

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KUCING–KUCINGAN DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK UMUR 4-5 TAHUN DI DESA TARAI BANGUN KABUPATEN KAMPAR

Putri Wulandini S¹, Roni Saputra², Feny Windisari³

^{1,2,3}Program Studi DIII Keperawatan Universitas Abdurrab Pekanbaru

e-mail : putri.wulandini@univrab.ac.id

Artikel Diterima : 28 Desember 2021, Direvisi : 16 Maret 2022, Diterbitkan : 31 Maret 2022

ABSTRAK

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Berk (Suyadi, 2010), semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakanya semakin sempurna. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. . Penelitian ini bertujuan untuk mengetui pengaruh permainan tradisional kucing kucingan dalam meningkatkan motoric kasar anak 4-5 tahun di desa tarai bangun rt. 02 rw 03 kabupaten Kampar melalui permainan tradisional kucing-kucingan pada aspek keseimbangan, kecepatan, daan kelincahan. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain penelitian komparatif, desain penelitian *pretest-postet with control grup*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berjumlah 30 anak usia 4-5 tahun, 10 orang anak perempuan dan 20 orang anak laki-laki. Berdasarkan ujiMann-Whitneydi atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan motorik kasar antara kelompok intervensi dan kontrol. Apabilai dilihat dari nilai rata-rata motorik kasar pada kelompok intervensi (82,963) lebih tinggi dibandingkan nilai kelompok kontrol (70,370)

Kata Kunci : kemampuan motorik kasar, permainan tradisional, kucing-kucingan

ABSTRACT

Gross motor movement is the movement of the limbs roughly or violently. According to Berk (Suyadi, 2010), the more a child grows older and stronger, the more perfect his movement style is. Gross motor movement coordination skills include whole body or partial body activities. Gross motor coordination skills include endurance, speed, flexibility, agility, balance and strength. This study aims to improve the gross motor skills of children in the village of tarai wake up household. 02 rw 03 Kampar district through traditional cat-and-mouse games on the aspects of balance, speed, and agility. This type of research is quantitative with a comparative research design, pretest-postet research design with control group. The population in this study were 30 children aged 4-5 years, 10 girls and 20 boys. Based on the Mann-Whitney test above, the significance value obtained is 0.004 ($p < 0.05$), then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can be concluded that there are significant differences in gross motor skills between the intervention and control groups. What is the value seen from the mean gross motoric value in the intervention group (82.963) higher than the value in the control group (70.370)

Keywords : gross motor skills, traditional games, cat and mouse

PENDAHULUAN

Anak untuk melakukan sebuah kegiatan yang berisi tentang pemecahan masalah dan anak menemukan cara tersendiri untuk memecahkan masalah tersebut. Bermain juga akan memperkuat kemampuan dan ketrampilan anak dalam pemecahan masalah. (Brunner, 2013)

Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan menurut (Piaget, 2010).

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016).

Manfaat permainan tradisional kucing-kucingan adalah dapat memberikan kesenangan pada anak, kemampuan untuk menjadi relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa, melatih anak untuk bersabar secara bergantian ketika melakukan suatu permainan, serta kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman (Sri Mulyani, 2013).

Motorik merupakan gerak tubuh yang ditimbulkan oleh tindakan, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Yuliansih, 2015). Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak atau kemampuan kognitifnya (Damayanti & Nurjannah, 2016). Perkembangan motorik adalah ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga,

setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Keterampilan motorik menjadi dua bagian, yaitu: 1) keterampilan motorik kasar; 2) keterampilan motorik halus (Desmita, 2017).

Motorik kasar berkaitan dengan gerakan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh, otot, dan syaraf (Sujiono, 2010). Keterampilan motorik kasar (gross motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat (Desmita, 2017).

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Berk (Suyadi, 2010), semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. Keterampilan koordinasi motorik kasar dibagi kedalam tiga kelompok, yaitu: (Kemendikbud, 2013). Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang mengenal nama dan fungsi anggota tubuhnya, cara merawat, kebutuhan untuk menjadi anggota tubuh tetap sehat, dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, melatih motorik kasar dan kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan (Puspita, 2015).

Perkembangan motorik pada anak Indonesia tergolong rendah, hasil penelitian Pusat Penelitian dan Pengembangan Gizi kementerian RI tahun 2012 hasil survei *Denver Development Screening Test* (DDST) II didapat prevalensi gangguan gangguan motorik kasar pada balita sebesar 25%, atau setiap 2 dari 1.000 balita mengalami gangguan perkembangan motorik. Di negara-negara maju seperti

Amerika anak mulai berjalan rata-rata pada umur 11-12 bulan dan anak-anak di Eropa antara 12-13 bulan, sedangkan di Indonesia rata-rata 14 bulan (Kemenkes RI, 2012). Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2013) menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebesar 12,4%.

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Lampung, hasil Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) anak balita pada 2011 didapat gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 20,3%. Pada 2012 didapat gangguan perkembangan motorik kasar sebesar 19,7% (Profil Kesehatan Provinsi Lampung, 2012).

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di Desa Tarai Bangun RT. 02 RW.03 Kabupaten Kampar Tahun 2020, peneliti mendapatkan beberapa hal yang dapat dijadikan masalah-masalah dalam penelitian yaitu: Anak umur 4-5 tahun di Desa Tarai Bangun RT.02 RW.03 Kabupaten Kampar masih kurang optimal dalam mengembangkan gerak tubuh melalui kegiatan bermain, mengembangkan kelincahan dan keseimbangan tubuh serta mengkoordinasi mata dengan tangan dan kaki. Perkembangan motorik kasar anak umur 4-5 tahun di Desa Tarai Bangun RT.02 RW.03 Kabupaten Kampar masih belum optimal. Anak umur 4-5 tahun di Desa Tarai Bangun RT.02 RW.03 Kabupaten Kampar masih belum optimal dalam menjaga keseimbangan saat bertukar posisi dengan temannya. Pengetahuan anak di Desa Tarai Bangun RT.02 RW.03 Kabupaten Kampar masih kurang luas mengenai permainan Tradisional yang ada terutama permainan Tradisional Kucing-Kucingan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Kucing-Kucingan Dalam Meningkatkan Motorik

Kasar Pada Anak Umur 4-5 tahun Di Desa Tarai Bangun RT. 02 RW. 03 Kabupaten Kampar”.

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kucing kucingan dalam meningkatkan motoric kasar anak 4-5 tahun di desa tarai bangun rt. 02 rw 03 kabupaten Kampar

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah jumlah penelitian tentang Pengaruh permainan kucing-kucingan dalam meningkatkan motorik kasar pada anak, serta menambah informasi tentang Pengaruh permainan kucing-kucingan dalam meningkatkan motorik kasar pada anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian komparatif.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Desa Tarai Bangun RT. 02 RW. 03 Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Januari 2021, sedangkan hasil penelitian akan selesai bulan Maret 2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak umur 4-5 tahun yang berjumlah 30 anak di Desa Tarai Bangun RT. 02 RW. 03 Kabupaten Kampar.

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada menggunakan : Metode Observasi , Observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan misalnya kondisi ruang kerja dan lingkungan kerja yang dapat digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung dengan adanya wawancara dan kuesioner. Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi tentang kemampuan motoric kasar anak selama proses kegiatan berlangsung. Observasi dalam penelitian ini berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan motoric kasar yang seharusnya sudah dapat dilakukan oleh anak-anak umur 4-5 tahun.

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-data yang ada di Desa Tarai Bangun seperti mengambil foto saat proses kegiatan yang dilakukan anak-anak umur 4-5 tahun di Desa Tarai Bangun, saat proses permainan tradisional kucing-kucingan berlangsung. Alat yang digunakan dalam dokumentasi selama proses penelitian ini berupa camera digital dan handphone yang berfungsi untuk memberikan informasi secara konkret mengenai partisipasi anak pada saat proses pembelajaran berlangsung serta untuk memperkuat data yang diperoleh. Instrument menggunakan lembar observasi.

Metode dan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode analisis data kuantitatif bergantung pada kemampuan untuk dapat menghitung secara akurat. Tidak hanya itu, metode ini juga memerlukan kemampuan untuk menginterpretasikan data yang sulit. Tidak seperti data kuantitatif, data kualitatif memerlukan pendekatan dari data yang sifatnya lebih subyektif. Namun, kita tetap dapat melakukan ekstraksi data berguna dengan teknik analisis data yang berbeda-beda tergantung kebutuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka pada penelitian ini peneliti

menggunakan Metode Analisis Kuantitatif Komperatif, untuk mengolah datanya. Cara ini dilakukan untuk melihat performa data di masa lalu agar dapat mengambil kesimpulan dari hal tersebut.

Beberapa hal yang termasuk dalam etika penelitian meliputi: *Informed Consent*, *Informed Consent* merupakan lembar persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan (Hidayat, 2014). Lembaran persetujuan ini diberikan kepada responden yang memenuhi kriteria . *kerahasiaan* responden di jamin peneliti hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan sebagai hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Hasil Dan Pembahasan Penelitian Yang Berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Dalam Meningkatkan Motoric Kasar Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Rt.02. Rw 03. Kabupaten Kampar dengan jumlah responden 30 orang anak. Distribusi frekwensi variabel penelitian (Kemampuan Motorik Kasar) disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekewnsi Variabel Penelitian

Variabel	Kelompok	Minimum	Maksimum	Rerata	SD
Pretest motorik kasar	Intervensi	33,33	66,67	49,629	12,50514
Posttest motorik kasar	Intervensi	66,67	88,89	82,963	7,11045
Pretest motorik kasar	Kontrol	33,33	55,56	45,9259	8,25804
Posttest motorik kasar	Kontrol	55,56	88,89	70,3704	11,62818

Tabel 2 Gambaran Motorik Kasar Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Kelompok Interfensi dan Kontrol.

Pretest Intervensi	Frequency	Percent
Kurang Baik	11	73,3 %
Cukup	4	26,7 %
Total	15	100,0 %
Postes tintervensi		
Cukup	7	46,7 %
Baik	8	53,3 %
Total	15	100,0 %
Pretes tKontrol		
Kurang Baik	15	100,0 %
Postest Kontrol		
Kurang Baik	4	26,7 %
Cukup	9	60,0 %
Baik	2	13,3 %
Total	15	100,0 %

Tabel 3. Analisis Perbedaan Motorik Kasar anak sebelum dengan sesudah dilakukan permainan tradisional kucing kucingan pada kelompok intervensi

Variabel	Mean	SD	Sig	Uji
Pretest_Intervensi	49,6296	12,50514	0,001	wilcoxon
Postest_intervensi	82,9630	7,11045		

Berdasarkan uji wilcoxon di atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,001 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motorik kasar pre

dan post pada kelompok intervensi atau terdapat pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan terhadap motorik kasar.

Tabel 4. Analisis Perbedaan Motorik Kasar Anak Pretest dan Postest Kelompok Kontrol

Variabel	Mean	SD	Sig	Uji
Pretest kontrol	45,9259	8,25804	0,001	wilcoxon
Postest kontrol	70,3704	11,62818		

Berdasarkan uji wilcoxon di atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,001 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan

bahwa terdapat perbedaan motorik kasar pre dan post pada kelompok kontrol.

Tabel 5 Analisis Perbandingan Motorik Kasar pada kelompok Intervensi dan Kontrol

Variabel	Mean	SD	sig	Uji
Intervensi	82,963	7,11045	0,004	Mann-Whitney
Kontrol	70,3704	11,62818		

Berdasarkan uji Mann-Whitneydi atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan motorik kasar antara kelompok intervensi dan kontrol. Apabilai dilihat dari nilai rata-rata motorik kasar pada kelompok intervensi (82,963) lebih tinggi dibandingkan nilai kelompok kontrol (70,370)

PEMBAHASAN

Permasalahan inti pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan motorik kasar antara kelompok intervensi dan kontrol. Apabilai dilihat dari nilai rata-rata motorik kasar pada kelompok intervensi (82,963) lebih tinggi dibandingkan nilai kelompok kontrol (70,370).

Setelah dilakukan observasi, evaluasi, dan diskusi terhadap dua siklus, dalam penelitian tindakan yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan pelaksanaan kegiatan sebelumnya. Hasil dari pelaksanaan kegiatan dan hasil refleksi yang dilakukan selama proses berlangsung pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan berpengaruh baik dengan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak umur 4-5 tahun di desa tarai bangun Rt.002 Rw.03. Hal ini terbukti dengan hasil yang didapat bahwa menunjukkan

peningkatan selama proses kegiatan berlangsung.

Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah kelincahan yang merupakan suatu keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain (Muthohir dan Gusril, 2013). Pada saat anak diberikan stimulasi melalui permainan tradisional kucing-kucingan terdapat banyak anak yang mampu merubah arah posisi dengan cepat dan tepat. Kecepatan dibagi menjadi dua kecepatan reaksi dan gerak, sedangkan dalam penelitian ini dapat mengembangkan kecepatan reaksi yang merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin (Sukadiyanto, 2010) di mana anak mampu merespon secara cepat dari rangsangan dari guru yag berupa hitungan 1 sampai 3. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dalam penelitian ini kemampuan anak dalam mempertahankan posisi berjalan sambil berjinjit sudah dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan.

Hasil observasi motorik kasar anak per aspek atau indikator sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih belum berkembang dengan baik Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan motorik kasar antara kelompok intervensi dan kontrol. Apabilai dilihat dari nilai rata-rata motorik kasar pada kelompok intervensi (82,963) lebih tinggi dibandingkan nilai kelompok kontrol (70,370).

Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak

masih termasuk dalam kriteria tidak baik. Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang dapat memberikan kesempatan anak untuk mengalami secara langsung kegiatan yang dapat melatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan yang dapat menarik anak agar dapat memotivasi anak. Motorik kasar yang dilihat atau untuk dikembangkan yaitu aspek keseimbangan, kelincahan dan kecepatan. Melalui kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan dapat membantu menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar karena anak melakukan secara langsung pengalaman tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dari data yang diperoleh, peningkatan motorik kasar menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan motorik kasar anak akan lebih menyenangkan jika dilakukan melalui permainan. Permainan tradisional kucing-kucingan adalah permainan yang sangat menyenangkan, anak dapat bermain dengan gembira. Permainan tradisional kucing-kucingan juga dapat membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan dimana mereka dapat secara cepat merespon apa yang harus dilakukan dan membantu kemampuan lain yaitu keseimbangan dengan adanya modifikasi atau kreasi dalam permainan kucing-kucingan.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan pendapat (Hurlock,2011) bahwa bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya:

a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan.

- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “helplessness” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “independence” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “self confidence” (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang terpinggirkan (fringer).

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian Yang Dilaksanakan Di Desa Tarai Maka Dapat Disimpulkan Bahwa Penggunaan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Dalam Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Rt.02 Rw 03 Kabupaten Kampar.Hal ini dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh dari pra tindakan, aspek penilaian kecepatan, kelincahan dan keseimbangan.

Berdasarkan uji wilcoxon di atas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,001 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motorik kasar pre dan post pada kelompok intervensi atau terdapat pengaruh permainan tradisional kucing-kucingan terhadap motorik kasar

Langkah-langkah kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan yang efektif dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memberikan contoh permainan kucing-kucingan secara demonstrasi,
- 2) Peneliti mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep permainan tradisional kucing-kucingan agar sanak-anak lebih memahami meskipun permainan sedang berlangsung,
- 3) Memberikan kesempatan anak untuk melakukan permainan tiap kelompok sebanyak 3 kali putaran,
- 4) Lingkaran yang awalnya hanya dibuat menggunakan tanah, diganti menggunakan kapur putih agar tidak hilang dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group. (2011), hal. 48
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Brunner & Suddarth. (2013). *Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah Edisi 8 volume 2*. Jakarta EGC
- Dancow.co.id. Ini 3 Tanda Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 3 Tahun Yang Optimal [Internet]. Beda Motorik Kasar dan Halus, 9 Maret 2020, [diakses 01 November 2020]. Tersedia dari <https://www.dancow.co.id/dpc/artikel/ini-3-tanda-perkembangan-motorik-kasar-halus-anak-usia-3-tahun-yang-optimal>
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja
- Dosen Pendidikan, dua. (2020). *Teori Efektivitas Dan Pengertian Para Ahli*. Diperoleh tanggal 27 Oktober 2020 dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/efektivitas-adalah/>
- Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains*,(Jakarta : PT Indeks,2010) hal . 32
- Hermawan, I. K. D. (2015). Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan Performance of Early Childhood Education and Nonformal Education Based on Education Mission. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(1), 87–100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.178>
- Hidayat, Anwar. (2012). *Pengertian dan Penjelasan Penelitian Kuantitatif*. Diperoleh tanggal 2 November 2020 dari <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>
- Ipoel. Juni (2014). *Perkembangan dan Stimulasi Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun*.
- Krisnan. (2018). *5 Pengertian Motorik Kasar Menurut Pendapat Para Ahli*. Diperoleh tanggal 2 November 2020 dari <https://meenta.net/motorik-kasar-menurut-ahli/>
- Kumalasari, D. (2015). KONSEP PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA DALAM PENDIDIKAN TAMAN SISWA (Tinjauan Humanis-Religius). *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*. <https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3716>
- Kurniawan, Rika Dian. (2012). *Permainan Tradisional Kucing-kucingan*. Diperoleh tanggal 30 Oktober 2020 dari <http://cerita-indonesian.blogspot.com/2012/07/permainan-tradisional-kucing-kucingan.html>
- Kurniati, E (2016) . *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial*

- Anak.
2016.. Jakarta : Prenamedia Group
- M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta : Kencana. 2017), hal . 82 – 83
- Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media. 2013), hal. 71 -72
- Permana, Dika. (2020). *Kuantitatif dan Kualitatif Pengertian Metode dan Perbedaan*. Diperoleh tanggal 2 November 2020 dari <https://tedas.id/pendidikan/kuliah/kuantitatif-dan-kualitatif/>
- Piaget, J. (2010). *La formación del símbolo en el niño : Pembentukan Simbol Pada anak*. México F.C.E.
- Pient, Papier. (2012). *Pengertian Motorik*. Diperoleh tanggal 01 November 2020 dari <https://papierppoint.wordpress.com/2012/08/17/motorik/>
- Pustaka, Paud. (2016). *Permainan dan Manfaat Bermain Bagi Pembelajaran Anak*. Diperoleh tanggal 30 Oktober 2020 dari <https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html>
- Ritonga, Rahman. 2011. *Statistika untuk Penelitian Psikologi dan Penelitian*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI.
- Saripudin, A., Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1)(1), 129–149. <https://doi.org/10.24235/AWLADY.V4I1.2637>
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1), 41–48.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*. PT. Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sujiono, Y. N., Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Suyadi (2010). Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PT Pustaka. Insan Madani
- Wati, K. I., Saparahayuningsih, S., Yulidesni, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membatik Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 2(2), 91–94. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2>