

PENGARUH PERMAINAN ENKLEK TERHADAP MOTORIK KASAR SISWA ADHD KELAS I DI SDLB WIRA KUSUMA

Evi Tri Mulyani

PLB FIP IKIP PGRI Jember

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap motorik kasar siswa ADHD kelas I SDLB Wira Kusuma Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) desain A-B. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan inisial DS. Penelitian dilakukan dalam 11 sesi pertemuan yang dilakukan pada dua fase yaitu fase *baseline* (A) sebanyak 5 sesi dan fase intervensi (B) sebanyak 6 sesi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan engklek terhadap motorik kasar siswa ADHD kelas I hal ini ditunjukkan dengan data nilai yang diperoleh pada fase *baseline* (A) adalah 55%, 60%, 65%, 65%, dan 70%. Sedangkan pada fase intervensi (B) antara lain 70%, 70%, 75%, 75%, 75%, dan 80%. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil dari analisis data dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan bahwa mean level fase *baseline* (A) yaitu 63 sedangkan mean level pada fase intervensi (B) yaitu 74,17, serta selisih level perubahan dari fase *baseline* (A) sampai awal fase intervensi (B) meningkat (+10). Jadi ada pengaruh permainan engklek terhadap motorik kasar siswa ADHD kelas I SDLB Wira Kusuma Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : ADHD, permainan engklek, motorik kasar

PENDAHULUAN

Siswa ADHD adalah siswa yang mengalami kondisi sulit konsentrasi serta munculnya hiperaktif dan impulsif. Gejala ADHD umumnya terlihat sejak usia dini dan biasanya semakin jelas ketika terjadi perubahan pada situasi di sekitar siswa, misalnya pada saat mulai belajar di sekolah. Siswa dengan ADHD cenderung rendah diri, sulit berteman, serta memiliki prestasi yang kurang memadai. Siswa ADHD melakukan aktifitas yang banyak dan kurang mampu melaksanakan perintah yang

Baihaqi dan Sugiarmun (2014, hlm. 3) gangguan ADHD dapat mempunyai pengaruh negatif terhadap kehidupan anak di sekolah, di rumah, dan di dalam lingkungannya. Oleh karena itu, dibutuhkan penanganan yang mampu melatih dan membantu siswa ADHD dalam melakukan kegiatan motorik kasar. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak akan mudah bosan. Montessori (dalam Britton, 2017, hlm. 25) menyatakan bahwa bermain secara spontan diawali respon pada kebutuhannya untuk berkembang dan jelas terjadi melalui gerakannya.

diberikan. Selain itu, mereka

Memahami

karakteristik

mempunyai masalah lain seperti
masalah perilaku dan belajar. Menurut

permainan akan sesuai untuk
menumbuhkan kebutuhan

pengembangan fungsi fisik dan psikomotor. Permainan yang dimodifikasi diharapkan dapat memiliki daya guna yang tinggi bagi tumbuh kembang dan kemampuan siswa. Selain modifikasi, strategi guru dalam melatih dan membantu siswa juga berpengaruh pada keberhasilan yang ingin dicapai.

Bermain engklek merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Bermain merupakan sifat naluriah seorang anak. Secara fisik, bermain memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan motorik halus dan kasar, keseimbangan. Keterampilan motorik kasar dapat dikembangkan dengan bermain engklek yang sudah dimodifikasi aturan permainan oleh guru.

Berdasarkan observasi di SDLB Wira Kusuma, permasalahan yang ditemukan pada siswa ADHD adalah tidak mau mengikuti kegiatan yang melibatkan motorik kasar. Alasan penelitian ini dilakukan karena tertarik untuk melatih motorik kasar untuk melompat pada siswa ADHD melalui permainan engklek, karena kemampuan motorik yang masih rendah dan terdapat materi latihan konsentrasi, keseimbangan, mematuhi peraturan dalam permainan, melatih kesabaran.

Selain itu, tempat yang digunakan tidak begitu luas namun bisa digunakan untuk bermain engklek. Selain sebagai permainan yang menyenangkan, ternyata engklek memiliki berbagai macam manfaat, salah satunya adalah

melatih motorik kasar (Rahmawati dan Destarisa, 2016, hlm. 46)

Siswa yang diteliti adalah siswa yang mengalami ADHD (*Attention Deficit and Hyperactive Disorder*). Kondisi motorik kasar siswa saat ini masih rendah. Karena kemampuan konsentrasi yang tidak baik, siswa menjadi kurang mampu dalam melakukan gerak motorik kasar khususnya melompat. Siswa lebih cenderung senang berjalan-jalan tanpa arah dan kurang mampu melakukan permainan yang membutuhkan konsentrasi seperti bermain engklek. Siswa tersebut cenderung lebih suka diperhatikan secara individu dan lebih pemilih dalam melakukan kegiatan olahraga ataupun bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan engklek untuk melatih motorik kasar pada siswa ADHD kelas I di SDLB Wira Kusuma Tahun Pelajaran 2018/2019.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metodologi SSR (*Single Subject Research*) yang termasuk dalam penelitian eksperimen. Eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiyono, 2017, hlm. 72). Sedangkan SSR (*Single Subject Research*) adalah

penelitian yang menggunakan subyek tunggal.

Pada desain penelitian subjek tunggal, pengukuran dilakukan dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari atau perjam (Sunanto, Takeuchi, dan Nakata, 2005, hlm. 54). Kondisi di sini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen (intervensi). *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan target *behavior* diukur di bawah kondisi tersebut. Pada penelitian dengan desain subyek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Arikunto (2014, hlm. 46) menyatakan bahwa tes merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (*measurement*) yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti. Adapun tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes praktik. Tes praktik pada penelitian ini meliputi melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, melompat pada hitungan ketiga, melompat melewati garis batas area

lompatan, melompat dengan posisi berdiri.

Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes perbuatan. Tes perbuatan digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar siswa dalam hal melompat melalui permainan engklek. pengumpulan data dilakukan pada fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Fase *Baseline* (A) dilakukan selama 5 hari berturut-turut dan dalam jangka waktu 40 menit setiap sesinya. Intervensi (B) dilakukan selama 6 hari berturut-turut dan dalam jangka waktu selama 40 menit setiap sesinya.

Sunanto (2005, hlm. 93) menyatakan bahwa analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Penelitian eksperimen umumnya pada saat menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Setelah data terkumpul, maka data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggung jawabkan. Perhitungan ini dilakukan dengan dua analisis yaitu, (1) analisis dalam kondisi dan (2) analisis antar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengacu pada indikator penelitian yaitu dapat melakukan gerakan lokomotor (melompat). Berikut adalah hasil dari penelitian:

Pengambilan data pada fase *baseline* dilakukan sebanyak 5 sesi yang dilakukan setiap hari, setiap sesi berdurasi 40 menit. Pengambilan data

diperoleh dari hasil tes perbuatan melakukan gerak melompat. Adapun hasil dari tes siswa

Tabel 1. Skor kemampuan melompat DS pada fase *baseline* (A)

Pemerolehan Skor DS				
Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
11	12	13	13	14

Berdasarkan hasil data perolehan nilai di atas, maka presentase yang diperoleh untuk kemampuan melompat DS adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase kemampuan melompat DS pada fase *baseline*

Sesi	Jumlah Tes	Skor maksimal	Skor DS	Prosentase
1	5	20	11	55%
2	5	20	12	60%
3	5	20	13	65%
4	5	20	13	65%
5	5	20	14	70%

Tabel di atas menunjukkan bahwa fase *baseline* (A) dilakukan sebanyak 5 sesi. Dari hasil di atas diperoleh skor terendah adalah 11 dengan persentase 55% dan skor tertinggi adalah 14 dengan persentase 70%

Setelah diperoleh data yang stabil mengenai kemampuan melompat yang diperoleh dari subjek pada fase *baseline*, maka dapat dilakukan penelitian tahap selanjutnya, yaitu pada fase intervensi dengan melakukan penelitian kemampuan melompat melalui permainan engklek. Adapun hasil penelitian dari fase intervensi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor kemampuan melompat pada fase intervensi (B)

Perolehan skor DS					
Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5	Sesi 6
14	14	15	15	15	16

Berdasarkan hasil data perolehan nilai di atas, maka persentase yang diperoleh untuk kemampuan melompat DS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase kemampuan melompat DS fase intervensi (B)

Sesi	Jumlah Tes	Skor maksimal	Skor DS	Prosentase
1	5	20	14	70%
2	5	20	14	70%
3	5	20	15	75%
4	5	20	15	75%
5	5	20	15	75%
6	5	20	16	80%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 6 sesi dengan perolehan skor terendah 14 dengan prosentase 70% dan skor tertinggi 16 dengan prosentase 80%.

Level perubahan dilakukan dengan cara menghitung selisih data hari pertama dan hari terakhir dari setiap fase yang diperoleh. Tanda (+) menunjukkan perubahan yang membaik, tanda (-) menunjukkan perubahan yang memburuk, sedangkan tanda (=) menunjukkan tidak ada perubahan. Level perubahan yang terjadi pada setiap fase ditampilkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Level perubahan

Kondisi	A/1	B/2
---------	-----	-----

Level	<u>70-55</u>	<u>80-70</u>
perubahan	(+15)	(+10)

Mengacu pada tabel diatas maka kesimpulan yang diperoleh adalah pada fase *baseline* (A) level perubahan adalah (+15) dan untuk fase intervensi (B) level perubahannya adalah (+10). Komponen visual analisis dalam kondisi ini dirangkum dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Rangkuman hasil analisis dalam kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang kondisi	5	6
Estimasi kecenderungan arah	(+)	(+)
Kecenderungan stabilitas	Variabel (tidak stabil) 60%	Stabil 100%
Jejak data	(+)	(+)
Level stabilitas dan rentang	<u>Variabel</u> <u>55-70</u>	<u>Stabil</u> <u>70-80</u>
Perubahan level	<u>70-55</u> (+15)	<u>80-70</u> (+10)

Dari tabel 1.6 dapat disimpulkan bahwa pengamatan dilakukan sebanyak 13 kali pertemuan yaitu 5 kali pengamatan pada fase *baseline* (A) dan 6 kali pengamatan pada fase intervensi (B). Estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) kemampuan melompat siswa sedikit meningkat dan data tidak stabil (variabel) dengan level perubahan (+15), pada kondisi

intervensi melalui permainan engklek, estimasi kecenderungan kemampuan melompat terlihat meningkat dan stabil dengan level perubahan (+10).

Untuk melakukan analisis antar kondisi pertama-tama masukkan kode kondisi pada baris pertama. Dalam menganalisis antara kondisi *baseline* (A) dengan kondisi intervensi (B), maka yang dimasukkan dalam format adalah seperti berikut ini.

Tabel 7. Perbandingan kondisi

Kondisi	B ₁ /A ₁
Perbandingan kondisi	2:1

Pada data rekaan variabel yang diubah pada kondisi *baseline* (A) ke intervensi (B) adalah 1. Dengan demikian pada format atau tabel akan terlihat seperti berikut:

Tabel 8. Jumlah variabel yang diubah

Kondisi	B ₁ /A ₁
Jumlah variabel yang diubah	1

Perubahan kecenderungan arah ditentukan dengan cara mengambil data analisis dalam kondisi diatas (naik, tetap atau turun) hal ini dilakukan untuk melihat perubahan kemampuan melompat.

Tabel 9. Perubahan kecenderungan dan efeknya

Kondisi	B ₁ /A ₁
Perubahan kecenderungan dan efeknya	(+)

Kecenderungan arah dan perubahan yang terjadi pada subjek yang diteliti menjelaskan bahwa

perubahan kecenderungan arah pada fase intervensi (B) dan fase *baseline* (A) cenderung mengalami peningkatan (+).

Perubahan kecenderungan

stabilitas dimaksudkan untuk melihat stabilitas perilaku subjek dalam masing-masing kondisi, baik dalam *baseline* maupun intervensi. Adapun perubahan stabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Perubahan kecenderungan stabilitas

Kondisi	B ₁ /A ₁
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variable

Tabel diatas menjelaskan bahwa adanya perubahan stabilitas antar kedua fase. Pada fase *baseline* kecenderungan stabilitasnya adalah variabel dan pada fase intervensi mengalami perubahan menjadi stabil.

a. Perubahan level

Perubahan level dapat dilakukan dengan cara menentukan dahulu data poin sesi terakhir kondisi *baseline* (A) dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), kemudian menghitung selisihnya dan beri tanda (+) bila naik, beri tanda (-) bila turun dan beri tanda (=) bila

tidak ada perubahan. Untuk lebih jelasnya perubahan level

Kondisi	B ₁ /A ₁
Perubahan level	<u>70-80</u> (+10)

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa

perubahan level dari fase *baseline* (A) ke intervensi (B) adalah meningkat.

b. Data overlap

Overlap adalah kesamaan kondisi antara *baseline* (A) dengan intervensi (B). Dengan kata lain semakin kecil persentase overlap maka

semakin baik pengaruh intervensi terhadap *target behavior*. Data overlap

merupakan data yang berasal dari kesamaan data intervensi dan *baseline* yang dilihat dari acuan batas atas dan batas bawah *baseline* tersebut terlihat bahwa tidak terdapat nilai pada fase intervensi yang termasuk ke dalam batas atas dan batas bawah *baseline*, untuk mempermudah dalam memahami data overlap pada penelitian ini maka datanya dapat disederhanakan dalam bentuk tabel berikut ini

Tabel 12. Persentase overlap

Kondisi	B ₁ /A ₁
Persentase overlap	0:3 x 100% (0%)

dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 11. Jumlah variabel yang diubah

Komponen visual analisis antar kondisi ini dirangkum dengan hasil sebagai berikut

Tabel 13. Rangkuman hasil analisis antar kondisi

Kondisi	B1/A1
Perbandingan kondisi	2:1
Jumlah variabel yang diubah	1
Estimasi kecenderungan arah	 (+)
Perubahan stabilitas	Stabil ke variable
Perubahan level	70-80 (+10)
Persentase overlap	0%

Salah satu siswa yang mengalami kendala dalam melompat adalah DS. DS adalah siswa yang duduk di kelas 1 SDLB Wira Kusuma yang berusia 8 tahun. DS merupakan siswa yang mengalami hambatan perkembangan yaitu ADHD atau disebut juga gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif. Kemampuan DS dalam melompat sangat rendah. DS mampu melompat tetapi dengan bantuan guru. Latihan motorik kasar yang dilakukan selama ini belum membantu siswa dalam memaksimalkan kemampuan melompat karena ada perasaan sedikit takut dan kurang menarik. Dalam penelitian ini peneliti mencoba melatih motorik kasar untuk melompat melalui permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang mempunyai banyak manfaat, salah satunya yaitu

dapat melatih motorik kasar dalam melompat.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 11 sesi pertemuan yang dilakukan dalam dua fase yaitu fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Fase *baseline* (A) dilakukan selama 5 sesi penelitian dan fase intervensi (B) dilakukan selama 6 sesi penelitian. Adapun persentase pada fase *baseline* (A) antara lain 55%, 60%, 65%, 65%, dan 70%. Pada fase *baseline* (A) persentase nilai terendah adalah 55% dan persentase nilai tertinggi 70%. Pada fase *baseline* peneliti mengalami beberapa kendala, diantaranya karakter DS yang cenderung hiperaktif dan tidak mudah diam serta mudah bosan membuat peneliti mengalami kesulitan pada sesi pertama dan kedua pada fase *baseline* (A). Pada saat penelitian DS tidak bisa berdiri dengan tenang dan terburu-buru untuk menyelesaikan pembelajaran yang sedang berlangsung serta pada saat melakukan tes yang diberikan oleh peneliti, DS cenderung sering berjalan-jalan dan ingin cepat selesai sehingga kurang optimal. Pada sesi ketiga dan keempat siswa mengalami peningkatan kemampuan karena sebelum memulai kegiatan, siswa dikondisikan dengan bermain *puzzle* kegemarannya sehingga muncul motivasi untuk berlatih motorik kasar. Pada sesi kelima siswa mengalami peningkatan kemampuan karena suasana hati yang gembira mulai dari rumah sehingga motivasi siswa dalam berlatih motorik kasar sangat besar.

Pada fase intervensi (B) prosentase yang didapat antara lain 70%, 70%, 75%, 75%, 75%, 80%. Kemampuan DS pada fase intervensi (B) memiliki prosentase terendah 70% dan tertinggi 80%. Pada sesi pertama siswa masih beradaptasi dengan permainan engklek sehingga pelaksanaan intervensi kurang maksimal, siswa kurang mampu dalam latihan motorik kasar dengan baik sehingga siswa mendapat prosentase 70%. Pada sesi kedua, siswa dapat melakukan latihan motorik kasar melalui permainan engklek tetapi masih dengan bantuan dan menunjukkan prosentase 70%. Pada sesi ketiga siswa mulai terbiasa dengan permainan engklek, siswa senang melakukan kegiatan latihan motorik kasar dan mampu melakukan tes yang diberikan oleh peneliti dengan sedikit bantuan, pada sesi ini siswa mengalami peningkatan prosentase yaitu 75%.

Pada sesi keempat dan kelima siswa masih memperoleh skor yang sama yaitu mendapat prosentase sebesar 75% karena siswa merasa agak sedikit bosan tetapi setelah diajak bermain lego *mood* siswa menjadi baik. Pada sesi keenam siswa mengalami peningkatan, ada beberapa tes yang dapat dilakukan tanpa bantuan dan memperoleh prosentase 80% karena *mood* siswa yang baik dan sebelum melakukan kegiatan siswa bermain *puzzle* terlebih dahulu sehingga hasil yang diperoleh sangat baik dibandingkan sesi sebelumnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDLB Wira Kusuma Tahun Ajaran 2018/2019 dapat disimpulkan bahwa, permainan engklek berpengaruh terhadap motorik kasar siswa DS. Ini terlihat dari mean level fase *baseline* (A) yaitu 63 sedangkan mean level pada fase intervensi (B) yaitu 74,17, serta selisih level perubahan dari fase *baseline* (A) sampai awal fase intervensi (B) meningkat (+15). Selisih level perubahan kemampuan DS pada fase intervensi (B) dari fase *baseline* (A) adalah (+10). Prosentase overlap tidak ada (0%) karena tidak data intervensi yang berada di batas atas dan batas bawah *baseline* (A). Jadi, ada pengaruh permainan engklek terhadap motorik kasar siswa ADHD kelas I di SDLB Wira Kusuma Tahun Ajaran 2018/2019.

Saran

Setelah memperhatikan hasil temuan dan kendala yang dialami oleh peneliti serta diperoleh kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, pendekatan kepada siswa sangat dibutuhkan sebelum dilakukan sebuah penelitian agar berjalan sesuai rencana

dan mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Bagi guru, agar dapat lebih memanfaatkan permainan engklek dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Baihaqi & Sugiarmun. 2014. *Memahami dan Membantu Anak ADHD*. Bandung : Refika Aditama
- Britton, Lesley. 1991. *Montessori Play And Learn*. Terjemahan Ade Kumalasari. 2017. Yogyakarta : B First
- Chalidah, Ella Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Hidayati, Maria. 2013. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7, Edisi 1 April 2013. (Online) <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/113/113>, diakses pada 4 Juni 2018
- Meenta. 2018. *Program Pembelajaran Individual*, (Online) (<https://meenta.net/ppi-abk-lengkap>), diakses pada tanggal 2 Agustus 2018
- Paramitha, 2016. *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder*, (Online) etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/116677/.../S2-2017-356522-introduction.pdf, diakses pada 10 Agustus 2018
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 330 Tahun 2011 tentang Pedoman Deteksi Dini Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) Pada Anak Serta Penanganannya*. 2011. Jakarta : Kementerian Kesehatan, diakses 9 Agustus 2018
- Perwitasari, Anisa Candra. 2016. *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhinneka Karya Tunggul Sari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo*. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta : FIK UM, diakses 9 Agustus 2018
- Piaget. 1962. *Permainan Tradisional Memberikan Manfaat Lebih Daripada Permainan Modern*. (Online) <https://candlelight229.wordpress.com/tag/engklek>, diakses pada 3 Juli 2018
- Rahmawati, Dian dan Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif , dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Syaodih, Ernawulan. 2003. *Perkembangan Anak Usia Dini Usia 6-8 Tahun*. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung : FIP UPI, diakses 9 Agustus 2018
- Thompson, Jenny. 2010. *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Terjemahan Eka Widayati. 2014. Jakarta : Erlangga
- Yulianto, Hari. 2015. *Pengertian Motorik Kasar*, (Online) <http://www.definisipengertian.com/2015/04/pengertian-motorik-kasar-pendidikan.html>, diakses pada 10 Agustus 2018
- Yuvasari, Intan. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta : UNY