sig* <0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika *Sig* >0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.13	13.73
	Std. Deviation	2.850	2.604
Most Extreme Differences	Absolute	.185	.193
	Positive	.185	.193
	Negative	-.094	-.122
Test Statistic		.185	.193
Asymp. Sig. (2-tailed)		.176 ^c	.140 ^c

Sumber: Berdasarkan Data Olahan Penelitian, 2021

Dari tabel diatas maka dapat diketahui data berdistribusi normal, hal ini dapat dilihat dari nilai *Sig* sebelum perlakuan adalah 0,176 dan nilai *Sig* setelah perlakuan adalah 0,140. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig* lebih besar dari 0,05 sehingga *H₀* diterima.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* dengan bantuan program *SPSS Windows ver.25*. untuk melihat perbedaan pada *pretest* dan *posttest* serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan *Space Outbound* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig* (2-tailed) <0,05, jika *Sig* >0,05 maka *H₀* diterima, *H_a* Ditolak dan sebaliknya jika *Sig* <0,05 *H₀* ditolak, *H_a* diterima.

Tabel 5. Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.600	.737	.190	-5.008	-4.192	-24.180	14	.000

Sumber : Berdasarkan Data Olahan Penelitian

Berdasarkan tabel 5 diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -24,180$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 24,180$. Karena *Sig. (2 tailed)* $0,000 < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan *Space Outbound*. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Space Outbound* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS Windows ver.25* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 24,180 dengan Dk yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= (n - 1) \\ &= (15 - 1) \\ &= 14 \end{aligned}$$

Dengan (Dk = 14) dengan taraf kesalahan 5% sehingga $t_{tabel} = 1,76131$ (Akdon, 2005) maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 24,180$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,76131$ dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan permainan *Space Outbound* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Permata Kasih Bunda Kabupaten Indragiri Hilir.

Tabel 6 Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Kategori Penilaian
$G < 30\%$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Sumber: Berdasarkan Data Olahan Penelitian

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan permainan *Space Outbound* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Permata Kasih Bunda adalah sebesar 42,33%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori sedang $30\% < 42,33\% < 70\%$.

Tabel 7. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
		Skor	Xmax	%	Kriteria	Skor	Xmax x	%	Kriteria
1	1	14	20	70	BSH	18	20	90	BSB
2	2	9	20	45	MB	14	20	70	BSh
3	3	11	20	55	BSh	16	20	80	BSB
4	4	7	20	35	MB	11	20	55	BSh
5	5	10	20	50	MB	13	20	65	BSh
6	6	8	20	40	MB	13	20	65	BSh
7	7	7	20	35	MB	13	20	65	BSh

8	8	5	20	25	BB	10	20	50	MB
9	9	15	20	75	BSB	19	20	95	BSB
10	10	9	20	45	MB	14	20	70	BSH
11	11	6	20	30	MB	11	20	55	BSH
12	12	7	20	35	MB	11	20	55	BSH
13	13	12	20	60	BSH	16	20	80	BSB
14	14	9	20	45	MB	14	20	70	BSH
15	15	8	20	40	MB	13	20	65	BSH
Rata-rata		137	300	685		206	300	1030	
		9,13		45,68	MB	13,73		68,67	BSH

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2021

Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sebelum melakukan permainan *space outbound* ternyata masih banyak anak yang belum berkembang gerakannya dengan baik. Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil presentase sebelum perlakuan diperoleh nilai 137 dengan rata-rata 45,68% dan skor tertinggi terdapat pada indikator kedua Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam diperoleh skor faktual 30 dengan persentase 50% pada kriteria MB.

Setelah pemberian perlakuan *posttest* diperoleh jumlah nilai 206 dengan nilai rata-rata 68,67%. Anak mengalami peningkatan yang signifikan karena anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 atau 27%, berkembang sesuai harapan (BSH) 10 anak atau 66%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 1 dengan persentase 7%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) atau 0%.

Hasil penelitian ini juga melihat pengaruh permainan *space outbound* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan cara menghitung Gain Skor Ternormalisasi. Pengaruh penggunaan permainan *space outbound* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Permata Kasih Bunda berpengaruh sebesar 42,33%. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan permainan *Space Outbound* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dan membuat anak lebih aktif saat proses pembelajaran motorik kasar berlangsung.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh permainan *space outbound* terhadap kemampuan motorik kasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan diperoleh nilai 137 dengan rata-rata 45,68% kriteria mulai berkembang.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan diperoleh skor nilai 206 dengan nilai rata-rata 68,67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun karena dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan permainan *space outbound* dengan besar pengaruh 42,33% berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah
Adanya penambahan dan juga melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik. Dan juga mengadakan penelitian cara membuat permainan untuk pembelajaran anak.
2. Bagi Guru
Permainan Space Outbound dijadikan sumber permainan atau alat dalam pembelajaran bagi guru, agar anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan media dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan permainan Space Outbound sebagai bahan acuan dan penggunaan permainan Space Outbound ini dapat dimodifikasi kembali sesuai dengan kemampuan atau tahap perkembangan yang akan diteliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, S.S, D. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia.
- Aisyah,S. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Arikunto,S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Muhsin. (2009). *Outbound For Kids*. Cosmic Books.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Nilawati Tadjuddin.(2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Jawa Barat. Herya Media

- Novianti, R., Hukmi., & Ilga, M. (2019). Generasi Alpha - Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 8(2), 65–70.
- Novan Ardy Wiyani. (2014). *Psikologi Perkembangan AUD*. Yogyakarta. Gava Media
- Rostina Sundayana. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Alfabeta
- Penney Upton. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rini Hildayani. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Samsudin.(2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Prenatal Media Group
- Sujiono, dkk. (2013). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks
- Susanto, A. (2010). *Outbound Profesional*. CV Andi Offset.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Pedagogia
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. CV Andi Offset.
- Veny Iswantiningtyas. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. *Jurnal PINUSI*. Vol.1 No.3
- Yuliani Nuraini. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta. Indeks