

Pengaruh Permainan *Playmat* Dengan Keterampilan Motorik Anak Tunagrahita Ringan

Melindah¹, Mutia Mawardah²

[1] Universitas Bina Darma, Indonesia. [2] Universitas Bina Darma, Indonesia.

Abstract

This study aims to determine the effect of playmat games on the motor skills of mild mentally disabled children at SLB-C YPAC Palembang. The data source in the form of primary data was obtained from the playmat game scale and motor skills. The sample in this study was mentally disabled children aged 10 to 14 years who were still active at SLB-C YPAC Palembang, totalling 11 people. Data analysis used quantitative analysis using one group pretest-posttest design. Based on the hypothesis test (paired sample t-test), the average pretest motor skill score was 46.33. As for the posttest score, the average value of motor skills is 68.00, and the probability value is sig. (2-tailed)=0.000 then $p < 0.05$, $p < 0.01$. data: So, there is a difference between motor skills in the pretest and posttest, which means that the playmat significantly influences motor skills in mentally disabled children aged ten to fourteen years at SLB-C YPAC Palembang. There are playmat activities; children become more active and excited. Playmats are effective for attracting children's attention in learning and improving motor skills because they are considered interesting and easy to do. They can arouse enthusiasm for learning to achieve targeted indicators of fine and gross motor achievement for children.

Keywords: motoric skills; playmat games; children

Article Info

Artikel History: Submitted: 2023-01-07 | Published: 2023-06-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v13i2.6997>

Vol 13, No 2 (2023) Page: 472-481

(*) Corresponding Author: Melindah Melindah, Universitas Bina Darma, Indonesia, Email: indamelindah28@gmail.com



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

INTRODUCTION

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak yang keadaan dan pertumbuhannya mengalami penyimpangan dari segi fisik, mental, sosial, dan emosinya. ABK dapat digolongkan menjadi empat yaitu tunanetra, tunarungu, tunagrahita, dan tunadaksa. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki kebutuhan khusus yang bersifat permanen, akibat dari kecacatan tertentu dan anak berkebutuhan khusus yang bersifat temporer akibat kesulitan dalam menyesuaikan diri, akibat trauma kerusakan, dan

kesulitan konsentrasi karena sering diperlakukan dengan kasar atau tidak bisa membaca karena kekeliruan mengajar (Santoso, 2012).

Perkembangan motorik dapat berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik terbagi menjadi 2 (dua) yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berkaitan dengan gerakan yang menggunakan otot halus. Sedangkan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Motorik halus sangat diperlukan untuk perkembangan kemampuan mengendalikan suatu obyek yang dibutuhkan dalam suatu pekerjaan atau aktivitas. Sedangkan perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik (Mahar, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SLB C YPAC di SDLB Palembang pada 7 maret 2022, di temukan bahwa lapangan sekolah terlihat tidak kondusif karena terdapat sampah dedaunan dan rumput yang sudah panjang seperti tidak terawat kemudian pada ruang kelas terlihat kurang kondusif selama proses pembelajaran karena pintu sering terbuka, sehingga ada beberapa anak-anak yang tidak bisa duduk diam dikelas dan sering keluar masuk kelas dan terkadang orang tua murid pun juga ikut masuk ke dalam kelas meskipun masih dalam proses jam pelajaran.

Penelitian ini mengarah pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan. Modifikasi atau pengembangan timbul berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang pernah dilakukan di Sekolah Yayasan Pembinaan Anak Cacat Palembang bahwa anak tunagrahita ringan kurang dapat menerima instruksi secara baik, sebab adanya faktor-faktor yang berada dalam dirinya baik faktor dari dalam berupa kemampuan fungsional tubuhnya ataupun faktor dari luar berupa motivasi ataupun penjelasan dalam memberikan arahan dan instruksi. Karena sebagian fisik anak tunagrahita mengalami keterlambatan yang mengakibatkan masalah pada keterampilan gerak dasar seperti berlari, melompat, meloncat dan juga kurang dapat atau masih kesulitan untuk melakukan gerak manipulasi sebuah benda (menggunting dan menggambar). Oleh karena itu pembelajaran yang melibatkan permainan *play mat* didalamnya diharapkan dapat membantu proses belajar anak tunagrahita. Karena Bermain merupakan salah satu hal favorit bagi anak serta dapat meningkatkan perkembangan anak.

Berdasarkan dari permasalahan diatas terdapat terapi yang bisa membantu meningkatkan keterampilan motorik untuk anak tunagrahita adalah dengan pemberian metode permainan *playmat*. Permainan *playmat* merupakan permainan yang berbentuk seperti matras atau sejenisnya. Namun selain sebagai media bermain, *playmat* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kecerdasan untuk anak. Permainan ini sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, selain menyenangkan, permainan ini juga melatih ketangkasan serta mengasah kecerdasan (Hilmi, 2017).

Rofi'ah dan Widiyati (2020) menyatakan bahwa media permainan *playmat* yang didesain untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran bagi anak. Permainan ini media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4-12 tahun). Sehingga pelatihan dengan menggunakan media *playmat* diperlukan guna untuk meningkatkan perkembangan motorik pada anak.

Menurut Tatum (2011) Permainan *Playmat* adalah matras lantai sederhana yang dirancang untuk menciptakan tempat yang aman dan bersih bagi anak kecil untuk bermain yang dapat melatih perkembangan motorik halus dan kasar pada anak,

sehingga anak dapat berkembang sesuai pada aspek perkembangan pada masing-masing anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana pengaruh permainan *playmat* dengan keterampilan motorik anak tunagrahita ringan di SLB-C YPAC Palembang

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh permainan *playmat* dengan keterampilan motorik anak tunagrahita ringan di SLB-C YPAC Palembang.

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut di bidang psikologi mengenai perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak tunagrahita.

Manfaat Praktis

Bagi guru dapat menambah pengetahuan, masukan, pengalaman, dan solusi terhadap permasalahan motorik kasar dan motorik halus yang dialami oleh anak tunagrahita.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan masukan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran motorik kasar dan motorik halus.

Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar dan motorik halus bagi anak tunagrahita.

METHOD

Desain penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada awal penelitian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang telah dimiliki subjek. Setelah diberikan *treatment* dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama.

Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah anak tunagrahita usia 10 sampai 14 tahun yang masih aktif di SLB-C YPAC Palembang yang berjumlah 11 orang. Untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan pengaruh permainan *playmat* dengan keterampilan motorik anak tunagrahita ringan di SLB-C YPAC Palembang. Penelitian ini menggunakan populasi anak tunagrahita usia 10 sampai 14 tahun yang masih aktif di SLB-C YPAC Palembang. Jumlah seluruh siswa adalah 11 orang.

Instrument penelitian

Peneliti mengembangkan instrumen penelitian melalui *content validity* atau validitas isi, dan untuk mencapai *content validity* peneliti menggunakan *expert judgement* atau meminta penilaian pakar, dalam hal ini adalah guru kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 di SLB-C YPAC Palembang, Setelah instrument penelitian berupa kuesioner diuji kevaliditasannya maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode Observasi, Metode Wawancara, Penilaian Awal dan Alat ukur.

Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif digunakan dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang disesuaikan dengan penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*.

RESULT AND DISCUSSION

Laporan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil *try out* yang dilakukan pada 11 orang diperoleh hasil uji validitas pada item satu yaitu paling rendah 0,11 dan yang paling tinggi yaitu 1,56, selanjutnya pada item dua diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,11 dan yang tertinggi adalah 0,78, pada item tiga diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,44 dan yang paling tertinggi adalah 0,78, selanjutnya pada item empat diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,33 dan yang paling tinggi adalah 1,00, kemudian pada item lima diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,33 dan yang tertinggi adalah 1,00, kemudian pada item enam diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,33 dan yang paling tinggi yaitu 1,00, sedangkan pada item tujuh diperoleh hasil uji validitas yang paling rendah yaitu 0,44 dan yang paling tinggi yaitu 1,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap aitem dalam observasi *checklist* keterampilan motorik berkisar antara 0 sampai dengan 1,00 sehingga setiap item dalam lembar observasi keterampilan motorik memiliki koefisien yang tinggi. Proses *expert judgement* dilakukan oleh 2 orang guru dan peneliti. Para guru mendiskusikan mengenai penentuan nilai yang akan dijadikan sebagai penilaian pada subjek dan mendiskusikannya kembali kepada peneliti. Setelah itu guru diminta oleh peneliti untuk memberikan penilaian pada masing-masing item indikator penilaian kepada subjek yang sudah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan analisis dengan menggunakan uji validitas *Aiken's*.

Suatu alat ukur yang baik dalam pengukuran sudah pasti memiliki reliabilitas yang tinggi artinya alat tes tersebut dapat memberikan hasil yang konstan walaupun diberikan dalam waktu yang berbeda (Azwar, 2012). Besarnya koefisien reliabilitas berkisar 0,00 sampai dengan 1,00. Bila koefisien reliabilitas semakin mendekati sempurna (Azwar, 2012). Penelitian ini akan dilakukan dengan pengukuran reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach*. Uji reliabilitas pada observasi *checklist* menunjukkan nilai reliabilitas alpha sebesar 0,960. Dengan demikian observasi keterampilan motorik dapat dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi dan layak karena nilai reliabilitas tersebut bergerak antara 0,00 sampai dengan 1,00 sehingga dapat dikatakan layak.

Setelah pelaksanaan penelitian dan pengambilan data terhadap enam orang subjek penelitian yang semuanya merupakan kelompok eksperimen. Diperoleh data keterampilan motorik sebagai berikut:

Tabel 1. Skor keterampilan motorik anak

No	Pretest	Posttest
1	40	62
2	55	78
3	42	64
4	50	71
5	52	75
6	39	58

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada perbedaan skor keterampilan motorik yang dimiliki subjek sebelum diberikan treatment playmat dan setelah diberikan *treatment playmat*. Skor ini diperoleh dari penilaian indikator keterampilan motorik melalui observasi *checklist* kepada subjek penelitian yang dinilai oleh guru dan peneliti.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	KS-Z	p	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,237	0,200	Normal
<i>Post-test</i>	0,194	0,200	Normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorv-Smirnov Z*, maka diperoleh data *pre-test* nilai keterampilan motorik yaitu $KS-Z = 0,237$ dan $p \text{ (sig)} = 0,200$ maka $p > 0,05$. Sedangkan data *post-test* nilai keterampilan motorik yaitu $KS-Z = 0,194$ dan $p \text{ (sig)} = 0,200$ sehingga $p > 0,05$. Jadi data keterampilan motorik anak pada *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal sehingga analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik dan dapat dilanjutkan kedalam uji hipotesis.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean	T	Sig. 2-tailed (p)	N
<i>Keterampilan Motorik</i>		-35,251	0,000	6
Data Pretest	46,33			
Data Posttest	68,00			

Berdasarkan uji hipotesis (*paired sampel t-test*) diperoleh rata-rata nilai keterampilan motorik *pretest* yakni 46,33. Sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata keterampilan motorik 68,00, nilai probabilitas atau sig. (2-tailed)=0,000 maka $p < 0,05$, $p < 0,01$. Maka terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara keterampilan motorik pada data *pre-test* dan *post-test* yang artinya “ada pengaruh *playmat* yang sangat signifikan terhadap keterampilan motorik pada anak tunagrahita usia sepuluh sampai empat belas tahun di SLB-C YPAC Palembang”. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,01$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan *playmat* dapat meningkatkan keterampilan motorik pada anak tunagrahita usia sepuluh sampai empat belas tahun di SLB-C YPAC Palembang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek CS, sebelum diberikan *treatment* subjek agak sulit dikendalikan dan mengikuti arahan karena emosi yang berubah-ubah, subjek juga terlihat mudah bosan dan melakukan kegiatan yang diinginkan saja. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek mampu menyelesaikan tugas dengan cukup rapi dan sesuai dengan contoh yang diberikan, namun terdapat 2 tugas yang belum sesuai harapan berdasarkan contoh dalam modul. Setelah diberikan *treatment*, subjek menjadi lebih fokus dalam mengerjakan segala tugas yang diberikan oleh guru di kelas, emosi lebih terkontrol, dan sangat aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek MFY, sebelum diberikan *treatment* subjek dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dengan baik akan tetapi dalam melakukan beberapa tugas subjek masih perlu bimbingan dari guru, subjek memiliki kontrol emosi yang baik dan mandiri dalam melakukan apapun. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek mampu menyelesaikan tugas dengan sangat rapi, kreatif, dan semua hasil lukisan subjek hampir sesuai dengan contoh di modul. Setelah diberikan *treatment*, subjek dapat menyelesaikan tugas sendiri yang diberikan oleh guru tanpa bimbingan.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek AGG, sebelum diberikan *treatment* subjek mengikuti arahan dan tugas dari guru dengan baik, subjek adalah anak yang penurut, tetapi dalam menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan oleh guru sehari-hari subjek kurang mandiri, karena selalu meminta bantuan orangtuanya. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek dapat menyelesaikan tugas tetapi masih belum sesuai dengan modul dan kurang rapi, ada beberapa bagian lukisan yang belum mencapai standar. Setelah *treatment*, subjek dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru di kelas tanpa orangtuanya tetapi masih dibimbing oleh guru, setidaknya subjek menjadi tidak bergantung terus terhadap orangtuanya.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek MTS, sebelum diberikan *treatment* subjek terlihat mudah bosan dalam pelajaran di kelas yang melibatkan kegiatan otot-otot tangan dan selalu mengganggu teman-teman yang lainnya, sebelum *treatment* subjek dapat mengikuti arahan tugas yang diberikan oleh guru tetapi dalam mengerjakannya subjek masih dibimbing oleh guru dan sering dibantu orangtua sehingga subjek selalu bergantung kepada orangtuanya, hal ini menyebabkan anak menjadi malas mengerjakan kalau tanpa bimbingan dari orang lain. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek dapat menyelesaikan tugas dengan baik, sangat rapi, dan kreatif. Semua hasil tugas yang dikerjakan pun sesuai dengan harapan berdasarkan contoh yang diberikan dari modul. Setelah diberikan *treatment*, subjek mampu mengerjakan tugas tanpa orangtuanya dan menjadi anak yang lebih mandiri.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek TAM, sebelum diberikan *treatment* subjek dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dengan baik akan tetapi dalam melakukan beberapa tugas subjek masih perlu bimbingan dari guru, emosi subjek sudah terkontrol dengan baik dan mandiri. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek mampu menyelesaikan tugas dengan baik, rapi, dan sangat kreatif. Semua tugas yang dikerjakan sesuai harapan berdasarkan dengan modul, namun hanya terdapat satu tugas yang belum sesuai

harapan berdasarkan modul yang diberikan. Setelah diberikan *treatment*, subjek dapat menyelesaikan tugas dari guru di kelas secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, yaitu didapatkan pada subjek LSP, sebelum diberikan *treatment* subjek sulit mengikuti arahan dan menyelesaikan tugas dari guru karena karena baru penyesuaian diri dan belum banyak mengerti. Subjek juga terkadang agak sulit dikendalikan karena emosi yang berubah-ubah, subjek juga terlihat sering melakukan kegiatan sendiri jika subjek merasa bosan dan subjek agak sulit mengerti serta memahami tugas-tugas yang diberikan oleh guru di kelas. Pada keseluruhan tugas yang diberikan saat *treatment*, subjek mampu menyelesaikan semua tugas tetapi hasilnya kurang rapi dan kurang sesuai harapan berdasarkan modul yang telah diberikan. Setelah diberikan *treatment*, subjek memiliki control emosi yang lebih baik, lebih kreatif, dan bisa memahami serta mengikuti arahan dan tugas dari guru di kelas.

Adanya kegiatan *playmat*, anak menjadi lebih aktif dan bersemangat. *Playmat* memang efektif untuk menarik perhatian anak dalam belajar dan meningkatkan keterampilan motorik karena dianggap menarik dan mudah dilakukan serta mampu membangkitkan semangat belajar agar dapat mencapai indikator pencapaian motorik halus dan kasar anak yang telah ditargetkan. Sebelumnya banyak anak yang malas dalam belajar dan lebih memilih bermain dengan temannya, namun saat diberikan kegiatan *playmat*, anak yang sebelumnya malas belajar menjadi lebih semangat dalam belajar dan tentunya keterampilan motorik anak menjadi lebih baik dari sebelumnya. Selanjutnya menurut keterangan guru yang membantu proses *treatment* mengatakan bahwa kegiatan *playmat* membuat anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam melakukan tugas yang diberikan, menjadi lebih fokus, dan mampu mengikuti arahan dengan baik. Selain itu, anak-anak juga sangat senang dengan sesuatu hal yang baru, keterampilan motorik anak pun menjadi lebih baik dan berkembang.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah partisipannya yang sedikit sehingga membuat hasil penelitian menjadi kurang maksimal. Selanjutnya emosi anak yang berubah-ubah membuat anak menjadi sulit dikendalikan. Kemudian, kondisi ruangan pun kurang efektif karena pintu dibiarkan terbuka dan para orangtua dari anak-anak sering masuk ke dalam kelas bahkan sesekali ikut membantu menyelesaikan tugas anaknya, hal ini menyebabkan anak-anak sesekali menjadi kurang fokus.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *playmat* dengan keterampilan motoric anak tunagrahita ringan di SLB-C YPAC Palembang. Adapun saran dalam penelitian ini adalah Kepada guru SLB-C YPAC Palembang agar dapat menggunakan kegiatan *Playmat* sebagai bahan pembelajaran dan latihan untuk melatih keterampilan motorik anak usia dini atau kegiatan-kegiatan kreatif lainnya yang dapat menunjang keterampilan motorik anak yang menarik serta efektif bagi anak-anak usia dini seperti senam jari, bermain slime warna-warni dan lain sebagainya agar membuat anak-anak bersemangat dalam belajar, Kepada pihak sekolah SLB-C YPAC Palembang untuk memberikan pelatihan tambahan kepada guru-guru mengenai pendidikan anak, menyediakan media serta fasilitas pembelajaran yang lebih baik dan sesuai apa yang dibutuhkan oleh anak usia dini, Kepada siswa sekolah SLB-C YPAC Palembang untuk meningkatkan kemampuan motorik agar lebih terampil dalam menggerakkan motorik halus dan motorik kasar untuk kemampuan mengurus diri sendiri

menggunakan kegiatan *playmat*. Bagi peneliti yang hendak meneliti penelitian yang sama, bisa dicoba untuk dilakukan pada anak normal atau sekolah normal. Bagi peneliti yang hendak meneliti yang sama hendaknya peneliti perlu dampingan dari guru kelas atau wali kelas agar saat proses penelitian berjalan dengan lancar, Bagi peneliti yang hendak meneliti tentang *playmat* dan keterampilan motorik bisa dicoba untuk diterapkan pada dua kelompok, Bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti tentang anak tunagrahita bisa dicoba mengangkat tema tentang komunikasi, Bagi peneliti yang hendak meneliti penelitian yang sama hendaknya peneliti perlu bantuan dari beberapa teman agar saat proses penelitian berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Anggraini, D.D. (2022). *Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Cristianti, M., (2019). *Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Menjahit Untuk Anak Usia Dini*. <http://staff.uny.ac.id>
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hurlock, E. (2013). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Lismadiana (2017). *Jurnal Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. (FIK UNY : Yogyakarta)
- Meimulyani, Y., Tiswara A. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media.
- Muthohir, Toho Cholik dan Gusril. (2014). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Ditjen Olahraga Departemen Pendidikan Nasional
- Nugroho, A., Rachmawati, Y., 2008. *Metode Pengembangan Fisik motorik kasar*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Nunung, A. (2012). *Panduan Lengkap Orang tua & Guru Untuk Anak dengan Disleksia (kesulitan membaca)*. Jogjakarta: Javalitera.
- Nunung, A. (2012). *Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: JAVALITERA.
- Novan, A., Wiyani (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.Yogyakarta:GAVA MEDIA.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Papalia, Diane E. Papalia, Sally Wendkos, dan Ruth Duskin Feldman. 2009. *Human Development*. Terjemahan: Brian Marwensdy. (Jakarta: Salemba Humanika).
- Rahyubi, Heri. (2012:1). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens
- Rachmawati, I., Kusdyah. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi I, Yogyakarta: Andi.
- Riyanto, B. (2012). *Dasar-dasar Pembelanjaan*, Edisi 4, Yogyakarta: BPFE.
- Santoso, Singgih. 2012. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sujiono, Nurani, Yuliani.(2014). *Metode Pengembangan Kognitif, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 2014.

- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Barat Kabupaten Bone*. Jurnal
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Jilid 1. Edisi Ketigabelas : Erlangga
- Sudrajat dan Rosida. (2013). *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima.
- Sanjaya, Wina, (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* : Jakarta: Prenada.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sereliciouz, (2022). *Pengertian, Fungsi, Teori Belajar, Perkembangan*. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/kognitif/>.
- Sukadiyanto & Dangsina Muluk. (2011). *Pengantar Teori Dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Tatum, JoLyn Inez. (2011). *The Relationship Between Physical Activity And Sleep*. Disertasi. University Of North Texas.
- Tedjasaputra, Mayke S., (2012). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Universitas
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Yessica (2021). *Berbagai Jenis Playmat Bayi Yang Perlu Anda Ketahui*. *MamaChoice*.
- Zulaeha Hidayati. (2010). *Anak Saya Tidak Nakal*. Jakarta: PT. Bintang Pustaka.