Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v1i2.2095

PENGARUH MAIN KAJAI TERHADAP KETERAMPILAN LOKOMOTOR ANAK DI TAMAN KANAK KANAK NEGERI PEMBINA SITIUNG KABUPATEN DHARMASRAYA

The Influence of Traditional Games on the Locomotor Skills of Children at the State Kindergarten Pembina Sitiung, Dharmasraya Regency

Rahmabella Agita Sigit
Universitas Negeri Padang
bellarahma647@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 2, 2023	Nov 6, 2023	Nov 9, 2023	Nov 12, 2023

Abstract

This research is motivated by the importance of locomotor stimulation in early childhood. However, it was found that teachers only provided gymnastics and free play and many were found to be hesitant about jumping over obstacles. Based on the problem, researchers applied playing kajai with the aim of finding out its effect on children's locomotor skills. This research method is quantitative with a one group pretest-posttest design. The B2 group is the sample. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The data processing procedure begins with testing the validity and reliability of the instrument, testing the prerequisites with a normality test, and ends with hypothesis testing. Based on the average results, it was concluded that the pretest mean score was 14.72, then treatment was given to produce a mean of 25.07 and at the end of the posttest the mean was 26.35. Which means children's locomotor skills have increased. The normality test found pretest sig 0.199 > a 0.05 and posttest sig 0.201 > a 0.05, so both data were normally distributed. Next, test the hypothesis and obtain sig 0.000 < a 0.05 so that Ho is rejected and Ha is accepted. So it is concluded that there is an influence of the playing kajai on children's locomotor skills at the Pembina Sitiung State Kindergarten.

Keywords *: Locomotor Skills; Playing Kajai; Early Childhood*

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya stimulasi lokomotor anak usia dini. Namun ditemui guru hanya memberikan senam dan bermain bebas serta didapati banyak ragu melompati rintangan. Berdasarkan permasalahan peneliti menerapkan main kajai dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan lokomotor anak. Metode penelitian ini kuantitatif dengan one group pretest-posttest design. Adapun kelompok B2 sebagai sampel. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur pengolahan data diawali dengan pengujian validitas dan reabilitas instrumen, uji prasyarat dengan uji normalitas, dan diakhiri dengan uji hipotesis. Berdasarkan hasil rerata disimpulkan skor mean pretest sebesar 14.72 lalu diberikan treatment menghasilkan mean 25.07 serta diakhiri posttest diperoleh mean 26.35. Yang berarti keterampilan lokomotor anak mengalami peningkatan. Adapun uji normalitas didapati pretest sig 0.199 > α 0.05 dan posttest sig 0.201 > α 0.05, maka kedua data berdistribusi normal. Selanjutnya uji hipotesis dan diperoleh sig 0.000 < α 0.05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Maka disimpulkan terdapat pengaruh main kajai terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sitiung.

Kata Kunci : Keterampilan Lokomotor, Main Kajai, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yag membutuhkan orang lain dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini terdiri dari sejumlah tahap kehidupan, yang ditandai dengan tonggak perkembangan dimulai dari periode lahir hingga memasuki usia enam tahun. Montessori anak pada rentang usia 3-6 tahun adalah anak yang berada dalam periode sensitive atau masa peka, potensi anak perlu dirangsang, diarahkan sehingga perkembangannya dapat dioptimalkan (Hurlock, 1978).

Hurlock (1978) mengenai perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui aktivitas pusat syaraf dan koordinasi otot. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak yang kemudian kematangan itu tergantug pada belajar pengetahuan serta pengalaman (Sukamti, 2018). Berikut tahap gerak dasar anak mulai dari usia 0 hingga dewasa.

Tabel 1. Tahap Perkembangan Motorik

Tahap Perkembangan (rata-rata)	Fase	Contoh karakteristik tingkah laku
Bayi dalam kandungan (0-1 tahun)	Reflektif	Gosok-gosok, menggenggam, membengkok, meluruskan, mengatur sikap
Masa bayi (0-2 tahun)	Gerak dasar	Berguling, duduk, menggulung, merangkak, berdiri, berjalan, menggenggam

Usia dini (2-7 tahun)	Gerak dasar (dan efesiensi persepsi gerak)	Gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif, gerakan yang disadari
Anak-anak (8-12 tahun)	Spesifik	Memperhalus gerakan dasar dan kesadaran gerak; menggunakan dasar gerakan dalam tarian spesifik, permainan olahraga, senam dan aktivitas akuatik
Remaja dan dewasa (12 tahun sampai dewasa)	Spesialis	Kegiatan pada tingkat rekreatif serta kompetitif

(Syahara, 2011)

Pada observasi awal, fakta dilapangan menggambarkan bahwa pada saat senam maupun bermain bebas terdapat beberapa anak yang ragu-ragu dalam melakukan lompatan baik itu melompat dari ketinggian maupun melompati rintangan. Sementara idealnya pada usia 2 - 7 tahun, anak sudah terampil terhadap gerak dasar dan efesiensi persepsi gerak seiring dengan tingkatan usianya (Syahara, 2011). Hal ini diperparah dengan upaya yang dilakukan guru dalam mengasah keterampilan lokomotor anak masih kurang dengan dalih kurangnya fasilitas dalam ruangan untuk menstimulasi keterampilan lokomotor anak. Adapun permainan outdoor yang dilakukan hanya sebatas mengasah kefokusan, kecekatan, dan kekompakan. Keterampilan lokomotor anak tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru dan orangtua yang kurang memotivasi anak saat melakukan gerakan melompat, hal ini terlihat pada saat anak bermain bebas guru tidak memperhatikan anak selama bermain sementara orangtua melarang anaknya melompati sepotong papan alih-alih mengarahkan anak cara melompati rintangan yang benar dan aman, fasilitas seadanya pun sering dijadikan keluhan dalam upaya mengoptimalkan keterampilan lokomotor anak.

Sejatinya manusia mempunyai perkembangan lokomotor yang unik, terdapat rangkaian ciri tertentu yang muncul pada interval tertentu serta terdapat urutan pola yang sama walaupun laju perkembangan dapat berbeda sehingga pola-pola perkembangan tersebut dapat diramalkan sebagaimana tabel diatas. Dapat diketahui bahwa gerak lokomotor merupakan bagian gerak dasar dengan melakukan kegiatan gerak berpindah dari posisi A ke posisi B untuk beralih tempat seperti berjalan, berlari, *leap*, *jump*, *hop*, kombinasi, merayap, *gallop*, *slide*, *skip*, memanjat, dan badan mengguling (Syahara, 2011). Adapun kategori gerak lokomotor yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagamaina sesuai dengan variabel (X) yaitu *jumping*/loncat, *hopping*/lompat dan *skipping*.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung menjadi alasan bagi guru dalam upaya pemberian stimulasi keterampilan lokomotor anak. Sehingga peneliti memberikan ide suatu permainan dengan bahan yang mudah didapatkan dan tetap mampu memberikan stimulasi terhadap keterampilan lokomotor anak sehingga tugas keterampilan lokomotor anak dapat terasah dengan sempurna. Maka berdasarkan gagasan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh main kajai terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya.

Bermain permainan merupakan jembatan bagi anak dalam menstimulasi tugas-tugas perkembangannya. Di samping itu kegiatan bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup (Moeslichatoen R, 1999). Menurut Cooney (dalam Ulker & Gu, 2004) konsep permainan tradisional yaitu. "*Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects"*. Dari definisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari kegiatan yang turun temurun dari generasi satu ke generasi berikutnya.

Berdasarkan Direktorat Permuseuman (1998) lompat tali sendiri merupakan permainan tradisional yang berasal dari tiga daerah dengan ciri khasnya masing-masing di antaranya *main kajai, lamusi, dan nopetali*. Manfaat *main kajai* menurut (dalam Fadlillah, 2017) menyatakan bahwa permainan lompat tali memiliki manfaat bagi perkembangan anak di antaranya sebagai sarana melatih kerja sama, ketangkasan, dan fisik-motorik, serta sosial-emosional anak usia dini. Melalui lompat tali anak dapat menumbuhkan sikap keberanian dan belajar memperhitungkan seberapa besar kekuatan yang harus mereka kerahkan. Secara sempit permainan lompat tali ini berfokus pada fisik-motorik anak yakni mampu mengembangkan tiga aspek kemampuan motorik kasar anak di antaranya keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan (Samsiar, 2014).

METODE

Berdasarkan batasan masalah dan tujuan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pre-experimental design*. Menurut Sugiyono (2017) bahwasannya pre experimental design melibatkan satu kelompok/kelas yang diberikan

pretest dan posttest. Penelitian ini mengambil satu kelas (*one group pretest-postest design*) untuk melaksanakan *pre-test*, *treatment* dan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *main kajai* terhadap keterampilan lokomotor di kelas B2. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu sepuluh hari. Pada pertemuan awal dilakukan *pretest* kemudian dilanjutkan dengan delapan kali pertemuan untuk *treatment* dengan 2 tahap pelaksanaan yaitu empat kali pertemuan awal akan diberikan empat butir pernyataan yang berbeda dengan empat kali pertemuan akhir, dimulai dari yang mudah hingga sukar dan satu kali pertemuan akhir untuk posttest. Kegiatan penelitian dimulai dengan mengamati anak melakukan rutinitas senam bersama bersama guru sebagai instruktur senam dengan maksud mendapatkan nilai sebelum diberikan *treatment*. Kemudian dilanjutkan dengan *treatment main kajai* lalu pada tahap terakhir peneliti akan mengadakan *posttest* untuk mendapatkan nilai setelah diberikan *treatment*.

Adapun perbedaan *Treatment Main Kajai* yang diterapkan pada setiap pertemuan di antaranya:

1. Tahap I (Pertemuan 1-4)

   Anak melakukan loncat/*jumping* dengan menggunakan satu kaki sebelah kanan/*one right leg* sebagai tumpuannya dalam melompati putaran tali, melakukan loncatan dengan menggunakan satu kaki sebelah kiri/*one left leg* sebagai tumpuannya dalam melompati putaran tali, melakukan loncatan ganda dengan menggunakan satu kaki sebelah kanan/*one right leg* sebagai tumpuannya dan melakukan loncatan ganda dengan menggunakan satu kaki sebelah kanan/*one left leg* sebagai tumpuannya.

2. Tahap II (Pertemuan 5-8)

   Anak melakukan lompat/*hopping* dengan menggunakan satu kaki sebagai tumpuan dengan *jump in place* atau lompat ditempat, melakukan lompatan dua kaki sebagai tumpuan dengan *double jump in place* atau lompatan ganda ditempat, melakukan lompatan dua kaki sebagai tumpuan dengan *double jump left right* atau lompatan ganda kiri kanan, dan melakukan kombinasi antara gerakan berjalan dan berjingkat secara bergantian, sisi kaki kanan berjalan sisi lain berjingkat secara bergantian serta *skipping,* melakukan kombinasi antara gerakan berjalan dan berjingkat secara bergantian, satu sisi kaki berjalan kedepan sisi lain berjingkat secara bergantian.

Setelah kegiatan *pretest, treatment* dan *posttest* dilapangan selesai dilaksanakan, maka akan dilanjutkan pada analisis data dari serangkaian data yang telah diperoleh dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas kemudian membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai melalui uji t (*t-test*) kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

HASIL

1. Statistik Desktiptif

a. Hasil Pengolahan Data Pretest

Tabel 2. Data Distribusi Frekuensi *Pretest*

Skor *Pretest*	Frekuensi		
	f	*f* (Komulatif)	*f*%
9-10	4	4	26.7%
11-12	2	4+2=6	13.3%
13-14	1	4+2+1=7	6.7%
15-16	3	4+2+1+3=10	20%
17-18	2	4+2+1+3+2=12	13.3%
20-21	1	4+2+1+3+2+1=13	6.7%
22-23	2	4+2+1+3+2+1+2=15	13.3%
	15		100%

b. Hasil Pengolahan Data Posttest

Tabel 3. Data Distribusi Frekuensi *Posttest*

Skor *Posttest*	Frekuensi		
	f	*f* (Komulatif)	*f*%
18-19	2	2	13.3%
20-21	1	2+1=3	6.7%
22-23	1	2+1+1=4	6.7%
24-25	1	2+1+1+1=5	6.7%
26-27	3	2+1+1+1+3=8	20%
28-29	3	2+1+1+1+3+3=11	20%
30-31	2	2+1+1+1+3+3+2=13	13.3%
32-33	2	2+1+1+1+3+3+2+2=15	13.3%
	15		100%

2. Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.117	15	.200*	.921	15	.199
Posttest	.158	15	.200*	.921	15	.201

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Hipotesis

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11.600	5.565	1.437	-14.682	-8.518	-8.073	14	.000

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya observasi, tes dan dokumentasi. Observasi awal diperoleh bahwa keterampilan lokomotor anak khususnya pada aspek loncat/*jump*, lompat/*hop*, dan *skipping* belum memiliki keterampilan yang cukup. Hal ini terlihat ketika anak masih ragu-ragu pada saat hendak melompati rintangan di taman bermain serta tidak percaya diri pada *treatment* pertama saat hendak melompati tali yang berputar. Adapun beberapa anak yang buru-buru dalam melakukan lompatan sehingga aksi melompat lebih dulu dari jatuhnya tali ketanah. Setelah observasi awal kemudian dilanjutkan dengan test dan dokumentasi untuk mengetahui perkembangan keterampilan lokomotor anak. Sebelum dilakukan tes, peneliti mengkomunikasikan kegiatan yang hendak diberikan kepada anak kepada pendidik dan mendapatkan izin 10 hari yakni satu kali *pretest*, delapan kali *treatment*, dan satu kali *posttest*. Selama observasi dan tes peneliti menambahkan teknik pengambilan data melalui

dokumentasi yang digunakan sebagai bukti telah melakukan penelitian dalam bentuk foto dan video selama pelaksanaan penelitian.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil perhitungan *pretest, treatment* dan *posttest* pada tahap I (indikator 1-4) indikator *pertama*, loncatan/*jumping* melakukan loncatan pada tali yang berputar menggunakan dua kaki sebagai tumpuan dengan kedua kaki dirapatkan diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.93, *treatment* satu 2.07, *treatment* kedua 2.40, *treatment* ketiga 3.00, *treatment* keempat 3.20 dan *posttest* 3.27. Indikator *kedua*, loncatan/*jumping* melakukan loncatan pada tali yang berputar menggunakan dua kaki sebagai tumpuan dengan kedua kaki dirapatkan lalu direnggangkan diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 2.00, *treatment* kesatu 2.33, *treatment* kedua 2.73, *treatment* ketiga 3.07, *treatment* keempat 3.47 dan *posttest* 3.67. Indikator *ketiga*, loncatan/*jumping* melakukan loncatan pada tali yang terus berputar menggunakan dua kaki sebagai tumpuan diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.80, *treatment* kesatu 2.27, *treatment* kedua 2.47, *treatment* ketiga 2.73, *treatment* keempat 2.93 dan *posttest* 3.07. Indikator *keempat*, loncatan/*jumping* melakukan loncatan pada tali yang berputar menggunakan dua kaki sebagai tumpuan dengan cara berpindah tempat diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.73, *treatment* kesatu 2.00, *treatment* kedua 2.33, *treatment* ketiga 2.60, *treatment* keempat 3.13 dan *posttest* 3.40.

Tahap II (indikator 5-6) Indikator *kelima*, lompat/*hopping* melakukan lompatan pada tali yang berputar menggunakan kaki kiri sebagai tumpuan diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.93, *treatment* kelima 2.33, *treatment* keenam 2.67, *treatment* ketujuh 3.00, *treatment* kedelapan 3.20 dan *posttest* 3.27. Indikator *keenam*, lompat/*hopping* melakukan lompatan pada tali yang berputar menggunakan kaki kanan sebagai tumpuan diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.80, *treatment* kelima 1.93, *treatment* keenam 2.47, *treatment* ketujuh 3.87, *treatment* kedelapan 3.20 dan *posttest* 3.47. Indikator *ketujuh*, lompat/*hopping* melakukan lompat pada tali yang berputar menggunakan satu kaki sebagai tumpuan dengan awalan dan pendaratan kaki yang berbeda diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.80, *treatment* kelima 1.87, *treatment* keenam 2.33, *treatment* ketujuh 2.73, *treatment* kedelapan 2.87 dan *posttest* 3.00. Indikator *kedelapan*, *skipping* melakukan lompat dengan kombinasi antara gerakan berjalan dan berjingkat secara bergantian. diperoleh skor rata-rata yaitu *pretest* 1.73, *treatment* kelima 1.93, *treatment* keenam 2.33, *treatment* ketujuh 2.80, *treatment* kedelapan 3.07 dan *posttest* 3.20.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata *pretest* secara keseluruhan 14.72 sementara setelah diberikan perlakuan/*posttest* skor rata-rata yang

diperoleh anak melejit hingga 26.35. Yang berarti anak telah mengalami kenaikan sebesar 11.63. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel telah memperoleh peningkatan dari skor rata-rata tes awal sampai tes akhir. Maka dapat dinyatakan anak telah berkembang dengan baik sesuai harapan dan *main kajai* terhadap keterampilan lokomotor anak dibuktikan berpengaruh.

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi P (*value*) bahwa jika sig > α 0.05 maka data terdistribusi normal. Landasan ini serupa dengan yang dilakukan oleh Kurniansyah & Kumaat (2021). Adapun uji normalitas didapati *pretest* = sig 0.199 > α 0.05, dan *posttest* = sig 0.201 > α 0.05, maka disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutya uji hipotesis *paired sample t-test*. Apabila nilai *sig* (2-*tailed*) < α 0.05, maka terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *treatment main kajai* terhadap keterampilan lokomotor anak. Dan jika nilai *sig* (2-*tailed*) > α 0.05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan pemberian *treatment main kajai* terhadap keterampilan lokomotor anak. Berdasarkan data diperoleh nilai *sig* (2-*tailed*) sebesar 0.000 < α 0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Sebagaimana hasil temuan yang dilakukan Ferasinta et al., (2022) permainan lompat tali berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak karena permainan lompat tali memiliki gerakan melompat, dengan seimbang dan terkoordinasi.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *treatment main kajai* terhadap keterampilan lokomotor anak. Hal ini dapat ditinjau pada hasil pengolahan data keterampilan lokomotor anak. Sebelum diberikan perlakuan, keterampilan lokomotor anak berada pada dominasi kategori mulai berkembang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan data *pretest*, yakni hanya beberapa anak yang mampu mencapai poin ketiga yaitu berkembang sesuai harapan sementara setelah diberikan perlakuan anak sudah mampu mencapai poin ketiga bahkan keempat yakni berkembang sangat baik. Serta diketahui pada uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai *sig* (2-*tailed*) sebesar 0.000 < α 0.05 yang berarti *main kajai* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan lokomotor anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rerata disimpulkan bahwa skor *mean pretest* sebesar 14.72 lalu diberikan *treatment* menghasilkan *mean* 25.07 serta diakhiri dengan *posttest* diperoleh skor *mean* 26.35. Yang berarti keterampilan lokomotor anak mengalami peningkatan dari skor *mean* tes awal sampai tes akhir. Kemudian dilakukan uji normalitas dan didapati data *pretest sig* 0.199 > α 0.05 dan *posttest sig* 0.201 > α 0.05 sehingga data *pretest-posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai *sig* = 0.000 < α 0.05 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Demikian dapat disimpulkan bahwa *main kajai* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan lokomotor anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sitiung Kabupaten Dharmasraya.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Permuseuman, I. (1998). Permainan Tradisional Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Permuseuman.

Fadlillah, M. (2017). Bermain dan Permainan : Anak Usia Dini (Edisi Pertama). Prenada Media Group.

Ferasinta, F., Padila, P., & Anggita, R. (2022). Menilai Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali. Jurnal Kesmas Asclepius, 4(2), 75–80.

Hurlock, E. B. (1978). Child Development. McGraw-Hill.

Kurniansyah, M. F., & Kumaat, N. A. (2021). Analisis Gerak Motorik Anak Usia 9-11 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali pada Siswa SD Negeri 34 Gresik. Jurnal Kesehatan Olahraga UNESA, 9(03).

Moeslichatoen R. (1999). Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak. Rineka Cipta .

Samsiar, N. (2014). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B Ra Al-Muhajirin Palu. Bungamputi, 2(9), 772–782.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D. In S. Suryandari (Ed.), Penerbit CV. Alfabeta: Bandung (1st ed.). Alfabeta.

Sukamti, E. R. (2018). Perkembangan Motorik. Yogyakarta. UNY Press.

Syahara, S. (2011). Pertumbuhan & Perkembangan Fisik-Motorik. In Padang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Press Universitas Negeri Padang.

Ulker, R., & Gu, W. (2004). Traditional Play: Chinesse and Turkish Examples. TASP Conference.