

**THE EFFECT OF APPLICATION OF ACTIVITY TRADITIONAL
GAME BOI-BOIAN CHILDREN OF MOTOR ROUGH
AGES 4-5 YEARS IN ECD PARTNER
HANDAYANI PEKANBARU**

Rika Yuliana, Daviq Chairilisyah, Hukmi
Oshinrika@ymail.com.085265275141, Psiko_power@yahoo.com.
hukmi muktar75@yahoo.com

Teacher Education Program In Early Education Faculty Of Teacher T
raining And Education Sciences
University Riau

Abstract : *The purpose of this study are as follows: 1) To determine the gross motor skills of children aged 4-5 years prior to the application of the traditional game activities in early childhood Boi-Boian Hand Partners Pekanbaru. 2) To determine the gross motor skills of children aged 4-5 years after the implementation of the activities of traditional games in early childhood Boi-Boian Hand Partners Pekanbaru. 3) To find out how high the level of influence the application of the traditional game activities Boi-Boian on gross motor skills of children aged 4-5 years in early childhood Mitra Hand Pekanbaru. The research sample is the child class A consisting of 15 children, consisted of 7 men and 8 women. Collecting data using observation and documentation. The data analysis technique used in this study is t test analysis techniques. From the results obtained with $t = 11.767$ means greater than ttable the significant level of 5% and at significant level of 1% ($2.160 < 11.767 > 2.98$). Thus, it means H_0 is rejected. This means that there is significant influence between boi-Boian tradisioanl game against the gross motor skills of children aged 4-5 years in early childhood Mitra Hand Pekanbaru. From this study it can be concluded that the application of the boi-Boian tradisioanl game against the gross motor skills of children aged 4-5 years in early childhood Mitra Hand Pekanbaru. It can be seen that there is a difference in the form of an increase in gross motor skills children before treatment and after treatment and have the effect of 28.15%*

Keywords: application of the traditional game boi-Boian, gross motor skills children

**PENGARUH PENERAPAN KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL
BOI-BOIAN TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD MITRA
HANDAYANI PEKANBARU**

Rika Yuliana, Daviq Chairilsyah, Hukmi
Oshinrika@gmail.com.085265275141, Psiko_power@yahoo.com.
hukmi muktar75@yahoo.com

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS RIAU

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum penerapan kegiatan Permainan tradisional Boi-boian di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. 2) Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesudah penerapan kegiatan Permainan tradisional Boi-boian di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. 3) Untuk mengetahui seberapa tinggi besarnya pengaruh penerapan kegiatan Permainan tradisional Boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. Adapun Sampel penelitian yaitu anak kelas A yang terdiri dari 15 orang anak, terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Uji *t*. Dari hasil penelitian di peroleh dengan thitung = 11.767 berarti lebih besar dari ttabel pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1% ($2.160 < 11.767 > 2.98$). Dengan demikian berarti H_0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara permainan tradisioanl boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisioanl boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dan memiliki pengaruh sebesar 28,15%.

Kata kunci: penerapan permaianan tradisional boi-boian, kemampuan motorik kasar anak

PENDAHULUAN

Mengingat pentingnya masa ini, maka stimulus yang harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh, ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak perlu adanya penyediaan lingkungan yang kondusif, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud adalah aspek moral dan nilai-nilai agama, fisik motorik, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik atau motorik, dan seni. Guru harus menguasai proses belajar, cara mengajar, penggunaan alat peraga, teknik penilaian, cara penyampaianya, mampu membuat anak-anaknya mudah memahami pembelajaran.

Pengembangan fisik motorik adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membangkitkan membina pertumbuhan jasmani maupun rohani anak yang melalui kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan fisik. Dalam dunia pendidikan di Taman Kanak-kanak diarahkan kepada perkembangan rohani maupun perkembangan jasmani demi tercapainya manusia yang baik dan sehat.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru, ditemukan beberapa gejala atau fenomena pada anak yang berkaitan dengan, 1) perkembangan motorik kasar yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari adanya beberapa anak yang kurang mampu berlari dengan seimbang dan cepat, melempar dengan terarah sesuai yang dicontohkan oleh guru. 2) kurangnya kemampuan beberapa anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat. 3) beberapa anak kurang mampu melakukan permainan fisik sesuai dengan aturan, seperti ketika anak diminta untuk melakukan gerakan antisipasi namun anak hanya berdiam dan berjalan sehingga terkena lemparan bola. Dari fenomena ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah, padahal pada usia 4-5 tahun ini seharusnya anak mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan fisik, khususnya motorik kasar. Jika dilihat dari segi kesehatan anak, mereka pada dasarnya telah memiliki fisik yang sehat namun kurang kemampuannya untuk melakukan gerakan atau aktivitas sesuai aturan permainan

Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan permainan tradisional boi-boian. Pemilihan kegiatan permainan tradisional boi-boian ini didasarkan manfaat permainan boi-boian yakni dapat mengembangkan dan melatih kemampuan motorik kasar anak serta menyehatkan fisik. Dalam melempar bola, melompat, melakuakn gerakan antisipasi dan berlari dengan adanya kegiatan ini sangat membantu terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan dari pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan pembelajaran dengan judul pengaruh Penerapan Kegiatan Permainan tradisional Boi-boian terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian dalam penelitian adalah pendekatan eksperimen dan dalam hal rancangan penelitian menggunakan metode *quasi exsperiment* yaitu suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mnegenai fakta dan sifat objek tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berfikir tertentu.

metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan apa yang ada atau mengenai kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau kecenderungan yang sedang berkembang.

Subjek dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru yang berjumlah anak sebanyak 15 orang anak, terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Instrumen penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan pengaruh penerapan kegiatan permainan tradisional boi-boian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdiri dari dua test yaitu *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen yaitu anak A yang terdiri dari 15 orang anak. Untuk keperluan ini, dilakukan perlakuan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Terhadap perbedaan hasil *pre test* dan *post test*, karena diperoleh setelah perlakuan, mencerminkan perubahan yang signifikan untuk meningkatkan penerapan kegiatan permainan tradisional boi-boian. bila hasil *post test* tinggi maka ini berarti bahwa penerapan kegiatan permainan tradisional boi-boian berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1 Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	6	18	12	4,0	9	12	10,20	1,32
<i>Posttest</i>	6	18	12	4,0	12	18	15,42	1,88

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah diberikan perlakuan (permainan boi-boian). Sebagaimana pada pretest kemampuan motorik kasar anak hanya mencapai rata-rata 10,20% sedangkan pada posttest setelah diadakan perlakuan dengan permainan boi-boian meningkat menjadi 15,42%, hal ini menandakan bahwa permainan tradisional boi-boian berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru

Tabel 2 Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Perlakuan (*Pre test*)

No	Kategori	Skor		f	Persentase(%)
1	Tinggi	14	- 18	0	0.0
2	Sedang	11	- 13	6	40.0
3	Rendah	6	- 10	9	60.0
Jumlah				15	100

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan kegiatan permainan boi-boian tidak terdapat anak dengan kategori tinggi. Anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 6 anak atau 40%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 9 anak atau 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah.

Tabel 3 Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesudah Perlakuan (*Post test*)

No	Kategori	Skor	f	Persentase(%)
1	Tinggi	14 - 18	11	73.3
2	Sedang	11 - 13	4	26.7
3	Rendah	6 - 10	0	0.0
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel 3 diatas diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan kegiatan permainan boi-boian, anak yang berkategori tinggi sebanyak 11 anak atau 73.3%. Untuk berkategori sedang sebanyak 4 anak atau 26,7% dan tidak ada anak yang berada pada kategori rendah Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak tergolong tinggi.

Tabel 4 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Dan Sesudah Perlakuan

No	Kategori	Pretest				Posttest			
		Skor	F	(%)	Skor	F	(%)		
1	Tinggi	14 - 18	0	0	14 - 18	11	73		
2	Sedang	11 - 13	6	40	11 - 13	4	27		
3	Rendah	6 - 10	9	60	6 - 10	0	0		
Jumlah			15	100	Jumlah	15	100		

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang mengikuti kegiatan permainan boi-boian mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar yang semula tidak terdapat anak dengan kategori tinggi, kemudian mengalami peningkatan menjadi 11 anak atau 73% setelah diberikan perlakuan. Sedangkan yang berada pada kategori sedang yang pada awalnya sebanyak 6 anak atau 40% kemudian mengalami peningkatan menjadi 4 anak atau 27% sebagaimana sebelumnya berada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya yang berada pada kategori rendah yang pada awalnya sebanyak 9 anak atau 60% kemudian mengalami peningkatan yaitu tidak terdapat anak dengan kategori rendah

1. Uji Linieritas

Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 5. Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest *	Between	(Combined)	34.005	3	11.335	5.438	.015
Pretest	Groups	Linearity	18.420	1	18.420	8.837	.013
		Deviation from Linearity	15.585	2	7.793	3.738	.058
	Within	Groups	22.929	11	2.084		
	Total		56.933	14			

Dalam uji ini ditentukan bahwa α sebesar 5% (0,05). Berdasarkan tabel output di atas dapat diketahui bahwa:

- Nilai sig. Linierity sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Linierity* < tingkat signifikansi (α) yakni $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier
- Nilai sig. *Deviation from Linierity* sebesar 3.738. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. *Deviation from Linierity* > tingkat signifikansi (α).

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa variabel permainan tradisional boi-boian dan kemampuan motorik kasar anak mempunyai hubungan yang linier secara signifikan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah garis regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki varians yang sama.

Tabel 6 Hasil Pengujian Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.948	4	8	.016

Tetapkan taraf signifikansi uji, jika signifikansi yang diperoleh > α (0,05), maka variansi tiap sampel sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh < α (0,05), maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dari hasil pengujian menggunakan

SPSS Window For Ver 17, diperoleh statistik sig 0,16 jauh lebih besar dari 0,05 ($0,16 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogeny

3. Uji normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu $p = 0,05$ yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah $n = 15$ responden. ini dilakukan pada dasar uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Pengujian Normalitas

		pretest	posttest
N		15	15
Normal Parameters	Mean	10.20	15.27
	Std. Deviation	1.32	2.017
Asymp. Sig. (2-tailed)		.175	.554

Dari hasil tabel diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan kegiatan permainan boi-boian dengan menggunakan SPSS Windows for Ver.17 berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,175 dan 0,554 lebih besar dari $= 0,05$ ($\alpha =$ taraf signifikasi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian

D. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui Pengaruh permainan boi-boian terhadap motorik kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. maka penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesudah perlakuan lebih rendah atau sama dengan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum perlakuan

Ha : Motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan

Ho : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

Agar dapat menggambarkan keadaan subjek berdasarkan data yang diperoleh, maka harus dibuat suatu distribusi frekuensi terhadap nilai dari variabel yang diteliti dengan cara menggolongkan subjek menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok tinggi, sedang dan rendah. yaitu sebagai berikut:

Tinggi = $X > (\text{mean} + 1,0 \cdot \text{SD})$

Sedang = $(\text{mean} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\text{mean} + 1,0 \text{ SD})$
 Rendah = $X < (\text{mean} - 1,0 \text{ SD})$

Dengan demikian dapat dihitung hasil uji t untuk melihat perbedaan pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji t

No	Nama Anak	Pretest	Posttest	D	D ²
1	Anak 01	9	12	-3	9
2	Anak 02	9	17	-8	64
3	Anak 03	11	14	-3	9
4	Anak 04	9	15	-6	36
5	Anak 05	12	17	-5	25
6	Anak 06	10	15	-5	25
7	Anak 07	10	17	-7	49
8	Anak 08	9	16	-7	49
9	Anak 09	9	13	-4	16
10	Anak 10	12	17	-5	25
11	Anak 11	9	14	-5	25
12	Anak 12	12	18	-6	36
13	Anak 13	12	18	-6	36
14	Anak 14	11	13	-2	4
15	Anak 15	9	13	-4	16
N	15			-76	424

Dari table perhitungan tersebut diperoleh $N = 15$, $\sum D = -76$ dan $\sum D^2 = 424$.
 Menghitung standar deviasi perbedaan skor dari kedua variable.

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{424}{15} - \left(\frac{-76}{15}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{28.27 - (-5.07)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{28.27 - 25.67}$$

$$SD_D = \sqrt{2.60}$$

$$SD_D = 1.61$$

Selanjutnya mensubstitusikan ke dalam rumus t yaitu:

$$t = \frac{\left(\frac{\sum D}{N}\right)}{\left(\frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}\right)}$$

$$= \frac{\left(\frac{-5.07}{15}\right)}{\left(\frac{1.61}{\sqrt{15-1}}\right)}$$

$$t = \frac{-5.07}{\left(\frac{1.61}{\sqrt{14}}\right)}$$

$$t = \frac{-5.07}{\left(\frac{1.61}{3.74}\right)}$$

$$t = \frac{-5.07}{0.43}$$

$$t = -11.767$$

a) Mencari df

$$df = 15 - 1 = 14$$

b) berkonsultasi pada table nilai “t”

dengan df = 14 diperoleh harga kritis “t” atau t_{tabel} sebagai berikut :

pada taraf signifikan 5% = 1.761

pada taraf signifikan 1% = 2.510

c) Bandingkan t_o dengan t_t dengan ketentuan:

- (1) Bila t_{hitung} sama dengan atau lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan.
- (2) Bila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_o) diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan.

Dengan $t_{\text{hitung}} = 11.767$ berarti lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1% ($1.761 < 11.767 > 2.510$). Dengan demikian berarti H_o ditolak.

d) Kesimpulan

Ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan permainan boi-boian terhadap Kemampuan motorik kasar anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional boi-boian tergolong rendah.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional boi-boian mengalami peningkatan dan tergolong tinggi.

3. Permainan tradisional boi-boian memiliki pengaruh sebesar 28,15% terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah
Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi guru
Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya carilah dan temukan alternatif lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Bambang Sujiono dkk. 2007. *Metode pengembangan fisik*. Universitas terbuka. Jakarta
- Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Hurlock, Elizabet B. 2005. *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Erlangga. Jakarta
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Depdinas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagan Perguruan tinggi. Jakarta
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Javalitera. Jakarta
- Moeslicatoen. 2005. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Montolalu. Dkk.2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 58 tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Riduwan, 2011, Belajar Mudah Penelitian, Jakarta: Grafindo Persada

Sugiyono, 2007, Penelitian Administrasi Pendidikan, Jakarta: Grafindo Persada

Samsudin. 2008 Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Prenada Media Group.
Jakarta

Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bumi Aksara. Jakarta

Syamsu Yusuf. 2005. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT Remaja Rosda
Karya. Bandung