

**Pengaruh Permainan Hulahop dan Permainan Lari Bersambung
Terhadap Peningkatan *Motor Ability***

Eko Prasetyo*, Herman Tarigan, Suranto
Fkip Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Telp : 085769221693, Email : ekokadal10@gmail.com

Abstract: *Influence Of Hulahop Games and Run Play Comman Improving Motor Ability.*

The problem in this study is students are not yet optimal in learning agility, eye and hand coordination, speed and balance. This study aims to determine the effect of the game huop and the game of sprinting beam to increase motor ability. The method used in this research is experimental method and data analysis using t test, with a population of 157 students grade 3 SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. This study used a sample of 32 students grade 3 SDN 1 Sukukumi bandar lampung. Sampling technique using random sampling. The results are (1) There is a significant Influence of Hulahop Game on Motor Ability Improvement. (2) There is a significant Influence of Running Game Running Beam Against Motor Ability Improvement. (3) Hulahop's game is better than the Continuous Running game on Motor Ability Improvement.

Keywords: *estafet run, hulahop, motor ability*

Abstrak: Pengaruh Permainan Hulahop dan Permainan Lari Bersambung Terhadap Peningkatan *Motor Ability*. Masalah dalam penelitian ini adalah siswa belum optimal dalam belajar kelincahan, kordinasi mata dan tangan, kecepatan dan keseimbangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan hulahop dan permainan lari bersambung balok terhadap peningkatan *motor ability*. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan analisis data menggunakan uji t, dengan populasi 157 siswa kelas 3 SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan sampel 32 siswa kelas 3 SDN 1 sukabumi bandar lampung. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling. Hasil penelitian adalah (1) Ada Pengaruh yang signifikan Permainan Hulahop Terhadap Peningkatan *Motor Ability*. (2) Ada Pengaruh yang signifikan Permainan Lari Bersambung Balok Terhadap Peningkatan *Motor Ability*. (3) Permainan Hulahop lebih baik dibandingkan permainan Lari Bersambung Terhadap Peningkatan *Motor Ability*.

Kata kunci: *hulahop, lari bersambung, motor ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Corbin dalam Sumantri (2005:48) mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan yang melibatkan nilai-nilai, sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial serta aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan yang disesuaikan dengan kemampuan manusianya.

Permainan adalah salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak karena permainan suatu hal yang menyenangkan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan permainan sebagai acuan untuk memperoleh pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif, efisien dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Permainan yang diharapkan dapat membantu pembelajaran pendidikan jasmani siswa yaitu permainan hulahop dan permainan lari bersambung terhadap *motor ability*. Permainan adalah keasyikan yang bukan dalam bentuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang.

Hulahop adalah bagian dari permainan yang menyenangkan dan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permainan ini anak dapat menumbuhkan rasa kerjasama dalam dirinya, permainan ini salah satu pembelajaran yang membuat anak-anak

dapat bergerak dan beraktifitas dengan kesenangan.

Lari Bersambung adalah bagian dari permainan yang menyenangkan dan merupakan salah satu alternatif untuk melihat perkembangan gerak bagi siswa Sekolah Dasar yang pada umumnya untuk kesenangan dan kebebasan bergerak yang sesuai dengan aktivitasnya. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Oleh sebab itu, peneliti ingin mencoba memberikan pembelajaran dengan aktivitas bermain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan yang mengembangkan aspek kemampuan gerak seperti kelincihan, keseimbangan, kecepatan, dan ketepatan.

Dengan memberikan latihan permainan, peneliti mengharapkan *motor ability* siswa dapat meningkat. Selain itu, bermain juga merupakan dasar di dalam pembentukan perilaku sehingga sangat dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai kehidupan sosial dan perkembangan fisik bagi anak.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkwalitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia berbudi pekerti luhur, memiliki keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta

rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk dapat merealisasikan tujuan pendidikan maka sekolah mengambil peranan penting dalam mengemban amanat tersebut. Salah satu upaya untuk mewujudkan kualitas manusia tersebut adalah melalui pendidikan jasmani.

Gerak (*motor*) adalah sesuatu yang esensial dalam kehidupan setiap orang. Gerak itu ibarat pupuk bagi kesuburan pertumbuhan dan perkembangan anak. Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotor.

Kemampuan sering dianggap sebagai suatu hal yang mendasari terbentuknya keterampilan dari seseorang. Kemampuan gerak yaitu keadaan segera dari seseorang untuk menampilkan berbagai variasi keterampilan gerak, khususnya dalam kegiatan olahraga. Gerak dan kontrol gerak tubuh merupakan aktivitas psikomotor. Aktivitas psikomotor berorientasi pada gerak tubuh dan menekan pada respon-respon fisik atau perilaku gerakan tubuh yang dapat dilihat. Artinya bahwa setiap aktivitas jasmani atau gerak tubuh akan berjalan dengan baik, jika para peserta memiliki kemampuan gerak yang memadai.

Menurut (Nurhasan, 1999:98) *Motor ability* (kemampuan gerak) adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak. Lebih spesifiknya *motor ability* adalah kapasitas seseorang untuk dapat melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan gerak (*motor ability*) banyak macamnya, tidak hanya terbatas pada sesuatu yang berhubungan langsung dengan keterampilan dalam bidang olahraga. Kemampuan-kemampuan tersebut bisa berbeda-beda potensinya pada setiap orang.

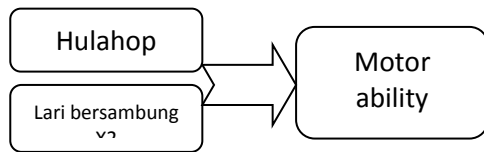
Berdasarkan hasil observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung, peneliti melihat pada saat pembelajaran gerak sebagian besar siswa belum optimal dalam pelaksanaan kelicahan, kordinasi mata dan tangan, keseimbangan dan kecepatan. Dari permasalahan yang muncul inilah, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian Eksperimen Komparatif dengan judul “Pengaruh Permainan Hulahop dan Permainan Lari Bersambung Terhadap Peningkatan *Motor Ability* (kemampuan gerak). Pada Siswa Kelas 3 SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”. Tujuannya adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh permainan hulahop terhadap peningkatan *Motor Ability*.
2. Mengetahui pengaruh permainan lari bersambung terhadap peningkatan *Motor Ability*.
3. Mengetahui perbedaan pengaruh permainan hulahop dan permainan lari bersambung terhadap peningkatan *Motor Ability*.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen komparatif / komparasi dengan *pre-test* dan *post-test* design, yaitu untuk mengetahui pengaruh setiap variabel bebas terhadap variabel terikat. Menurut Soekijo Notoatmodjo (2002:29) penelitian eksperimen adalah penelitian percobaan atau perlakuan dimana perlakuan ini merupakan suatu usaha modifikasi kondisi secara sengaja dan terkontrol dalam menentukan peristiwa atas kejadian serta pengalaman terhadap perubahan yang terjadi akibat dari peristiwa tersebut. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan hulahop dan permainan lari bersambung , variabel terikatnya pengaruh *motor ability*. Variabel bebas terdiri dari

permainan hulahop (X1) dan lari bersambung (X2), variabel terikat motor ability.



Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi, Bandar Lampung.

TABEL 1

Jumlah Populasi Sd N 1 Sukabumi, Bandar

JUMLAH KELAS 3 SD N 1 SUKABUMI, BANDAR LAMPUNG	JUMLAH SISWA
KELAS 3A	7
KELAS 3B	8
KELAS 3C	8
KELAS 3D	9
JUMLAH	32

Lampung

Sampel dalam penelitian ini adalah objek yang akan menjadi bahan penelitian. Adapun untuk menentukan besarnya sampel yang akan diteliti (Arikunto, 2006:134) mengungkapkan bahwasannya untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjek besar, dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Sampel penelitian ini ditetapkan berdasarkan tehnik proporsional random sampling, dikatakan proporsional karena sampelnya terdiri dari sub-sub populasi, dan dikatakan random karena dalam penelitian ini penentuan sampel dilakukan secara acak dan masing-masing individu diberikan hak yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sehubungan jumlah

populasi siswa terdiri dari 4 kelas, sekolah dasar kelas 3 SD N 1 Sukabumi Bandar Lampung.

Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini dengan cara ordinal pairing sebagai berikut:

JUMLAH KELAS 3 SD N 1 SUKABUMI, BANDAR LAMPUNG	JUMLAH SISWA
KELAS 3A	37
KELAS 3B	39
KELAS 3C	39
KELAS 3D	42
JUMLAH	157

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah (Arikunto, 2006:160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes motor ability yang mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya sebesar 0,87. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Tes *Motor Ability* untuk Sekolah Dasar menurut (Nurhasan, 2000:104-105) yang terdiri dari beberapa item tes antara lain:

1. shuttle-run 4x10 meter
2. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dari tembok
3. stork stand positionnal balance
4. lari cepat 30 meter

HASIL DAN PEMBAHASAN

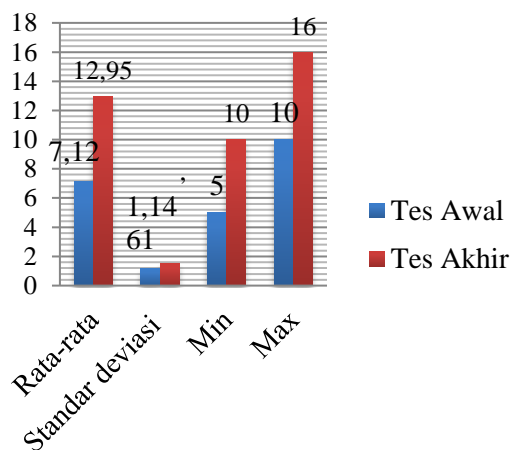
Deskripsi data merupakan gambaran jenis data yang diperlukan untuk menganalisa data. Jenis data yang terdiri dari jumlah, rata-rata, standar deviasi dan varians pada masing-masing kelompok eksperimen yaitu kelompok permainan hulahop dan permainan lari bersambung balok. Jenis data tersebut digunakan untuk menganalisa normalitas, homogenitas dan uji t perbedaan maupun uji t pengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas 3 SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan memberikan dua jenis model permainan yang berbeda yaitu permainan hulahop dan permainan lari bersambung, maka dapat digambarkan deskripsi data seperti pada tabel berikut :

Tabel 8. Tabulasi Hasil Penelitian Kelompok Metode Bagian Dan Metode Keseluruhan.

Keterangan	Permainan Hulahop		Permainan Lari Bersambung	
	Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
Rata-rata	7,125	12,9375	7,125	12,1875
Standar deviasi	1,147461	1,5261608	1,0246951	1,0468206
Min	5	10	6	10
Max	10	16	9	14

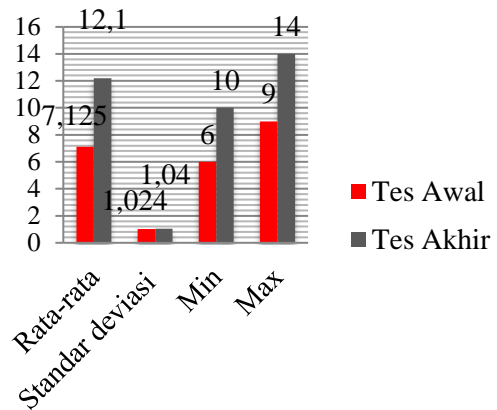
Berdasarkan pengukuran pada tes awal kelompok Hulahop diperoleh nilai rata-rata 7,125, standar deviasi 1,14746, nilai min 5 dan nilai max 10 kemudian pada tes akhir mengalami peningkatan yang signifikan yaitu nilai rata-rata 12,9375, standar deviasi 1,5261608, nilai min 10 dan nilai max 16. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel Perbedaan hasil tes awal dan akhir kelompok Hulahop di bawah ini:



Gambar . Perbedaan Hasil Tes Awal Dan Akhir Kelompok Hulahop.

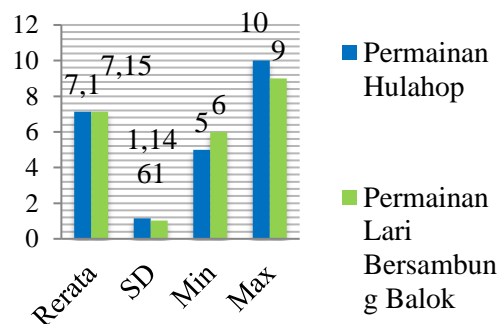
Berdasarkan pengukuran pada tes awal kelompok Lari Bersambung diperoleh nilai rata-rata 7,125, standar deviasi 1,0246951, nilai min 6 dan nilai max 9 kemudian pada

tes akhir juga mengalami peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh nilai rata-rata 12,1875, standar deviasi 1,0468206, nilai min 10 dan nilai max 14. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel Perbedaan hasil tes awal dan akhir kelompok Lari Bersambung di bawah ini:



Gambar 13. Perbedaan Hasil Tes Tes Awal Dan Akhir Kelompok Lari Bersambung

Berdasarkan hasil pengukuran, dapat dilihat bahwa pada tes awal kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama karena telah dibagi dengan cara *ordinal pairing* sehingga jika terdapat perbedaan pada tes akhir maka hal tersebut akibat dari perlakuan yang diberikan. Perbedaan pada tes awal antara masing-masing kelompok dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

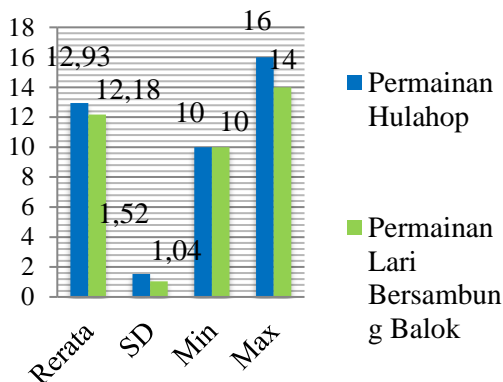


Gambar. Perbedaan Hasil Tes Awal Antar Kelompok Permainan Hulahop Dan Permainan Lari Bersambung

Pada tes akhir antar kelompok Permainan Hulahop Dan Permainan Lari Bersambung Balok dapat dilihat bahwa hasil perlakuan dengan Permainan Hulahop lebih tinggi

nilai rata-ratanya dibanding Permainan Lari Bersambung . Itu artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok Permainan Hulahop Dan Permainan Lari Bersambung Balok terhadap peningkatan *Motor Ability* pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017.

Perbedaan pada tes akhir antara masing-masing kelompok maka dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 14 . Perbedaan Hasil Tes Akhir Antar Kelompok Permainan Hulahop Dan Permainan Lari Bersambung.

Berdasarkan hasil penelitian dan kegiatan selama penelitian pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016, sebelum diberikan perlakuan penulis melakukan tes awal, merangking, membagi menjadi dua kelompok dengan menggunakan *Ordinal Pairing*. Setelah itu kelompok A mendapat permainan hulahop, sedangkan kelompok B mendapat permainan lari bersambung , kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) selama 6 minggu dengan 3 kali pertemuan dalam seminggu.

Untuk meningkatkan *Motor Ability* pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 dilakukan melalui permainan hulahop dan permainan lari bersambung yang direncanakan dengan baik, sistematis, dan ditujukan untuk meningkatkan *Motor Ability* sehingga memungkinkan seorang siswa mencapai prestasi yang lebih baik. Proses pembelajaran siswa dengan

menggunakan permainan hulahop dan permainan lari bersambung balok dilakukan secara cermat dan berulang-ulang memungkinkan Ke *Motor Ability* siswa semakin meningkat hal ini menyebabkan siswa semakin terampil, efisien, dan kuat dalam gerakannya.

Dalam penelitian ini terlihat adanya peningkatan *Motor Ability* dari tes awal dan tes akhir siswa secara signifikan. Untuk permainan hulahop setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan terhadap *Motor Ability* pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung. Hal ini dipengaruhi olah intensitas latihan, memaksimalkan kesempatan saat latihan, keinginan siswa untuk melakukan gerakan secara benar, serta kondisi sarana dan prasarana sangat memadai. Dan beberapa siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dipengaruhi kurangnya siswa mengikuti latihan, tidak maksimalnya siswa dalam berlatih, beberapa siswa tidak memaksimalkan kesempatan saat latihan, dan cuaca yang kurang mendukung saat latihan.

Menurut (Nurhasan, 1999:98) *Motor ability* (kemampuan gerak) adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak. Lebih spesifiknya *motor ability* adalah kapasitas seseorang untuk dapat melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan gerak (*motor ability*) banyak macamnya, tidak hanya terbatas pada sesuatu yang berhubungan langsung dengan keterampilan dalam bidang olahraga. Kemampuan-kemampuan tersebut bisa berbeda-beda potensinya pada setiap orang. Hulahop adalah bagian dari permainan yang menyenangkan dan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permainan ini anak dapat menumbuhkan rasa kerjasama dalam dirinya, permainan ini salah satu pembelajaran yang membuat anak-anak dapat bergerak dan beraktifitas dengan kesenangan.

Kemampuan gerak siswa dapat dilihat dari berbagai hal misalnya melalui permainan. Dalam hal ini permainan hulahop merupakan salah satu hal untuk melihat kemampuan gerak bagi siswa sekolah dasar karena pada umumnya siswa bergerak untuk kebebasan, kesenangan, kerjasama, dan kecepatan. Permainan hulahop ini juga mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan siswa, sehingga siswa dapat mengekspresikan keinginannya dalam mengembangkan gerak tubuhnya dan siswa lebih mudah untuk bersosialisasi dalam masyarakat yang heterogen.

Kemampuan gerak dalam permainan hulahop dapat dilihat dari kecepatan, kelincahan, daya tahan, ketepatan dan kerjasama tim. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan hulahop memiliki pengaruh terhadap kemampuan gerak (*motor ability*) pada siswa sekolah dasar. Sedangkan analisis data tes awal dan tes akhir kelompok permainan lari bersambung balok menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan lari bersambung terhadap peningkatan *Motor Ability* pada siswa kelas III SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017.

Permainan lari bersambung balok memiliki kemampuan gerak yang dapat mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan gerak siswa. Pada permainan ini, kemampuan gerak dasar, kesegaran jasmai, kesenangan, rasa kerjasama dan rasa ingin berbaur dengan teman dapat melihat kemampuan gerak berupa kecepatan, keseimbangan, kelincahan, daya tahan dan ketepatan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan gerak (*motor ability*) dapat ditingkatkan dengan sebuah permainan seperti lari bersambung, selain itu siswa juga dapat mengetahui seberapa besar kemampuan dirinya dan dapat menentukan kemana kemampuannya akan tertuju.

Berdasarkan analisis data perbedaan tes akhir pada kedua kelompok eksperimen yaitu permainan hulahop dan permainan lari bersambung balok dapat disimpulkan bahwa Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara permainan hulahop dan lari bersambung terhadap peningkatan *Motor Ability* Pada Siswa Kelas III SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung tahun ajaran 2017. Tetapi, dari keduanya diperoleh data bahwa kelompok permainan hulahop lebih tinggi rata-rata peningkatannya dalam meningkatkan *Motor Ability* pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017 dari pada permainan lari bersambung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Ada Pengaruh Permainan Hulahop Terhadap Peningkatan *Motor Ability* Pada Siswa Kelas III SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017
2. Ada Pengaruh Permainan Lari Bersambung Terhadap Peningkatan *Motor Ability* Pada Siswa Kelas III SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017
3. Permainan Hulahop lebih baik dibandingkan permainan Lari Bersambung Terhadap Peningkatan *Motor Ability* Pada Siswa Kelas III SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung tahun ajaran 2017.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, adapun saran

yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti lainnya, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Unila dapat terus menerus memperbaiki penelitian dalam melakukan penelitian selanjutnya, dengan beberapa penyempurnaan misalnya: a) jumlah sampel penelitian yang lebih besar; b) waktu penelitian yang lebih lama; c) menambah variabel bebas sebagai pembanding.
2. Kepada para Mahasiswa dan Guru Pendidikan Jasmani diharapkan mencoba model-model permainan lain untuk meningkatkan *Motor Ability*.
3. Guru/ pelatih dapat menggunakan permainan hulahop dan lari bersambung untuk meningkatkan keterampilan *Motor Ability* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. *UU Nomor 19 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Notoatmjo, Soekidjo. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Pt. Asdi Mahasatya.
- Nurhasan. 2000. *Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Jakarta: FPOK UPI
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional