

PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP PENINGKATAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TK AL-AZHAR PAKUSARI JEMBER

Irnowati Zulmi Nizar¹⁾, A. Zulkarnain Ali^{2,a)}

^{1,2}PG PAUD, IKIP PGRI Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember, Indonesia

^{a)}Email: alam.zulkarnain80@gmail.com

Abstrak

Kemampuan fisik motorik peserta didik pada anak kelompok A TK Al-Azhar, Pakusari, Jember masih rendah, sehingga dalam kegiatan pembelajaran ini perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik di TK TK Al-Azhar dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan lompat tali. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen semu yaitu one shot case study. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan lompat tali dan variabel terikat yaitu kemampuan fisik motorik. Metode analisis data menggunakan analisis Chi-kuadrat. Hasil analisis Chi-kuadrat nilai X^2 hitung = 7,29 sedangkan nilai X^2 tabel dengan responden (N) = 20, dengan taraf signifikan 5%, diperoleh nilai X^2 tabel = 3,841. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja diterima yaitu ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan fisik motorik anak kelompok A TK Al-Azhar.

Kata kunci: *Pengaruh, Permainan Lompat Tali, Fisik Motorik, Anak Usia Dini*

Abstract

The physical motor skills of students in group A at Al-Azhar Kindergarten, Pakusari, Jember are still low, so this learning activity needs to be improved. To improve the physical motor skills in Al-Azhar Kindergarten Kindergarten, it can be done in various ways, one of which is by using a jumping rope. This type of research is a quantitative study, with a quasi-experimental method, namely a one-shot case study. This study has an independent variable, namely the jump rope game, and the dependent variable, namely motor physical abilities. The data analysis method used Chi-square analysis. The results of the Chi-square analysis of X^2 value count = 7.29 while the X^2 table value with the respondent (N) = 20, with a significant level of 5%, the X^2 table value = 3.841. Thus it can be seen that the working hypothesis is accepted, that is, there is an effect of jumping rope on the physical motor skills of group A children in Al-Azhar Kindergarten.

Keywords: *Influence, Jump Rope Game, Physical Motor, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Tanpa kita sadari sebenarnya banyak sekali orang yang selalu meluangkan waktu untuk melakukan permainan. Olahraga, video games, membaca, bahkan hand phone pun menyediakan berbagai macam permainan. Permainan banyak dilakukan orang-orang karena dianggap sebagai rekreasi dan menyenangkan Purnomo dan Novianty

(2013).

Sadiman (1993) menyatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh

peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya. Menurut Sujiono (2009), bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak dapat membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.

Tedjasaputra (2001) menyatakan ada beberapa macam permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula. Adapun macam-macam permainan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Permainan Individual

Permainan individual ini ditandai dengan peserta didik memainkan untuk menguji kemampuan sendiri karena sebagian besar permainan itu dilakukannya sendiri. Peserta didik bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh peserta didik lain disekitarnya. Contoh permainan individual adalah lompat tali, menyusun puzzle, menyusun balok-balok, dan sebagainya.

2. Permainan Beregu

Permainan beregu ini mempunyai aturan-aturan yang diberikan sebelum permainan dimulai. Aturan permainan harus dimengerti oleh setiap pemain dan bersedia mengikuti aturan permainan.

3. Permainan Kooperatif

Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan dari kegiatan bermain. Permainan kerjasama dapat dilihat saat peserta didik mengerjakan suatu proyek atau tugas secara bersama-sama dalam kelompok kecil atau kelompok besar sekaligus.

Bermain dengan bekerjasama ini bisa dimulai oleh peserta didik sendiri

atau dengan arahan dari guru. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial dan konstruktif bagi peserta didik. Dalam permainan ini peserta didik dapat berperan serta dalam usaha untuk belajar memecahkan masalah secara bersama-sama.

4. Permainan Sosial

Permainan sosial adalah kegiatan bermain peserta didik dengan teman-temannya sendiri. Pada permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan peserta didik lainnya sesuai perannya masing-masing yang sudah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti permainan polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu.

5. Permainan dengan aturan tertentu

Permainan ini ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan dapat bersikap sportif. Contoh dari permainan ini adalah sepak bola, permainan ular tangga, monopoli, gobak sodor, dan sebagainya.

Fungsi bermain pada anak memang begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik daripada anak-anak yang tidak banyak bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi jangan paksakan anak untuk terus belajar dan melakukan latihan banyak soal setiap harinya. Biarkan anak bermain karena fungsi bermain pada anak begitu banyak seperti yang akan dijabarkan berikut ini.

1. Melatih perkembangan sensorik dan motorik.

Melalui permainan, anak akan menjadi terlatih ketika melakukan beragam aktivitas sensorik serta

motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya, organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2. Mengasah memori otak.

Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang dimiliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Anak terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang berbeda secara sempurna. Semakin banyak anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan anak mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.

3. Mengembangkan etika.

Ketika anak bermain, maka anak melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Anak mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia telah terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.

4. Meningkatkan kreativitas anak

Anak-anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan. Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreatifitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang.

Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini (yang terakhir),

tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan keudara. Kepala tangan tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata “merdeka”.

Bermain lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak. Menurut Achroni (2012) permainan lompat tali atau “main karet” pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali dapat dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan lompat tali dan variabel terikatnya yaitu kemampuan fisik motorik. Lokasi penelitian yaitu di TK Al-Azhar Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Responden penelitian adalah seluruh peserta didik TK Al-Azhar yang berjumlah 20 anak.

Teknik atau metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sumiharsono (2009) observasi adalah suatu pengamatan khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa masalah dalam rangka penelitian dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan persoalan atau penyelidikan yang mendalam tentang gejala-gejala sosial dengan cara pengamatan yang

sistematis dengan memperhatikan metode ilmiah.

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal. Jadi semacam percakapan, yang bertujuan memperoleh informasi. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan temu muka atau melalui telepon. Sering interview dilakukan antar dua orang atau lebih, dimana hubungan antara penginterview dan yang diinterview bersifat sementara, yaitu berlangsung dalam waktu yang tertentu dan diakhiri (Sumiharsono, 2009).

Metode dokumentasi adalah suatu tehnik atau metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis Chi-kuadrat. Berikut ini adalah rumus perhitungan Chi-Kuadrat.

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x^2 : Koefisien Chi-Kuadrat hitung

fo : Frekuensi yang diperoleh

fh : Frekuensi yang diharapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Al-Azhar Pakusari mempunyai jumlah keseluruhan siswa sebanyak 40 siswa tahun pelajaran 2015-2016 yang dirinci pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Data Siswa TK Al-Azhar Pakusari Tahun Ajaran 2015-2016

No.	Klp.	Jumlah		Total
		L	P	
1.	A	13	7	20
2.	B	11	9	20
Jumlah				40

Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode populasi. Responden penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A yang berjumlah 20 siswa. Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan metode populasi, yaitu dengan mengambil seluruh anak kelompok A yang berjumlah 20 siswa untuk dijadikan responden penelitian.

Data Permainan Lompat Tali

Data penskoran atau penilaian terhadap permainan lompat tali kepada 20 responden yang diteliti dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data Penilaian Lompat Tali

No.	Skor	Kategori	
		Baik	Kurang
1.	18		K
2.	22		K
3.	26		K
4.	29	B	
5.	27	B	
6.	29	B	
7.	27		K
8.	18		K
9.	26		K
10.	30	B	
11.	27	B	
12.	30	B	
13.	18		K
14.	29	B	
15.	20		K
16.	27	B	
17.	27	B	
18.	29	B	
19.	27	B	
20.	18		K
Jml.	504	12	8

Analisis untuk mengetahui kriteria baik (B) dan kurang (K) tentang permainan lompat tali digunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N} \\ = \frac{504}{20} \\ = 25,2$$

Nilai permainan lompat tali sebesar 25,2 atau lebih besar dikategorikan baik (B) dan nilai yang kurang dari 25,2 dikategorikan kurang (K).

Data Kemampuan Membilang

Data penskoran atau penilaian terhadap kemampuan fisik motorik kasar terhadap 20 responden yang diteliti dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Data Penilaian Fisik Motorik

No.	Skor	Kasar	
		Kategori	
		Baik	Kurang
1.	21		K
2.	24		K
3.	28	B	
4.	28	B	
5.	24		K
6.	29	B	
7.	28	B	
8.	21		K
9.	28	B	
10.	30	B	
11.	24		K
12.	30	B	
13.	21		K
14.	28	B	
15.	25		K
16.	25		K
17.	29	B	
18.	28	B	
19.	28	B	
20.	24		K
Jml.	523	11	9

Analisis untuk mengetahui kriteria baik (B) dan kurang (K) tentang permainan lompat tali digunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{523}{20}$$

$$= 26,15$$

Nilai permainan lompat tali sebesar 26,15 atau lebih besar dikategorikan baik (B) dan nilai yang kurang dari 26,15 dikategorikan kurang (K).

Analisis Data

Data pengaruh permainan lompat tali (Variabel X) terhadap kemampuan fisik motorik kasar (Variabel Y) siswa TK Al-Azhar dapat dihitung dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat. Untuk memudahkan perhitungan Chi-kuadrat dibuat terlebih dahulu tabel rumusan berikut ini.

Tabel 4. Rumusan Chi-Kuadrat

No.	Var X		Var Y		Hub X-Y
	Skr	Kat	Skr	Kat	Hub
1.	18	K	21	K	KK
2.	22	K	24	K	KK
3.	26	K	28	B	KB
4.	29	B	28	B	BB
5.	27	K	24	K	KK
6.	29	B	29	B	BB
7.	27	B	28	K	BK
8.	18	K	21	K	KK
9.	26	K	28	B	KB
10.	30	B	30	B	BB
11.	27	B	24	K	BK
12.	30	B	30	B	BB
13.	18	K	21	K	KK
14.	29	B	28	B	BB
15.	20	K	25	K	KK
16.	27	B	25	K	BK
17.	27	B	29	B	BB
18.	29	B	28	B	BB
19.	27	B	28	B	BB
20.	18	K	24	K	KK
Jumlah BB					9
Jumlah BK					3
Jumlah KB					2
Jumlah KK					6

Tabel 5. Asosiasi Variabel X dan Y

Var X	Var Y		Jumlah
	B	K	
B	9	3	12
K	2	6	18
Jumlah	11	8	20

Adapun nilai harapan (Fh) dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$fh = \frac{\sum \text{baris} \times \sum \text{kolom}}{N}$$

$$fh (BB) = \frac{12 \times 11}{20} = 6$$

$$fh (BK) = \frac{12 \times 8}{20} = 4$$

$$fh (KB) = \frac{18 \times 11}{20} = 9$$

$$fh (KK) = \frac{18 \times 11}{20} = 7$$

Tabel 6. Tabel Kerja Mencari Chi-kuadrat

Var X	Var Y	F ₀	F _h	F _{0-F_h}	(F _{0-F_h})	($\frac{F_0-F_h}{F_h}$)
B	B	9	6	3	9	1,5
	K	3	4	-1	1	0,25
K	B	2	9	-7	49	5,4
	K	6	7	-1	1	0,14
Jml		20	20	12	60	7,29

Berdasarkan perhitungan tabel kerja X² hitung (Tabel 6) didapat angka 7,29. Dari tabel tersebut diketahui ada 2 baris dan 2 kolom, sehingga mencari db dengan rumus:

$$\begin{aligned} d.b &= (\text{baris}-1) (\text{kolom}-1) \\ &= (2-1) (2-1) \\ &= (1) (1) \\ &= 1 \end{aligned}$$

Selanjutnya konsultasikan nilai X² hitung pada X² tabel (Tabel 7) dengan derajat kebebasan (db) 1 dan taraf signifikansi 5%.

Tabel 7. Nilai-nilai Chi-Kuadrat

db	Taraf signifikansi		
	10%	5%	1%
1.	2.706	3.841	6.635
2.	4.605	5.991	9.210
3.	6.251	7.815	11.341
4.	7.779	9.488	13.277
5.	9.236	11.070	15.086
6.	10.645	12.592	16.812
7.	12.017	14.067	18.475
8.	13.362	15.507	20.090
9.	14.684	16.919	21.666
10.	15.987	18.307	23.209

Berdasarkan nilai derajat kebebasan (db) = 1 dan taraf signifikan 5% didapat nilai X² tabel = 3,841, sedangkan nilai X² hitung = 7,29, yang berarti nilai X² hitung lebih tinggi daripada nilai X² tabel. Sehingga dapat diketahui bahwa hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima, yang berarti ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan fisik motorik anak di TK Kelompok A TK Al-Azhar Pakusari Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan adanya hubungan dengan tingkat pengaruh yang sedang antara permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak, maka dapat dikatakan bahwa semakin sering kegiatan permainan lompat tali dilaksanakan pada proses pembelajaran, maka semakin baik untuk perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini.

Permainan lompat tali ini dapat melatih anak dalam mengembangkan motorik kasar yang berupa melompat. Anak diajarkan melompat dalam bentuk permainan, sehingga anak tidak menyadari bahwa sesungguhnya mereka belajar melompat bukan hanya bermain lompat tali.

Perkembangan fisik menurut Santi (2009) yaitu mengembangkan dan mengarahkan perkembangan fisik (misalnya berjalan) dan aspek motorik yang baik (gerakan jari), dan control tubuh. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan

keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti, merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

Pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini melatih pertumbuhan fisik motorik kasar yang akan membantu anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara benar dan juga menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali anak dapat bergerak, berteriak, dan tertawa.

Gerakan, tawa dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif. Dengan kegiatan ini anak akan merasakan dua kegiatan yaitu bermain sambil belajar yang secara tidak langsung membuat mereka akan merasa nyaman. Bahkan bisa menjadi media anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi permainan ini anak akan belajar bersabar, mentaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara temannya. Lewat bermain, perkembangan fisik motorik kasarnya akan bertambah, sosial emosional dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan bertambah.

Metode-metode pengajaran diatas, bisa kita pilih untuk anak-anak yang kita hadapi, disesuaikan dengan karakter/kecenderungan dari masing-masing anak, serta usia anak. Setelah melihat dan mengamati karakter/kecenderungan anak, kita pilih kira-kira mana yang paling cocok untuk anak-anak kita.

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi keterlambatan dan perkembangan fisik motorik kasar anak yaitu:

1. Ketidakmampuan mengatur keseimbangan tubuh anak.
2. Tidak adanya kerjasama antara pihak orang tua dan sekolah untuk

melakukan perkembangan fisik motorik kasar pada anak

3. Tidak membiarkan anak bermain secara bebas
4. Anak kurang diberi kesempatan untuk berlatih dan ada kemungkinan anak mempunyai masalah dalam syaraf motoriknya.
5. Gangguan perkembangan fisik motorik yang sering dialami anak

Maka dari itu hasil analisa data tersebut membuktikan bahwa betapa pentingnya bermain bagi anak usia dini salah satunya dengan melakukan kegiatan permainan lompat tali. Dengan kegiatan permainan lompat tali anak-anak mendapatkan banyak pembelajaran dan hendaknya para guru dan orang tua mengamati dan memberikan arahan kepada anak-anak, dan ketika anak sedang melakukan permainan lompat tali disanalah kesempatan orang tua dan guru untuk melihat serta mengukur seberapa besar perubahan kemampuan fisik motorik kasar anak apakah menjadi lebih baik/ malah sebaliknya, yaitu dengan cara mengamati dan memberi arahan.

KESIMPULAN

Hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan memberikan simpulan ada pengaruh metode permainan lompat terhadap peningkatan fisik motorik anak Kelompok A di TK Al-Azhar Pakusari Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Hal tersebut berdasarkan analisis uji Chi-Kuadrat, dengan membandingkan nilai X^2 hitung dan nilai X^2 tabel. Berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 1 dan taraf signifikan 5% didapat nilai X^2 tabel = 3,841, sedangkan nilai X^2 hitung = 7,29, yang berarti nilai X^2 hitung lebih besar daripada nilai X^2 tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima, yang berarti ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan fisik motorik anak Kelompok A di TK Al-Azhar Pakusari Jember Tahun Ajaran 2015/2016.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih disampaikan kepada TK Al-Azhar Pakusari Jember, para dosen, rekan sejawat, dan Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Purnomo, S.A. & Novianti, R. (2013). *50 Games for Fun Learning and Teaching*. Bandung: Yrama Widya.

Sadiman, A.S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini (Antara Teori dan Praktek)*. Jakarta: PT Indeks.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sumiharsono, R. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jember: IKIP PGRI Jember.

Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.