

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN *SPIDER WEB* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Witri Indriana¹⁾, M. Toha B.S Jaya¹⁾, Nia Fatmawati¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

e-mail: witri.indrianaa@gmail.com

nomor Hp: +628 1367 2420 28

Abstract : *The Effect Of Spider Web Game Activity On Gross Motor Development To 5-6 Years Old Kids.* The issue of this research is gross motor development of 5-6 years old kids at TK Bela Bangsa Mandiri is not as what was expected. The aims of the study are to find out the difference of gross motor development before and after doing Spider Web game and to find out the effect of Spider Web game to 5-6 years old kids at TK Bela Bangsa Mandiri. This is quantitative research with experimental method and Treatment by Subject design. Sampling technique in this research is purposive sampling with 30 of 5-6 years old kids. The data were collected during observation. The data were analyze by using paired t-test and simple linear regression test. The result of the study shows there are increasement and effect of Spider Web game activity to gross motor development among 5-6 years old kids at TK Bela Bangsa Mandiri.

Keywords : *agility, coordination, spider web game, gross motor*

Abstrak : **Pengaruh Aktivitas Permainan *Spider Web* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.** Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri belum berkembang sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan aktivitas permainan *Spider Web* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aktivitas permainan *Spider Web* terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dan desain penelitian adalah *Treatment by Subject*. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah 30 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t berpasangan dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan serta pengaruh penggunaan aktivitas permainan *Spider Web* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bela Bangsa Mandiri.

Kata Kunci : *kelincahan, koordinasi, permainan spider web, motorik kasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya mendidik, membimbing, menstimulasi, dan memberikan kegiatan pembelajaran dengan belajar melalui bermain. Upaya ditujukan kepada anak agar kelak menjadi generasi-generasi baru yang mandiri, terampil dan dengan karakter yang baik. Menurut Sujiono (2012) anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki anak sejak lahir sesuai dengan tingkat perkembangannya. Seiring dengan perkembangan fisik yang mulai matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah. Oleh karena itu, usia dini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola, dan atletik.

Perkembangan fisik pada anak sendiri dapat diklasifikasikan menjadi dua aspek yaitu motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Menurut Hurlock (1978) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri seperti mendorong, berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki,

memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Hurlock (1978) berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik sendiri terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Adapun yang dimaksud dengan perkembangan motorik kasar menurut Hurlock (1978) yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik kasar berlangsung secara terus menerus dan berurutan. Kematangan motorik memotivasi anak untuk mendorong aktifitas dalam lingkup yang luas. Hal tersebut perlu dorongan dari lingkungan sekitar anak untuk terus berlatih dan mendapatkan pengalaman sehingga dapat menghasilkan perkembangan motorik kasar yang maksimal walaupun perkembangan tiap anak berbeda. Oleh karena itu salah satu cara dalam meningkatkan perkembangan motorik anak yaitu dengan bermain.

Menurut Soetjiningsih (1995) bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Pernyataan tersebut sejalan dengan prinsip dari teori konstruktivistik dan behavioristik bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi sosial untuk menjadikan peserta didik mampu membangun pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil pra penelitian di TK Bela Bangsa Mandiri, peneliti menemukan masalah bahwa kemampuan motorik kasar sebagian besar anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat saat anak mengikuti kegiatan senam, kegiatan belajar yang melibatkan motorik kasar, bahkan kegiatan bermain bersama teman sering ditemukan anak yang gerakan mata, tangan dan kaki kurang terkoordinasi, Bergeraknya lambat, dan kelincihan dan ketepatan dalam melakukan gerakan masih kurang mumpuni seperti anak berlari kencang namun tidak melihat ada benda di depannya sehingga anak terjatuh, anak belum bisa menirukan gerakan dengan tepat saat senam, dan anak kurang aktif bergerak.

Salah satu permainan fisik dengan melibatkan koordinasi otot dan kekuatan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar terutama kecepatan, ketepatan, kelincihan, dan koordinasi adalah permainan *spider web*. Pada hakikatnya permainan *spider web* merupakan jenis permainan *outbound* yang dimainkan orang dewasa secara berkelompok. Menurut Zaman (2010) permainan *spider web* berkonsep kerja sama dengan saling mengangkat tubuh rekan untuk melewati lubang tali. Pada kali ini peneliti memodifikasinya menjadi lebih ramah untuk anak usia dini. Permainan *spider web* adalah permainan dengan aturan yang berupa anak harus melewati jaring-jaring yang terbuat dari tali yang telah dibentuk dengan berbagai tingkat kesulitan tanpa menyentuh tali tersebut. Permainan ini yang memungkinkan anak untuk menggerakkan tangan dan kaki mereka secara terkoordinasi untuk melewati rintangan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum diberi aktivitas permainan *spider web* dan sesudah diberi aktivitas permainan *spider web* serta untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan *spider web* terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Treatment By Subjects Design*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Bela Bangsa Mandiri. Sampel yang diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan populasi 120 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale* dalam bentuk *checklist* (√) sedangkan dokumentasi yang digunakan adalah lembar observasi, foto, dan video. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur skor bertingkat dalam kisi-kisi instrumen penelitian dan rubrik penelitian. Uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi yang diuji oleh dua dosen ahli.

Pada variabel *spider web* terdapat 5 indikator yang diadaptasi dari Suyanto (2005) yaitu: (1) berlari dengan kedua kaki, (2) melompati tali dengan kedua kaki ditekuk, (3) tiarap dengan kepala menuduk, (4) tiarap dengan posisi kaki lurus dan tangan membentuk siku, (5) berdiri tegak setelah melewati

terowongan jaring laba-laba. Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu skor 1 untuk kategori kurang aktif (KA), skor 2 untuk kategori cukup aktif (CA), skor 3 untuk kategori aktif (A), dan skor 4 untuk kategori sangat aktif (SA). Koefisien reliabilitas dari variabel permainan *spider web* (X) yaitu 0,587 dalam kriteria sedang dan reliabel.

Pada variabel perkembangan motorik kasar terdapat 5 indikator yang diadaptasi dari Suyanto (2005) yaitu (1) melewati terowongan jaring laba-laba dengan cepat, (2) berdiri tegak dengan cepat, (3) lihai saat melompat setelah berlari tanpa jeda, (4) melompati tali tanpa tersentuh, (5) koordinasi mata, tangan, dan kaki yang baik pada saat berjalan merayap dengan dorongan tangan dan kaki. Kategori yang digunakan dalam indikator perkembangan motorik kasar yaitu skor 4 untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), skor 3 untuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), skor 2 untuk kriteria mulai berkembang (MB), dan skor 1 untuk kriteria belum berkembang (BB). Koefisien reliabilitas dari variabel perkembangan motorik kasar (Y) yaitu 0,55 dalam kriteria sedang dan reliabel.

Uji analisis yang pertama yaitu analisis tabel tunggal dan tabel silang yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. Uji analisis yang kedua yaitu uji analisis hipotesis menggunakan rumus *paired sample t-test* dan uji regresi linear sederhana.

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji perbedaan

MD = Mean Differences

D = Deviasi individual dari MD

N = Jumlah subjek

Uji regresi linear sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh setelah melakukan pengumpulan data penelitian terhadap kedua variabel yaitu aktivitas *spider web* dan perkembangan motorik kasar adalah sebagai berikut

Aktivitas Spider Web

Tabel 1. Persentase Aktivitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Permainan *Spider Web*

No	Kategori	Sebelum		Sesudah		P - Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	KA (5-8)	8	26,66	4	13,33		
2	CA (9-12)	19	63,33	2	6,66	-7,249	0,000
3	A (13-16)	3	10,00	7	23,33		
4	SA (17-20)	0	00,00	17	56,66		
Jumlah		30	100,00	30	100,00		
Rata-rata ± Std			9,73		13,89		
Min- Max			±14,61		±17,59		
			6,2-17,2		5,8-17,6		

Keterangan :

KA = Kurang Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

SA = Sangat Aktif

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa sebelum menerapkan permainan *spider web* sebesar (63,33%) berada pada kategori cukup aktif dan sebesar (0,00%) berada pada kategori sangat aktif. Dibandingkan dengan sesudah dilakukannya aktivitas permainan *spider web* terdapat perbedaan yang sangat signifikan yaitu sebesar (56,66%) berada pada kategori sangat aktif sedangkan pada kategori cukup aktif menurun menjadi (6,66%). Berdasarkan nilai angka hasil observasi tersebut terjadi peningkatan yang signifikan ($t=-7,249$) pada aktivitas anak antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan *Spider Web*.

Perkembangan Motorik Kasar

Tabel 2. Persentase Perkembangan Motorik Kasar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Permainan *Spider Web*

No	Kategori	Sebelum		Sesudah		P Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	BB (5-8)	15	50,00	2	6,66	-10,423	0,000
2	MB (9-12)	12	40,00	6	20,00		
3	BSH (13-16)	2	6,66	10	33,33		
4	BSB (17-20)	1	3,33	12	40,00		
Jumlah		30		30			
Rata-rata ± Std		9,22 ± 13,67		14,82 ± 14,77			
Min- Max		5,8-17,2		6,8-17,8			

Keterangan :

- BB = Belum Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa sebelum penerapan permainan *Spider Web* sebesar (50,00%) berada pada kategori belum berkembang dan sebesar (3,33%) berada pada kategori berkembang sangat baik. Jika dibandingkan dengan sesudah penerapan permainan *spider web* ada kenaikan persentase pada kategori berkembang sangat baik bertambah menjadi (40,00%) dan pada kategori belum berkembang terdapat (6,66%). Perbedaan angka tersebut saling

berbanding terbalik antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Spider Web*.

Jadi, rata-rata perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 3,33% menjadi 40,00% pada kategori berkembang sangat baik.

Tabel 3. Tabel Silang Aktivitas Permainan *Spider Web* dan Perkembangan Motorik Kasar

No	Perkembangan motorik kasar Permainan Spider Web	Kategori				%
		BSB	BSH	MB	BB	
1	SA	23,33	3,33	0,00	0,00	33,33
2	A	13,33	20,00	6,66	0,00	40,00
3	CA	3,33	6,66	6,66	0,00	16,66
4	KA	0,00	0,00	6,66	6,66	13,33
Jumlah		40,00	33,33	20,00	6,66	100

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang
- SA = Sangat Aktif
- A = Aktif
- CA = Cukup Aktif
- KA = Kurang Aktif

Berdasarkan Tabel 3 diatas terlihat dari 30 anak terdapat 23,33% terletak pada kategori sangat aktif dan berkembang sangat baik, 6,66% terdapat pada kategori kurang aktif dan belum berkembang.

Tabel 4. Uji *t-paired* / t berpasangan

Variabel	Perlakuan	Rata-Rata	t	Sig (2-tailed)
Perkembangan Motorik Kasar	Pre Test	46,13	-10,42	0,000
	Post Test	74,10		

Berdasarkan hasil uji t berpasangan (*Paired Sampe t test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada perbedaan yang

signifikan antara perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan *spider web*.

Tabel 5. Koefisien Linear Sederhana Berdasarkan Pengaruh Permainan *Spider Web* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak

Variabel	Koefisien β			
	Unstandardized	Standardized	T	Sig
Motorik Kasar	0,639	0,761	6,21	0,000
Df (n)				30
F				38,571
R ²				0,761
Adjusted R ²				0,564

Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif permainan *spider web* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ($R = 0.761$, $Sig < 0.05$). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk persamaan regresi sebesar 0.564.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh aktivitas permainan *Spider Web* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan aktivitas permainan *Spider Web* dapat membantu menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini. Aktivitas anak meningkat dan perkembangan motorik anak menjadi lebih berkembang, anak lebih mahir dalam menggunakan otot-otot besar, serta anak lebih seimbang dalam melakukan gerak.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hurlock (1999) yang menyatakan bahwa permainan *Spider Web* termasuk ke dalam permainan aktif dimana anak memperoleh kesenangan dan melakukan suatu

kegiatan yang aktif. Hal tersebut didukung dengan teori modern yang dikemukakan oleh Singer dalam Tedjasaputra (2001) yaitu bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Oleh karena itu, melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, permainan *Spider Web* kelincahan, kekuatan, kecepatan, dan koordinasi dengan gerak melalui kegiatan berlari dalam lintasan menuju area jaring laba-laba, melompati jaring laba-laba dengan kedua kaki ditekuk, melewati terowongan jaring laba-laba dengan berjalan tiarap, dan berdiri tegak setelah melewati terowongan jaring laba-laba. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hurlock (1978) bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan yang mengendalikan gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa pentingnya aktivitas bermain anak terutama bermain *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak. Hal tersebut dikarenakan aktivitas bermain anak dapat mengekspresikan banyak hal, ide, gagasan, keterampilan dan gerakan-gerakan secara spontan tanpa adanya rasa takut dan terbebani. Aktivitas bermain dapat membantu anak dalam meningkatkan aktivitas serta perkembangan motorik kasarnya. Hal ini didukung oleh teori behavioristik yang dikutip dari Suprijono (2003) dimana teori ini adalah respon terhadap rangsangan

perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon peserta didik terhadap rangsangan interaksi antara stimulus (rangsang) dan respon (reaksi yang muncul) mengakibatkan perubahan tingkah laku.

Perkembangan motorik kasar dengan media aktivitas permainan *Spider Web* dapat ditunjukkan oleh keseimbangan yang baik dalam melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa jaring laba-laba, koordinasi gerakan mata tangan dan kaki, dan bahkan berjalan, melompat dan berlari dengan kelincihan, aktivitas tersebut menstimulus perkembangan motorik kasar anak agar dapat berkembang secara optimal melalui permainan *Spider Web*. Penjabaran tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Febrialismanto (2017) menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak berkembang lebih baik dan berada pada angka persentase lebih tinggi setelah diterapkannya permainan di luar kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Karmila (2017) dan Iswantinegtyas (2015) menunjukkan bahwa aktivitas anak meningkat dan motorik kasar anak berkembang menjadi lebih baik melalui permainan tradisional. Kedua penelitian ini mendapatkan hasil bahwa perkembangan motorik kasar anak meningkat setelah diterapkannya permainan tradisional seperti Gobak Sodor. Berdasarkan beberapa pendapat dan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan *spider web* dapat diterapkan oleh guru karena mampu dalam mendukung dan mengembangkan perkembangan motorik kasar anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan positif antara perkembangan motorik kasar anak sebelum diberi aktivitas permainan *Spider Web* dan sesudah diberi aktivitas permainan *Spide*. Terdapat pengaruh aktivitas permainan *Spider Web* terhadap perkembangan motorik kasar.

Saran

Saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini antara lain bagi guru yaitu diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran terutama untuk mengembangkan aspek motorik kasar anak dan dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah khususnya peningkatan kualitas dalam aspek perkembangan motorik kasar. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat lebih memperhatikan sarana dan prasarana bermain yang mendukung setiap aspek perkembangan anak baik aspek motorik kasar yang berhubungan dengan penelitian ini maupun aspek perkembangan yang lain karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrialismanto. 2017. *Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau*. Vol.5,No.2.<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/8845>. (Diakses pada tanggal 8 April 2018).
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- , 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan*. Jakarta: Erlangga
- Iswaningtyas, Venti & Patihapsari. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Vol. 1, No. 3. <https://scholar.google.co.id/citations?user=AWivQQAAAAJ&hl=id>. (Diakses pada tanggal 9 April 2018).
- Karmila, Mila. 2017. *Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Geger Sunten*. Vol. 6, No. 1. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/372>. (Diakses pada tanggal 6 April 2018).
- Malina, R. & Bouchard, C. 1991. *Growth, Maturation, and Physical Activity*. Human Kinetics Book: Illinois.
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. EGC: Jakarta.
- Tedjasaputra, Meyke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Grasindo: Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat: Yogyakarta.