

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB DHARMA BAKTI KABUPATEN SEMARANG

Wildan Afif

email: Wildanafif03@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This became the basis for the idea of compiling research on the effect of crank playing on the gross motor skills of mild mentally retarded children at Dharma Bhakti Special School, by choosing a quantitative experimental method. The instrument used was gross motor instruments. The population is all students of SLB Dharma Bhakti, Semarang Regency, while the sample selection is 12 children with mild mental retardation. The results showed that the gross motor skills of mentally retarded children increased by 67.7%. Normality is more than the value of $\alpha = 0.05$ or a significance value (Sig.) of $0.461 > 0.05$ on the pretest. (Sig.) of $0.212 > 0.05$ on the posttest so that it can be said to be normal and homogeneous. So it can be concluded that after giving the traditional hopscotch game treatment, it has increased, it is proven that after being given a paired sample t-test on the pretest data and posttest data, a significance value or Sig is obtained. (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ or H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence of the traditional crank game on the gross motor skills of mild mentally retarded children at SLB Dharma Bhakti, Semarang Regency.

Keywords: Gross motor skills, Crank play, Mild mentally retarded children.

Abstrak

Latar belakang penelitian dikarenakan kurang maksimalnya motorik kasar di SLB Dharma Bakti Kabupaten Semarang. Hal itu menjadi dasar ide guna menyusun penelitian tentang pengaruh permainan engklek terhadap motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bhakti ini, dengan memilih metode eksperimen kuantitatif, Instrumen yang dipergunakan adalah instrumen motorik kasar. Populasinya adalah seluruh siswa SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang sementara pemilihan sampelnya yaitu 12 SLB. Hasilnya didapatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita meningkat sebanyak 67,7%. Normalitasnya lebih dari nilai $\alpha = 0,05$ atau nilai signifikansinya (Sig.) sejumlah $0.461 > 0.05$ pada *pretest*. (Sig.) sejumlah $0.212 > 0.05$ pada *posttest* sehingga dapat dikatakan normal dan homogen. Sehingga dapat disimpulkan setelah pemberian *treatment* permainan tradisional engklek mengalami peningkatan, terbukti setelah diberikan uji hipotesis *paired sample t-test* pada data *pretest* dan data *posttest* dan didapat angka signifikansinya $p = 0.000 < 0.05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang.

Kata kunci: Motorik kasar, Permainan Engklek, Anak Tunagrahita Ringan.

PENDAHULUAN

Anak Difabel Tunagrahita ringan biasanya menghadapi masalah belajar yang disebabkan terhambatnya pengembangan integensi secara mental, pemikiran, emosional, pergaulan secara sosial serta secara fisik. Gerak yang dilakukan anak tunagrahita lebih lambat daripada anak-anak lain seumurannya, sebab hambatan yang dia alami sangat mempengaruhi sikap lingkungan terhadap dirinya, untuk melakukan aktivitas fisik mereka merasa terganggu, bahkan untuk sekedar kegiatan sederhana, maka dari itu harus diberikan sebuah pelatihan dan perhatian khusus yang lebih besar supaya mereka bisa melakukan aktivitas dengan benar. Dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) menyatakan setiap orang yang berada dalam ruang lingkup negara wajib mendapat hak dalam hal pendidikan serta pengajaran. Pasal ini menyatakan jika seluruh warga maupun didalamnya termasuk anak yang memiliki kebutuhan khusus dan kurang beruntung bisa memperoleh pengajaran terutama dijenjang pendidikan dasar.

Dalam permainan tradisional engklek terdapat pergerakan melompat yang dinilai sangat efektif dalam pelatihan motorik kasar untuk anak yang berkebutuhan khusus tunagrahita, hal ini disebabkan permainan ini dapat mempergunakan kekuatan otot relatif besar, yang nantinya dipergunakan untuk berpindah-pindah, karena hal tersebut permainan ini memerlukan keseimbangan yang baik. Menurut Lena Sukma (2014: 03) Permainan engklek secara menyeluruh merupakan aktivitas yang melibatkan lompatan yang bersifat menghibur dan sederhana dengan melompati petak bervariasi.

Setelah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SLB Dharma Bakti, pada hari kamis tanggal 9 Februari 2023 yang di dampingi oleh bapak sigit selaku guru penjas di SLB Dharma Bakti Kabupaten Semarang, anak berkebutuhan khusus disana belum mampu memaksimalkan dan mengoptimalkan pergerakan motorik kasarnya seperti berlari, melempar, keseimbangan dan melompat dengan baik. Disaat waktu pelajaran olahraga anak-anak SLB Dharma Bakti sering kesulitan dalam melakukan melempar bola dan menangkap bola. Ketika melakukan pergerakan lompatan anak harus meminta bantuan kepada temannya. Anak juga belum benar menggunakan kakinya karena masalah keseimbangan tubuh. Hal ini disebabkan kebutuhan dari seorang anak

berkebutuhan khusus yang berbeda-beda, baik dari segi kebutuhan gizi maupun kebutuhan bergerak.

Karena latar belakang tersebut dan masalah yang telah diuraikan diatas, selanjutnya diketahui beberapa permasalahan yang menjadi pokok masalah disini yaitu Berberapa siswa tunagrahita ringan memiliki kesimbangan yang kurang baik pada saat melakukan tes motorik kasar.

Permasalahan-permasalahan tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut: Apakah permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap motorik kasar pada anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bakti Kabupaten Semarang? Peneliti memiliki ketertarikan mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Dharma Bakti Kabupaten Semarang”. Yang ditujukan untuk mencari tahu apakah ada efek atau oengaruhnya antara permainan engklek terhadap motorik kasar Tunagrahita ringan di SLB Dharma Bakti Kabupaten Semarang.

METODE PENELITIAN

Menurut (Nazir, 2014:70) desain penelitian merupakan seluruh upaya dan tahapan yang digunakan dalam menyusun rencana penelitian. Untuk jenisnya peneliti memilih *pre-experimental designs*, dimana model ini tidak termasuk kedalam eksperimen sesungguhnya atau biasa disebut dengan semu, sebab masih ada variabel dari luar yang ikut serta dalam proses pembentukan variabel dependen. Hal ini sangat mungkin terjadi karena adanya kontrol atau pengawasan dari variabel sementara pemilihan sampelnya tidak terjadi secara acak. Jadi dalam penelitian ini mempergunakan tipe *one group pretest-posttest design*. Dengan mempertimbangkan harus memiliki pengujian sebelum diberi perlakuan dan sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*)

berikut ini adalah rumusnya :

$$O_1 X O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

X = *treatment* yang di berikan

O_2 = nilai *posttest*

Populasi merupakan lokasi yang digeneralisasi yang didalamnya terdapat obyek/subyek yang memiliki kualifikasi dan karakter terpilih yang sebelumnya memang sudah ditentukan oleh peneliti untuk diuji dan dianalisis guna penarikan kesimpulan (Sugiyono 2015: 80). Sedangkan populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa siswi tunagrahita SMPLB-C Dharma Bakti Kabupaten Semarang.

| Kelas | Jumlah |
|--------|--------|
| VII | 6 |
| VIII | 6 |
| XI | 6 |
| Jumlah | 18 |

Pemilihan sampelnya dengan teknik *purposive sampling*. *Sampling purposive* merupakan teknik dengan berbagai pertimbangan, kenapa dipilih teknik ini dikarenakan teknik *purposive* dapat membantu penulis dengan mudah menentukan sampel penelitian karena tidak semua sampel acak memiliki karakter yang sesuai dengan apa yang ditentukan, karena itulah sampel yang dipilih harus benar-benar sesuai dengan yang ditentukan, ketika melakukan penelitian terutama pengambilan sampelnya peneliti di bantu oleh bapak Sigit selaku guru PJOK di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang. Sample dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa yang masuk dalam kriteria sesuai.

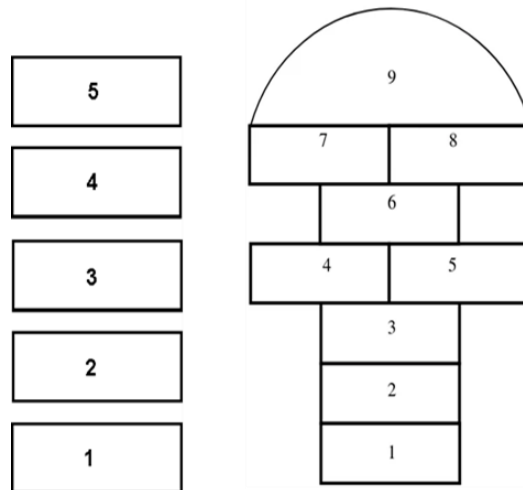
Teknik dan Instrumen pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2017:137) ada 2 aspek utama yang memiliki pengaruh pada kualitas data, yaitu instrumen penelitiannya dan kualitas yang baik dalam pengumpulan datanya. Untuk teknik yang dipergunakan disini adalah melalui pengujian (tes). Tes dilaksanakan guna menacaritahu seperti apa tingkat motorik kasar anak tunagrahita ringan, adapun tes nya adalah seperti berikut :

- 1) Diberikan pengujian *pretest*, dalam mengumpulkan data *pretest* dimaksudkan guna mencari tahu ketrampilan motorik kasar dari anggota sampel. Dalam tahap ini dilakukanlah pengujian *pretest* sekali, caranya dengan pengukuran lari cepat 40 meter, uji lempar bola sejauh-jauhnya, uji lompat dari atas balok 15cm, uji lompatan jauh tanpa awalan, tes berdiri satu kaki selama 10 detik.
- 2) *Treatment* dilaksanakan guna peningkatan motorik kasar dengan mempergunakan model permainan engklek. Disini peneliti memberikan perlakuan sebanyak empat kali dengan media permainan tradisional engklek 9 kotak.

Cara melakukan modifikasi permainan tradisional engklek sebagai berikut:

- a) Di awali dengan mengambil bola plastik yang sudah di sediakan,
- b) Melompat dengan 1 kaki dari kotak 1 sampai kotak ke 9
- c) Ketika sudah sampai di kotak ke 9 pemain melempar bola plastik kecil ke dalam tong yang sudah di sediakan.
- d) Permainan di lakukan sebanyak 3 kali secara bergantian
- e) Pemain yang berhasil memasukan bola paling banyak dialah pemenangnya.



Gambar 3.2 Permainan Tradisional Engklek

- 1) *Posttest* dilakukan setelah melakukan treatment. *Posttest* dilakukan untuk melihat adakah efek dari perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan motorik kasar subjek. Pada fase ini peneliti melakukan Pada fase ini peneliti melakukan posttest 1 kali dengan cara mengukur lari cepat 40 meter, pengujian lempar bola sejauh jauhnya, uji lompatan atas balok 15cm, pengujian lompat jauh serta pengujian berdiri dengan sebelah kaki 10 detik.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipergunakan disini ialah pengujian motorik kasar. Dimana didalamnya terdapat beberapa tahapan yaitu: (1) Pengujian lari cepat 40 meter guna pengukuran kecepatan (2) pengujian lemparan bola tangan yang jauh guna pengukuran kordinasi tangan (3) pengujian lompatan balok 15 cm guna pengukuran kekuatan. (4) pengujian lompatan yang jauh guna pengukuran kekuatan dan (5) pengujian berdiri menggunakan sebelah kaki 10 detik guna pengukuran keseimbangan (Abdul Asis,2015:23)

Teknik analisis data

Dalam analisis datanya dipergunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Yang nantinya akan mencakup penggunaan angka pasti yang cukup simpel dengan frekuensi dan perhitungan presentase dari perolehan pengamatan oleh peneliti. Sebelum itu maka terlebih dahulu dilaksanakan pengujian hipotesis dan pengujian prasyarat. Pengujian pada perolehan data-data yang sudah didapat agar menjadi lebih baik. Untuk itu disini akan dilakukan pengujian normalitas dan pengujian homogenitasnya. Yang difokuskan dalam analisis ini adalah kemampuan motorik kasar daripada anak-anak berkebutuhan khusus tuna grahita. Nantinya akan disajikan data dengan grafik histogram dengan memperhitungkan presentase. Rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006:102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 |$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah

SM= skor maksimum

100= bilangan tetap

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dipergunakan dalam menguji apa data yang disebarkan sudah normal atau belum secara distribusinya, karena regresi yang dianggap baik yaitu yang berdistribusi secara normal atau mendekati normal.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian Homogenitas data yang bertujuan untuk mencari tahu apakah data yang dipakai atau menjadi sebaran dalam penelitian berasal dari sumber yang sama atau tidak (Ismail, 2018:201). Homogenitas bermakna memiliki sumber yang homogen atau sama.

c. Analisis Uji Hipotesis

Uji t ditujukan dalam melihat pengaruh antara variabel dengan regresinya. Uji t ini pada intinya menunjukkan sejauh mana efek dari suatu variabel independen secara mandiri menjelaskan variabel dependennya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang., Penelitian ini menggunakan 1 kelas anak berkebutuhan khusus tunagrahita yang berjumlah 12 siswa dan siswi sebagai objek penelitian untuk mengetahui kemampuan keseimbangan anak tunagrahita ringan. SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang beralamat di desa Ngempon, Bergas, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50552. Letak SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang ini memiliki lokasi yang berada dipemukiman. Oleh sebab itulah ketika waktu rehat gerbang utama akan ditutup supaya anak-anak tidak pergi terlalu jauh diluar sekolah SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang. SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang menerapkan model pembelajaran berbasis kelompok yang terdiri dari kelas A, B dan kelas C. SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang mempunyai ruang gerak yang dapat dipergunakan anak ketika waktu rehat tiba maupun kegiatan olahraga, SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang juga mempunyai Aula yang bisa dijadikan untuk arena bermain ketika tidak bisa pembelajaran diluar kelas.

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 9 Februari – 16 Maret 2023. *Pretest* dilaksanakan pada 9 Februari 2023 dan *posttest* dilaksanakan pada 16 Maret 2023. Perlakuan atau *treatment* yang diberikan adalah sebanyak 4 kali yang berjalan selama satu minggu satu kali. Perlakuan yang diberikan adalah dengan melaksanakan permainan engklek. tahapan pembelajaran terhadap motorik kasar biasanya mempergunakan media yang dapat menarik perhatian. Hal ini dimaksudkan supaya anak mau ikut dalam pembelajaran didalam ruang kelas ataupun di luar ruangan kelas, fasilitas yang terdapat di sudah cukup memadai serta sarana prasarana untuk perkembangan pembelajaran siswa siswi sudah tersedia.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah berlangsung, diperoleh data mengenai motorik kasar anak tuna grahita ringan di SLB Dharma Bhakti Ungaran setelah diberikan *treatment* dengan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan, ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis *paired sample test* pada data *pretest* dan data *posttest* dihasilkan angka signifikansinya $Sig.(2-tailed)=0.000 < 0.05$ sehingga bisa dikatakan jika ada efek yang signifikan dengan adanya penerapan

permainan engklek ini pada motorik kasarnya para siswa di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang.

Paired Samples Statistics

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|-------|----|----------------|-----------------|
| Posttest | 12.58 | 12 | 1.782 | 0.514 |
| Pretest | 7.50 | 12 | 2.195 | 0.634 |

Sumber: Data diolah (2023)

Paired Samples Test

Paired Differences

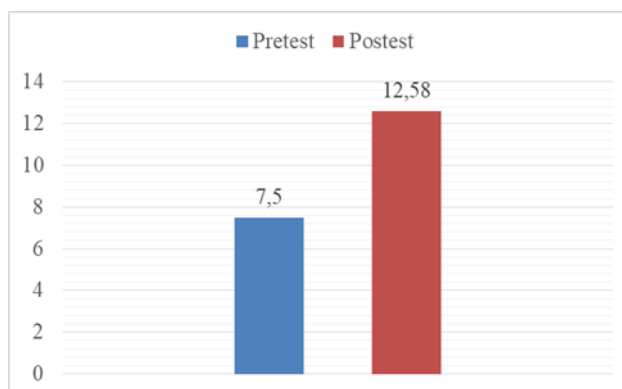
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|------|----------------|-----------------|---|-------|-------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Posttest - Pretest | 5.08 | 0.90 | 0.26 | 4.51 | 5.66 | 19.56 | 11 | 0.000 |

Sumber: Data diolah (2023)

Untuk pengujian homogenitas dihasilkan angka signifikansinya lebih besar dari angka p atau $0.575 > 0.05$, maka bisa dikatakan jika *pretes* dan *posttest* adalah homogen. Selanjutnya untuk uji normalitas diperoleh nilai signifikansinya antara data *pretest* dan *posttest* $>$ nilai α (0.05) atau didapatkan angka signifikansi (*Sig.*) sejumlah $0.461 > 0.05$ pada *pretest* dan nilai signifikansinya sejumlah $0.212 > 0.05$ *posttest* maka dikatakan data berdistribusi normal.

Selanjutnya untuk deskripsi data sebelum diberikan *treatment* permainan tradisional engklek diperoleh hasil *pretest* angka mean sejumlah 7.5, angka *median* atau tengahnya yaitu 7.5, jumlah nilai *pretest* sejumlah 90, dengan nilai tertinggi 11, nilai terbawah 4 simpang bakunya 2.195.

Sementara perolehan hasil *posttest* setelah diberikan *treatment* dengan permainan tradisional engklek diperoleh hasil angka perolehan rata-ratanya sejumlah 12.58, angka *median* atau angka tenganya berada di 13, nilai *sum* atau jumlah sejumlah 151, angka tertinggi sejumlah 15, nilai terendah sejumlah 9 serta untuk angka simpangan bakunya (*std. deviasi*) sejumlah 1.782.



Dari keterampilan motorik anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang setelah diberikan permainan tradisional engklek mendapat kenaikan rata-ratanya atau rata-rata dari perlakuan sebelumnya (*pretest*) sejumlah 7.50 perlakuan setelah pengujian (*posttest*) sejumlah 12.58 dengan dapat dikatakan mengalami kenaikan sejumlah 67,7%. Kemudian dengan perolehan yang demikian maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Jika (H_0) ditolak, maka hipotesis kerja (H_a) diterima yang bunyinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang.

Selanjutnya Untuk hasil pengkategorian dari keseluruhan siswa di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang menunjukkan bahwa pada *pretest* kemampuan motorik kasar memberikan data dengan kategori sangat baik terdapat 0 anak (0%), baik terdapat 2 anak (17%), cukup terdapat 7 anak (58%), kurang terdapat 2 anak (17%) dan sangat kurang terdapat 1 anak (8%). Sedangkan untuk hasil *posttest* memberikan data dengan kategori sangat baik terdapat 9 siswa (75%), baik terdapat 2 siswa (17%), cukup terdapat 1 siswa (8%), kurang terdapat 0 siswa (0%) dan sangat kurang terdapat 0 siswa (0%).

Tabel 4. 1. Kategorisasi *Pretest* Kemampuan Motorik Kasar

| Kategori | Rentang Nilai | Frekuensi | Presentase |
|---------------|-----------------|-----------|------------|
| Sangat Baik | $11 < X$ | 0 | 0% |
| Baik | $9 < X \leq 11$ | 2 | 17% |
| Cukup | $6 < X \leq 9$ | 7 | 58% |
| Kurang | $4 < X \leq 6$ | 2 | 17% |
| Sangat Kurang | $X \leq 4$ | 1 | 8% |
| Jumlah | | 12 | 100% |

Sumber: Data diolah (2023)

Dalam bermain engklek anak-anak diharuskan memiliki kemampuan melompat dari kotak ke kotak lainnya dengan sebelah kakinya, hal ini dapat dilakukan perorangan maupun dengan grup. Pemain harus melewati kotak-kotak yang tersedia secara berurutan tanpa menyentuh garis. Selain itu selama melompat tetap menggunakan satu kaki dan tidak boleh menjatuhkan salah satu kaki, untuk itu permainan ini membutuhkan banyak aspek yang harus terkoordinasi dengan baik. Dari bermain engkel sendiri secara tidak langsung melatih anak dalam menjaga tubuh dan menjaga keseimbangannya supaya tidak terjatuh dalam bermain engklek ini.

SIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Didasarkan dari perolehan hasil penelitian yang telah berlangsung serta pembahasannya di atas maka bisa disimpulkan jika terdapat efek atau pengaruhnya antara keterampilan motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Bhakti Kabupaten Semarang sesudah diberikan perlakuan (treatment) yaitu permainan engklek, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya angka atau rata-rata *pretestnya* sejumlah 7.50 berubah menjadi *posttest* sejumlah 12.58 dengan ini dikatakan ada peningkatan sebanyak 67,7%. Sementara dalam kategorinya sangat baik ada 9 anak, pada kategori baik terdapat 2 anak, untuk kategori cukup terdapat 1 anak, pada kategori kurang terdapat 0 anak, dan anak yang memiliki motorik kasar berada pada kategori sangat kurang terdapat 0 anak.

B. SARAN

Rekomendasi saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk SLB, diharapkan bisa dijadikan sebagai arahan terutama dalam pengembangan pendidikan bagi kemampuan keseimbangan anak tunagrahita ringan disekolah tersebut
2. Untuk pendidik, diharapkan bisa lebih memperhatikan penerapan media-media permainan yang menyenangkan terutama dipermainan tradisional agar anak-anak bisa semakin mengembangkan ketrampilan keseimbangan motoriknya secara maksimal
3. Untuk peneliti lanjutan, diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai tambahan referensi sehingga penelitian selanjutnya menjadi lebih baik serta dapat menambah ruang lingkup terkait anak tunagrahita

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. 2013. *Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Ardianto, Ricky, and Sugeng Purwanto. "Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Di SLB Bakti Putra Ngawis Kabupaten Gunungkidul." *PGSD Penjaskes* 8.8 (2019).
- Asis, Rachmad Abdul. "Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kategori Ringan di SLB Negeri Pembina Giwangan Umbulharjo Yogyakarta." *Universitas Negeri Yogyakarta* (2015).
- Barmin, Wahyuni, S. 2011. *Jangan Lupakan Aku Mainan Tradisional 1*. Tangerang: PT Panjta Simpati.
- Hasninda. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Heri Rahyubi. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Krisis*. Jawa Barat: Nusa Media.
- Khanifatul. 2014. *Pembelajaran Inovatif*. Sleman: AR-RUZZ Media.
- Kornalius. 2016. "Tingkat Kemampuan Motorik Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw di SMP Negeri 2 Godean Sleman Yogyakarta". Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Meimulyani & Yani, 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Meimulyani, Y & Asep Tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta Timur: Luxima Mtro Media.
- Mulyani, S. 2013. *Permainan Tradisional Pada Anak*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Odok, E.A., dkk. 2013. Effect of Motor Skills and Flexibility on Psychomotor Achievement of Secondary Schhol Students in Physical Education in Calabar Municipality of Cross River State, Nigeria. *Asian Journal of Education and e-Learning* (ISSN: 2321-2454) M.E. Halaman 295.
- Pambudi, Gilang Luhur, and Sudardiyono Sudardiyono. "TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK SISWA PUTRA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PADAMARA PURBALINGGA." *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* 9.4 (2020).
- Payne. Gregory. V., dkk 2012. *Human Motor Development A Lifespan Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Rosdiana, D. 2012. *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E., & Nara, H. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*.
- Sudirjo, E. & Alif, M.N. 2018. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukadiyanto & Dangsina Muluk. 2011. *Pengantar Teori Dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung:

Lubuk Agung.

Susanto, E. 2017. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani (The Fundamentals of Physical Education)*. Yogyakarta: UNY Press.

TIM MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Toho & Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik*. Jakarta: Depdikbud.

Wahyuseptiana, Yetty Isna. "Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Di Gugus Sido Mulyo Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta." *Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta* (2014).

Widati, S., Sutisna, N., & Widya, M. (2010). *Hand Out Mata Kuliah: Bina Diri Dan Bina Gerak (BDBG)*. Bandung: FIP UPI

Yulita, R. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.