

# Pengaruh Permainan Tradisional Batatampurungan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

Siti Nur Amalina<sup>1</sup>

Rizki Noor Haida, S.Psi, M.Pd<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia

<sup>2</sup>UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia

## ABSTRAK

Motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin belum terstimulus secara optimal, untuk mengoptimalkan motorik kasar anak bisa di stimulasi dengan menggunakan permainan tradisional batatampurungan. Permainan ini dapat membantu proses stimulasi motorik kasar anak khususnya pada aspek keseimbangan dan kelincahan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan tradisional batatampurungan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak dan bagaimana pengaruh permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen (quasi experimental design) dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan teknik dokumenter.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar anak. Pada tes akhir hasil belajar anak di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 80,53 dan rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 73,93. Berdasarkan nilai rata-rata terdapat selisih nilai yaitu 6,6. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji t diketahui nilai sig pada penelitian ini adalah 0,171. Maka  $0,171 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan perhitungan data tes akhir maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional batatampurungan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Batatampurungan, Motorik Kasar, Anak TK

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Oleh karena itu setiap warga Negara harus memberikan perhatian serius pada dunia pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar (SD), pendidikan menengah (SMP dan SMA), maupun pendidikan tinggi (S1, S2 dan S3). Khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosia emosional, kreativitas, maupun seni. Masa usia Taman Kanak-kanak adalah masa, dimana perkembangan fisik dan kemampuan anak berlangsung dengan cepat. Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak TK adalah perkembangan motoriknya. Pada umumnya anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan kegiatan yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut. Agar kegiatan disekolah lebih menarik dan bervariasi, maka salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi motorik kasar anak melalui permainan tradisional batatampurungan yang dapat melatih keseimbangan tubuh dan kelincahan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di TK Harapan Masa Banjarmasin, terdapat beberapa alat permainan outdoor yang bisa membantu perkembangan motorik kasar anak. Namun dari beberapa anak yang ditemui masih ada anak yang memerlukan stimulasi untuk motorik kasar. Dari permasalahan itu diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. Menurut peneliti, anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan kegiatan yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan kegiatan tersebut. Agar kegiatan disekolah lebih menarik dan bervariasi, maka salah satu kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi motorik kasar anak melalui permainan tradisional batatampurungan yang dapat melatih keseimbangan tubuh dan kelincahan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), yaitu suatu penelitian yang dilakukan dilapangan atau dilokasi penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan yang merupakan penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika.

Subjek adalah wilayah generalisasi yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak kelompok B yang berjumlah 30 anak di TK Harapan Masa Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Desain yang dipilih adalah Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental Research) dengan bentuk desain Nonequivalent Control Group Design. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu kelompok lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Statistik analitik yang digunakan adalah uji beda yaitu uji t atau uji Mann-Whitney (uji U). Uji t digunakan jika data berdistribusi normal, sedangkan uji Mann-Whitney (uji U) digunakan jika tidak berdistribusi normal. Analisis data menggunakan SPSS 15.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini melewati pengembangan dan pemberian skor terhadap instrumen. Instrumen yang digunakan berbentuk permainan. Penyesuaian instrumen tes ini dilakukan dengan memperhatikan yaitu penelitian dilihat dari aspek motorik anak dengan porsi yang berbeda-beda dalam setiap aspek tersebut.

## **PROSEDUR PENELITIAN**

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, dewan guru, khususnya guru kelompok B TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.
- b. Setelah menentukan masalah, maka peneliti berkonsultasi dengan pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- c. Menyerahkan proposal skripsi kepada tim skripsi mohon persetujuan judul.

### **2. Tahap Persiapan**

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat riset kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- c. Menyerahkan surat riset kepada sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi dengan guru kelompok B untuk mengatur jadwal penelitian.
- d. Menyusun kegiatan yang akan diajarkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional batatampurungan dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan tradisional batatampurungan.
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).

### **3. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melaksanakan riset di TK Harapan Masa Banjarmasin.
- b. Melaksanakan pretest, treatment pembelajaran dan post test terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- c. Mengolah data-data yang sudah dikumpulkan.
  - d. Melakukan analisis data.
  - e. Menyimpulkan hasil penelitian.
4. **Tahap Penyusunan Laporan**
- a. Penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi.
  - b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
  - c. Memperbanyak dan diajukan dalam sidang munaqasah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

## ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Untuk mengetahui signifikansinya, peneliti perlu melakukan uji t. Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel berhubungan (dependent), peneliti perlu mengetahui normalitas data. Jika normalitas data terpenuhi maka t-test bisa digunakan, tetapi jika normalitas dan homogenitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji non parametrix. Uji non parametrix ialah uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi karena pada umumnya data berjenis nominal dan ordinal tidak menyebar normal. Dengan menggunakan SPSS 15, hasil normalitas diperoleh sebagai berikut.

**Tabel X. Hasil Uji Normalitas**  
**Uji Normalitas Posttest Eksperimen & Posttest Kontrol**  
**Tests of Normality**

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pos test	Eksperimen	,209	15	,078	,897	15	,085
	Kontrol	,138	15	,200(*)	,957	15	,646

Dari tabel di atas, pada kolom Kolmogorov-Smirnov nilai signifikansi kelompok 1 (posttest kelas eksperimen) adalah 0.078 dan nilai signifikansi kelompok 2 (posttest kelas kontrol) adalah 0.200 yang mana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig) < dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen. Jika nilai signifikansi (sig) > dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen. Adapun uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Analisis of Varians (ANOVA).

**Tabel XI. Hasil Uji Homogenitas**  
**Uji Homogenitas Posttest Eksperimen & Posttest Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,063	1	28	,311

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variable posttest Eksperimen (Y) berdasarkan variable posttest kontrol (X) adalah 0.311 yang lebih

besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable Y berdasarkan variable X mempunyai varian yang sama atau homogen.

### Uji T

Uji T akan membuktikan hipotesis dari penelitian ini, yang berbunyi : “Ada pengaruh permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.”. Atau bahkan sebaliknya.

Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Ada pengaruh permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

$H_0$  : Tidak Ada pengaruh permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

Dengan menggunakan Uji T melalui SPSS 15. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Berikut hasil Uji T yang telah dilakukan :

**Tabel XII. Hasil Uji T**  
**Uji T Kelas Eksperimen dan Kontrol (Posttest)**  
**Group Statistics**

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	Eksperimen	15	80,53	10,663	2,753
	Kontrol	15	73,93	14,748	3,808

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	
posttest	Equal variances assumed	1,063	,311	1,405	28	,171	6,600	4,699	-3,025	16,225
	Equal variances not assumed			1,405	25,496	,172	6,600	4,699	-3,068	16,268

Berdasarkan analisis pada SPSS 15 Uji T menunjukkan nilai signifikan  $0.171 > 0.05$ . Oleh karena itu angka signifikansi hitung  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak.

Rumusan Hipotesis :

$H_0$  : Tidak Ada pengaruh permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Berdasarkan analisis hasil akhir penelitian terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perkembangan tersebut tidak terwujud dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan analisis pada spss 15 uji t diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,171 yang berarti lebih besar daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka  $h_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak. Artinya permainan tradisional batatampurungan tidak mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal ini terjadi, dikarenakan beberapa faktor diantaranya :

1. Rancangan penelitian yang tidak sesuai dengan kegiatan dilapangan.
2. Anak belum mahir karena tidak terbiasa dengan permainan yang digunakan.
3. Waktu yang minim saat memberikan perlakuan berupa permainan tradisional batatampurungan. Kemungkinan jika anak-anak sudah terbiasa dan sering melakukan permainan tersebut tentu nya dengan stimulus yang tepat, maka hasilnya akan bagus dan permainan akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Proses kegiatan bermain batatampurungan dikatakan berpengaruh apabila dalam proses kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan prosedur. Pengaruh permainan dapat diketahui apabila perencanaan pada persiapan, penerapan dan evaluasi dapat

dilaksanakan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing. Hasil akhir kegiatan permainan tradisional batatampurungan dapat dikatakan berpengaruh apabila adanya peningkatan perkembangan anak didik.

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada hasil penelitian pengaruh permainan tradisional “Batatampurungan” terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin diketahui dari hasil analisis SPSS 15 Uji T akan membuktikan hipotesis dari penelitian ini, diperoleh signifikansi sebesar 0,171 yang berarti lebih besar daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional “Batatampurungan” terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin kurang berkembang dengan baik. Hal tersebut berdasarkan analisis data pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 15,46 dari nilai rata-rata pre test pada kelas eksperimen 65,07 menjadi 80,53 pada nilai post test. Sedangkan kelas kontrol meningkat sebanyak 7,26 dari nilai pre test 66,67 menjadi 73,93 pada nilai post test. Berdasarkan analisis hasil analisis data dapat dilihat perbedaan selisih peningkatan yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol yang mana terdapat selisih peningkatan dari pre test dan post test antara kelas eksperimen dan kontrol sebanyak 8,2.
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal ini berdasarkan hasil Uji T yang menyatakan bahwa nilai signifikansi pada penelitian ini adalah 0,171. Maka  $0,171 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang di uraikan, penulis dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. **Pihak Sekolah**
  - a. Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi fasilitas belajar, seperti fasilitas yang berkenaan dengan penunjang kemampuan anak khususnya motorik kasar berupa beberapa alat permainan outdoor misalnya papan titian, jaring laba-laba dan lainnya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.
2. **Bagi Guru**
  - a. Guru hendaknya tidak membatasi anak untuk menggunakan alat permainan outdoor agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik, khususnya motorik kasar.
  - b. Guru hendaknya mencari media atau alat permainan yang bervariasi sehingga aspek perkembangan anak dapat meningkat dan proses pembelajaran maupun kegiatan yang dilakukan anak menjadi tidak membosankan.

c. Diharapkan permainan tradisional batatampurungan dapat digunakan sebagai alternatif agar memberikan variasi dalam kegiatan motorik kasar.

### **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Untuk para peneliti lain, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dan materi yang lebih luas, terkait dengan permainan tradisional batatampurungan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak lainnya, seperti mengembangkan kecerdasan kinestetik, kemampuan dalam bersosialisasi, dan lain-lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Aristokrat Agung Dwipa, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar", Skripsi; Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Askalin, *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*, Yogyakarta: Nyo-nyo, 2013.
- Badan Penelitian Dan Pengembangan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan, *Urang Banjar Dan Kebudayaan*, Banjarmasin, 2005.
- Bambang, Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2012.
- Cici Fitria, "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017," Skripsi; Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga, 2017.
- Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2007.
- Fadillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik & Praktik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Fadillah, Muhammad, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2017
- Fakhrudin, Asef Umar, *Agar Anak Anda Juara*, Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Ferdinand Zaviera, *Mengenal & Memahami Tumbuh Kembang Anak*, Jogjakarta: Katahati, 2015.
- Hasanah, Nor Izatil & Pratiwi, Hardiyanti, A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak, Banjarmasin, 2015.
- Kertamuda, Miftahul Achyar, *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak Sejak Usia Dini*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2015.
- Laely, Khusnul & Yudi, Dede. 2015. Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak (Penelitian Pada Siswa Ba 'Aisyiyah Kalinegoro Kec. Mertoyudan Kabupaten Magelang), *Jurnal Empowerment Universitas Muhammadiyah Magelang*. 3 (1) : 37.
- Mohandas & Hendrawan, *Materi Muatan Lokal Kebudayaan Banjar*, (Banjarmasin, Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, 2011



- Mulyasa, H. E., Manajemen PAUD, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Pratisti, Wiwien Dinar, Psikologi Anak Usia Dini, Bogor: PT. Indeks, 2008.
- Purwadi, Vicky Agus Saputri, “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa Pada Kelompok B Di RA Taqwal Ilah Semarang”, Penelitian, 2015. Tidak dipublikasikan.
- Puspitowati, Sri Prihatini, “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”, Skripsi; Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- Riduan & Sunarto, Pengantar Statistika, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rinasari, Evita, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di TK Aba Banjarharjo Ikalibawang Kulon Progo”, Skripsi; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Rolina, Nelva, Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini, Yogya : Ombak, 2012.
- Seman, Muhammad Syamsiar, Permainan Tradisional Orang Banjar 35 Permainan Rakyat Yang Sudah Langka, Banjarmasin : Lembaga Pengkajian Dan Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan, 2014.
- Subagyo, P. Joko, Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Sukardi, Metodologi Penelitian Pendekatan Kompetensi dan Praktiknya, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005
- Sugiyono, Statistik Untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2013.
- Soekresno, Emmy, Panduan Memilih 20 Mainan Terbaik Sepanjang Masa, Depok : PT. Luxima Metro Media, 2009.
- Soenarwo, Brilliantono Muhammad, 360 Pekan Masa Keemasan Anak; Sekali Seumur Hidup, Jakarta Selatan : Al-Mawardi Prima, 2012.
- Seri Bahan Ajar Diklat Berjenjang Tingkat Dasar, Perkembangan Anak, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Sitti Asma “Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Kelompok B Tk negeri Melatikecamatan Kolonokabupaten Konawe Selatan”, Skripsi; Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo Kendari, 2016.
- Syah, Muhibbin, Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik, Depok: PT. Raja Grafindo, 2014.
- Widiyanto, Mikha Agus, Statistika Terapan, Jakarta: PT Gramedia, 2013