

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old

Made Ayu Anggraeni¹, Yunus Karyanto², Wadiatu Khairati A.S³

^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

¹ Email: ayudekayu@gmail.com

² Email: kar_yns@yahoo.co.id

³ Email: waditulkhairatio8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan fakta bahwa permainan tradisional merupakan permainan lama yang sangat diminati oleh anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional lompat tali pada perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak-anak usia 5-6 tahun dalam merangsang otot besarnya.

Subjek dari penelitian ini terdiri dari 20 anak grup B dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Data diperoleh dengan menggunakan pre-test dan pos-test, observasi dan dokumentasi. Dari data yang terkumpul dan analisis yang dilakukan diketahui bahwa setelah mendapat perlakuan dengan bermain lompat tali keterampilan motorik kasar mendapat pengaruh dengan hasil sebesar 13,80, dimana sebelum mendapatkan perlakuan dengan bermain lompat tali skor yang dimiliki sebesar 6,80. Hasil dari perhitungan t-test sebesar 37,596 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

Kata kunci: Motorik Kasar (Melompat), Lompat Tali, Permainan Tradisional, Perkembangan, Pengaruh

Abstract

This research is based on the fact that traditional game is old game that is very liked by children. The purpose of this research is to describe the influence of jump rope traditional game on the development of gross motor skill (jumping) for child 5-6 years old on stimulating the big muscles of the child.

The subject of this research contains of 20 children B1 group with experiment research method. The data is gotten by using pretest and posttest, observation and documentation.

From the data that was collected and result of data calculation can be known that gross motor skill (jumping) after given treatment by playing jump rope has influence with the result 13.80, whereas before given treatment by playing jump rope is 6.80. The result of t-test calculation is gotten 37.596 with the significant level 0.000 ($p < 0.05$) that means there is any influence on using jump rope traditional game on the development of gross motor skill (jumping) for child 5-6 years old on TK Negeri Pembina Surabaya.

Keywords: Gross Motor Skill (Jumping), Jump Rope, Traditional Game, Development, Influence

Submitted: 13 Maret 2018, Accepted: 2 April 2018, Published: 3 April 2018

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan potensi peserta didik. Melalui berbagai kegiatan, diharapkan PAUD khususnya di Taman Kanak-kanak memiliki apresiasi

terhadap nilai-nilai budaya, memiliki kepribadian, serta karakter yang sesuai dari lingkungannya. Selain itu juga memiliki keterampilan yang dipopulerkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara sesuai dengan adat-istiadat di lingkungannya. Kegiatan ini menjadi salah satu sarana untuk

mengenalkan anak Taman Kanak-kanak pada nilai-nilai budaya.

Guru dapat memberikan kegiatan permainan tradisional lompat tali sebagai upaya untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui gerakan melompat. Tujuannya untuk melatih otot-otot anak agar terbiasa melakukan hal yang mungkin tidak mampu dilakukannya, memberikan pengajaran tentang permainan lompat tali, dan mengukur kemampuan anak pada saat melompat sehingga guru mampu mengetahui sejauh mana kemampuan anak.

Menurut Santrock (2002) perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak pembedaan, yang berlanjut sepanjang rentang hidup.

Menurut Samsudin (2008) perkembangan merupakan perubahan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Begitu juga pendapat Aisyah (2011) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Sedangkan menurut Jamaris (2006) keterampilan koordinasi motorik atau otot kasar meliputi kegiatan seluruh atau sebagian tubuh. Di samping itu, keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan.

Jadi bisa dikatakan perkembangan motorik halus merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, serta kekuatan.

Permainan tradisional banyak mengandung gerak, keterampilan, dan asah otak yang dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi, kebersamaan, kecanggihan, kejujuran, dan saling menghargai.

Banyak kegiatan yang dilaksanakan untuk Taman Kanak-kanak, namun semuanya mengacu pada kegiatan yang sedang *trend* saat ini dan bersifat umum. Anak-anak banyak yang kehilangan identitasnya sebagai anak yang berasal dari

berbagai daerah. Mereka tidak tahu persis kesenian dan permainan yang pernah ada dilingkungannya atau di tanah kelahirannya. Oleh karena itu, para guru, kepala Taman Kanak-kanak, dan anak perlu diperkenalkan tentang jenis permainan dan nyanyian yang pernah ada, sehingga mereka dapat membandingkan dan mengapresiasi apa yang pernah dilakukan orang tuanya atau orang di sekitar lingkungannya.

Menurut Danandjaja (dalam Achroni, 2012) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi.

Menurut Achroni (2012) lompat tali yaitu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak pada era 80-an, permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak.

Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan warisan budaya yang telah ada sejak era 80'an dimana permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak 3-10 anak di halaman rumah mereka dengan cara melompat setinggi-tingginya. Permainan ini sangat menyenangkan hati dan membuat anak terhibur dikala mereka bermain, tidak ada perbedaan diantara mereka.

Kajian tentang permainan tradisional anak di Indonesia umumnya belum sangat berkembang. Tidak terlihat perhatian yang cukup besar dari ilmuwan terhadap fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Semenjak tahun 80-an telah dilakukan penelitian yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antar lain sebagai berikut:

- 1) Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya;
- 2) Melatih kreativitas anak;
- 3) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak;
- 4) Mendekatkan anak-anak pada alam;
- 5) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai;
- 6) Mengembangkan kemampuan motorik anak;
- 7) Bermanfaat untuk kesehatan;
- 8) Mengoptimalkan kemampuan kognitif

anak; 9) Memberikan kegembiraan dan keceriaan; 10) Dapat dimainkan lintas usia; 11) Mengasah kepekaan seni anak.

Bentuk Permainan yang sering dilakukan anak yaitu para pemain melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali:

- 1) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- 2) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentang tali karet dan para pemain harus melompatinya satu persatu ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, giliran bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
- 3) Posisi karet dinaikkan ke dada, lalu ke dagu, ubun-ubung, tangan yang diangkat ke atas, dan tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjerat. Pemain juga diperbolehkan menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu.
- 4) Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang karet.
- 5) Jika semua tahap ketinggian telah berhasil diselesaikan oleh para pemain, tali karet kembali diturunkan dan permainan diulang dari awal. Begitu seterusnya hingga para pemain memutuskan untuk mengakhiri permainan ini.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini, permainan

tradisional dilakukan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan, penjelasan, dan contoh konkret yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar Anak Usia Dini, salah satunya adalah permainan tradisional lompat tali.

Observasi awal, permasalahan yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun pada TK Negeri Pembina Surabaya kelompok B1 masih kurang dalam melatih kemampuan motorik kasarnya dengan permainan tradisional lompat tali, karena masih ada anak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuh ketika melakukan lompat tali, ketika melompat dengan satu kaki ada anak yang terjatuh. Selain itu kegiatan yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan motorik kasar, kegiatannya monoton hanya itu-itu saja, yang membuat anak merasa bosan misalnya (meronce, mencocok, kolase, *puzzle*), melaksanakan permainan hanya di dalam kelas, dan jarang mengajak anak melaksanakan kegiatan diluar kelas. Akibatnya pada saat bermain, anak akan merasa bahwa permainan tersebut kurang menarik.

Adapun kegiatan siswa hampir setiap hari guru memberikan materi bercerita, mewarnai dan menghitung menggunakan LKS dan buku paket yang di sediakan sekolah, sehingga kurang kreatif dan tidak menonjolkan aktivitas bermain, jadi hasilnya kurang maksimal dalam penyampaian pesan materi kepada anak.

Melihat paparan di atas, peneliti ini ingin menjawab permasalahan, adakah pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam melakukan kegiatan lompat tali dengan ketinggian 30-50 cm melalui penggunaan permainan lompat tali di TK Kelompok B Surabaya, setelah pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel (X) permainan tradisional lompat tali dengan variabel (Y) perkembangan motorik kasar.

Populasi di TK Kelompok B penelitian anak usia 5-6 tahun kelompok B yang keseluruhannya berjumlah 40 anak. Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa TK Kelompok B1 usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampel / Non Random Sampling berdasarkan pertimbangan, ciri / sifat yang sudah diketahui peneliti yaitu anak kelompok B1 masih kurang dalam kemampuan motorik kasarnya belum mampu menjaga keseimbangan tubuh, ketika melakukan lompat tali dengan satu kaki mengakibatkan ada anak yang terjatuh.

Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus: *Quasi Experimen / pre Eksperimental* digambarkan dengan uji (*sign test*) atau desain 2: *Pre-test* dan *Post-test Group*.

Pola:

$$0_1 \times 0_2$$

0_1 *pre test* (observasi sebelum eksperimen)

0_2 *post test* (observasi sesudah eksperimen)

X perlakuan (pembelajaran permainan tradisional lompat tali)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang akan disajikan berupa data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan mengenai hasil perhitungan deskripsi data permainan tradisional lompat tali usia 5-6 tahun:

Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor bermain lompat tali sebelum penelitian (*pre test*) adalah 6,8 dengan simpangan baku sebesar 1,99. Skor bermain lompat taliterendah dari 20 subyek yang diteliti adalah 4 dan tertinggi 12.

Setelah dilakukan permainan tradisional lompat tali terhadap

perkembangan motorik kasar (melompat) (*post test*) maka kecerdasan anak tersebut meningkat dengan nilai rata-rata 13,8 dengan simpangan baku sebesar 1,64. Skor bermain lompat tali terendah dari 20 subyek adalah 10 dan tertinggi 16.

a) Deskripsi aspek motorik kasar dari perkembangan motorik kasar (melompat).

Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor motorik kasar sebelum penelitian (*pre test*) adalah 1,85 dengan simpangan baku sebesar 0,67. Skor motorik kasar terendah dari 20 subyek yang diteliti adalah 1 dan tertinggi 3.

Setelah dilakukan penggunaan lompat tali (*post test*) maka skor motorik kasar melompat anak tersebut meningkat dengan nilai rata-rata 3,45 dengan simpangan baku sebesar 0,51. Skor motorik kasar melompat terendah dari 20 subyek adalah 3 dan tertinggi 4.

b) Deskripsi aspek lari dari perkembangan motorik kasar (melompat).

Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor lari sebelum penelitian (*pre test*) adalah 2,15 dengan simpangan baku sebesar 0,81. Skor lari terendah dari 20 subyek yang diteliti adalah 1 dan tertinggi 3.

Setelah dilakukan penggunaan lompat tali (*post test*) maka skor lari tersebut meningkat dengan nilai rata-rata 3,55 dengan simpangan baku sebesar 0,81. Skor lari terendah dari 20 subyek adalah 3 dan tertinggi 4.

c). Deskripsi aspek melompat dengan 1 (satu) kaki dari perkembangan motorik kasar (melompat).

Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor melompat dengan 1 (satu) kaki sebelum penelitian (*pre test*) adalah 1,45 dengan simpangan baku sebesar 0,51. Skor melompat dengan 1 (satu) kaki terendah dari 20 subyek yang diteliti adalah 1 dan tertinggi 3.

Setelah dilakukan penggunaan lompat tali (*post test*) maka skor melompat dengan 1 (satu) kaki anak tersebut meningkat

dengan nilai rata-rata 3,4 dengan simpangan baku sebesar 0,50. Skor melompat dengan 1 (satu) kaki terendah dari 20 subyek adalah 3 dan tertinggi 4.

d). Deskripsi aspek melompat dengan 2 (dua) kaki dari perkembangan motorik kasar (melompat).

Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor melompat dengan 2 (dua) kaki sebelum penelitian (*pre test*) adalah 1,4 dengan simpangan baku sebesar 0,60. Skor melompat dengan 2 (dua) kaki terendah dari 20 subyek yang diteliti adalah 1 dan tertinggi 3.

Setelah dilakukan penggunaan lompat tali (*post test*) maka skor komunikasi anak tersebut meningkat dengan nilai rata-rata 3,28 dengan simpangan baku sebesar 0,46. Skor melompat dengan 2 (dua) kaki terendah dari 20 subyek adalah 3 dan tertinggi 4.

Pengujian statistik pada penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan tradisional lompat tali berpengaruh pada perkembangan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun. Cara penentuan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak adalah:

1. Jika signifikansinya *uji t* lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$) maka tidak ada pengaruh permainan tradisional lompat tali pada perkembangan motorik kasar (melompat).
2. Jika signifikansinya *uji t* lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($P < 0,05$) maka ada pengaruh permainan tradisional lompat tali pada perkembangan motorik kasar (melompat).

a. Variabel motorik kasar (melompat).

Berikut adalah hasil uji beda statistik pada variabel bermain lompat tali:

Variabel	Mean	Std. Deviation	Uji t	Signifikansi
Pre Bermain Lompat Tali	6,80	1,989		

Post Bermain Lompat Tali	13,80	1,642	37,596	0,000
--------------------------	-------	-------	--------	-------

Hasil pengujian menunjukkan bahwa bermain lompat tali setelah dilakukan perlakuan motorik kasar (melompat) memiliki pengaruh dengan peningkatan sebesar 14,00 sedangkan skor sebelum diberi penggunaan sentra bermain peran sebesar 7,00.

Hasil pengujian *uji t* diperoleh nilai 23,909 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan hasil ini maka ada pengaruh motorik kasar (melompat) terhadap bermain lompat tali anak usia 4 – 5 tahun. Sehingga hipotesis penelitian diterima.

b. Aspek dari variabel motorik kasar (melompat)

Aspek variabel motorik kasar (melompat)	Mean	Std. Deviation	Uji t	Signifikansi
Pre motorik kasar	1,85	0,671	12,333	0,000
Post motorik kasar	3,45	0,510		
Pre lari	2,15	0,813	11,831	0,000
Post lari	3,55	0,510		
Pre melompat dengan 1 (satu) kaki	1,45	0,510	12,704	0,000
Post melompat dengan 1 (satu) kaki	3,40	0,503		
Pre melompat dengan 2 (dua) kaki	1,40	0,598	10,466	0,000
Post melompat dengan 2 (dua) kaki	3,35	0,489		

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh aspek motorik kasar (melompat) anak mulai dari motorik kasar, lari, melompat dengan 1 (satu) kaki dan melompat dengan 2

(dua) kaki lebih tinggi pada *post test* dibandingkan pada *pre test*.

Hasil pengujian *uji t* diperoleh nilai untuk aspek motorik kasar sebesar 12,333, lari sebesar 11,831, melompat dengan 1 (satu) kaki sebesar 12,704 dan melompat dengan 2 (dua) kaki sebesar 10,466 dengan tingkat signifikansi yang seluruhnya 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga seluruh aspek motorik kasar (melompat) berbeda antara sebelum dan setelah diberi permainan tradisional lompat tali.

Dari data yang terkumpul dan dari hasil perhitungan data dapat diketahui/menunjukkan bahwa motorik kasar (melompat) setelah dilakukan perlakuan dengan bermain lompat tali terdapat pengaruh dengan skor 13,80, sedangkan skor sebelum diberi penggunaan bermain lompat tali 6,80. Berdasarkan hasil pengujian *uji t* diperoleh nilai 37,596 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya.

Suatu kesimpulan bahwa rumusan masalah yang diajukan telah terjawab, yaitu ada pengaruh dan peningkatan bermain lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) anak sehingga mengoptimalkan seluruh motorik anak dibidang main karet bermain lompat tali anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya, artinya semakin sering diberikannya penggunaan bermain lompat tali (bermain sambil belajar di kegiatan awal) maka perkembangan anak dibidang motorik kasarnya akan meningkat pula.

Sesuai dengan pendapat Ismayadi (2011) permainan lompat tali merupakan permainan yang secara fisik akan menjadikan anak lebih kuat dan tangkas, gesit begitu juga menjadikan badan anak sehat dan segar. Selain itu secara emosional, dan sosialnya akan berkembang dengan baik dalam diri anak.

Begitu juga Achroni (2012) dan Sujanto (2011) mengungkapkan bahwa lompat tali

merupakan permainan tradisional yang sangat digemari dikalangan anak-anak. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak, serta dimainkan di halaman rumah atau halaman sekolah.

Puspitowati (2012) melalui penelitiannya mendapatkan hasil bahwa keterampilan motorik kasar anak TK Kelompok B mengalami peningkatan dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali. Hal ini menjadi bukti penguat bahwa permainan tradisional lompat tali dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia TK. Dalam permainan lompat tali ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai anak seperti bersiap untuk melompat, melompat dan menjaga keseimbangan ketika berpijak kembali ke tanah. Anak yang dapat melakukan aktivitas tersebut dengan baik maka menjadi salah satu indikator memiliki keterampilan motorik kasar (melompat) yang baik pula.

Pratiwi dan Kristanto (2014) mengungkapkan bahwa menjaga keseimbangan tubuh juga merupakan keterampilan motorik kasar. Sama seperti lompat tali yang memiliki unsur melompat dan menjaga keseimbangan tubuh, permainan tradisional *engklek* juga memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya (Pratiwi & Kristanto, 2014). Hal ini dapat diartikan bahwa permainan tradisional yang dilakukan dengan melompat pada dasarnya bermanfaat untuk membantu perkembangan keterampilan motorik kasar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diolah dan dianalisis dalam bab sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini telah terjawab. Hipotesis yang merupakan arah dari kegiatan penelitian telah diuji, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Ada pengaruh dan peningkatan permainan tradisional lompat tali sehingga mengoptimalkan seluruh motorik kasar anak

dibidang main lompat tali (karet) melalui motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Surabaya. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh aspek motorik kasar (melompat) mulai dari motorik kasar, lari, melompat dengan 1 (satu) kaki, dan melompat dengan 2 (dua) kaki lebih tinggi pada *post test* dibanding pada *pre test* dengan tingkat signifikansi yang seluruhnya 0,000 ($p < 0,05$), sehingga seluruh aspek motorik kasar (melompat) berbeda antara sebelum dan setelah diberikan penggunaan sentra bermain peran.

SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian perlu diberikan saran-saran sebagai berikut yaitu kepada:

- 1) Yayasan/lembaga
Permainan tradisional dapat memberikan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia terutama permainan tradisional lompat tali yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.
- 2) Kepala sekolah
Memahami tehnik pelaksanaan permainan tradisional lompat tali sehingga dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan motorik kasar dan instruksi secara tepat pada bunda/guru.
- 3) Bunda/Guru
Sebagai acuan untuk menggunakan dengan baik semua media (tali) yang ada, sesuai dengan tehnik yang perlu diterapkan. Menjadikan anak didik sehat, lincah, lentur, bisa bergaul, bisa menahan emosi dan murah meriah, bisa dilakukan dalam ataupun diluar ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Javalitera.
- Aisyah, Siti. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Ismayadi. 2011. *Permainan Lompat Tali Jawa*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Grasindo.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II tahun ajaran 2014/2015. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18-39
- Puspitowati, S. P. (2012). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sudarto, Bambang. 2010. *Pemmainan Tradisional Taman Kanak-Kanak*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Samsudin.2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sujanto, Bedjo. 2011. *Modul Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Sujiono, Bambang dan Nuraini, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Yuhelmi, 2011. *Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Minangkabau*. Universitas Negeri Jakarta.

BIOGRAFI SINGKAT PENULIS

Penulis adalah dosen di Universitas PGRI Adi Buana , Surabaya, Indonesia.