



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KELOMPOK DAN BERBASIS INDIVIDU DITINJAU DARI JENIS KELAMIN TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR PADA SISWA KELAS 5

SUPARSIH

Program Pascasarjana – Program Studi Magister Keguruan Olahraga

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Suparsih. “Pengaruh Permainan Tradisional Berbasis Kelompok dan Berbasis Individu ditinjau dari Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Pada Siswa Kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016”.. Tesis. Program Studi Magister Keguruan Olahraga, Pascasarjana UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan pengaruh permainan tradisional berbasis kelompok dan berbasis individu terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar pada siswa. (2) Perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan gerak dasar pada siswa yang memiliki jenis kelamin putra dan putri dalam meningkatkan gerak dasar siswa. (3) Pengaruh interaksi antara permainan tradisional dengan jenis kelamin terhadap kemampuan gerak dasar pada siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN Puhsarang 1 Kediri tahun ajaran 2015/2016. Besarnya sampel penelitian 22 siswa berasal dari keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive random sampling*. Variabel penelitian terdiri dari dua variabel independen yakni : variabel manipulatif : permainan tradisional berbasis kelompok dan berbasis individu, variabel atributif yakni : jenis kelamin putra dan putri serta variabel dependen yakni : tes kemampuan gerak dasar siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes dan pengukuran, tes pengelompokan jenis kelamin, data tes kemampuan gerak dasar siswa dengan tes kemampuan dasar koordinasi mata tangan, lari 30 meter, shuttle run dan tes stork stand. Teknik analisis data menggunakan analisis varians ANAVA 2x2 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : 1) Ada pengaruh antara perlakuan ketrampilan permainan tradisional berbasis kelompok dan individu terhadap kemampuan gerak dasar pada siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. 2) Ada pengaruh terhadap hasil kemampuan gerak dasar antara siswa yang memiliki jenis kelamin putra dan putri pada siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. 3) Ada interaksi antara perlakuan permainan tradisional dan jenis kelamin terhadap hasil kemampuan gerak dasar pada siswa siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata kunci : Permainan Tradisional Berbasis Kelompok dan Individu, Jenis Kelamin dan Kemampuan Gerak Dasar.



ABSTRACT

Suparsih. “The Effect of Group-Based and Individual-Based Traditional Games in Terms of Gender on The Basic Movement Skills by the Fifth Grade Students of SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri in The Academic Year of 2015/2016”. Thesis. Department of Physical Education, Post-Graduate Program of UN PGRI Kediri, 2016.

The aim of this research was to find out: (1) The different effects between group-based traditional games and individual-based traditional games on the improvement of the students’ basic movement skills. (2) The different effects of basic movement skills of male and female students. (3) The effects of interaction between traditional games and gender on the students’ basic movement skills.

This research was hold in SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri (State Elementary School of Puhsarang 1 of Kediri Regency) in the academic year of 2015/2016. The sample involved 20 students taken from the whole population using purposive random sampling. The research variables included two independent variables. They were manipulative variable which was the group-based and the individual-based traditional games and attributive variable which was the students’ genders. Also, this research used a dependent variable, i.e. the test of students’ basic movement skills. The techniques of collecting data are test and measurement, test of grouping the gender, and test data of the students’ basic movement skills and basic skills test of eye and hands coordination, 30 meters run, shuttle run, and stork stand test. The technique of analysis data used analysis of variance ANAVA 2x2 with the level of significance $\alpha = 0.05$.

Based on the research, it can be concluded that: 1) There was an effect between the treatment of group-based and the individual-based traditional games on the fifth grade students’ basic movement skills of SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri in the academic year of 2015/2016. 2) There was an effect on the different result between the fifth grade male and female students’ basic movement skills of SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri in the academic year of 2015/2016.. 3) There was interaction between the treatment of traditional games and the gender on the result of the fifth grade students’ basic movement skills of SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri in the academic year of 2015/2016.

Keywords : *Group-Based and the Individual-Based Traditional Games, Gender, Basic Movement Skills.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Karena Penjasorkes mempunyai peran penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, Penjasorkes mempunyai peran penting untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan peserta didik baik fisik, gerak, mental dan sosial. Untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, maka telah diatur dalam kurikulum Penjasorkes materi atau pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik sesuai jenjang pendidikan masing-masing.

Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar.

Dari pembelajaran keterampilan tersebut, ternyata siswa sekolah dasar mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak lokomotor baru berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam

pembelajaran pendidikan jasmani, maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai salah satunya dengan cara permainan. Lutan (2001: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari.

Permainan yang dapat diterapkan pada anak-anak banyak macamnya. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah permainan tradisional. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi (TI) hampir menggeser permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih banyak permainan berbasis TI. *Playstation, gameonline, facebook, twitter*, dan masih banyak lagi permainan-permainan yang lain. Permainan tradisional pun kini perlahan tapi pasti ditinggalkan. Bahkan, anak-anak banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan turun-menurun. Walaupun tidak menutup kemungkinan, kadang-kadang masih dijumpai di sekitar kita, tetapi biasanya dalam rangka perayaan tujuh belasan atau festival dolanan anak.

Dikutip dalam jurnal internasional *Traditional Toys and Games in Indonesian*, "However, collaborative toys and games have gradually diminished in popularity and are being replaced by more individual toys,

such as construction toys, remote control toys, and action figures”.

Penerapan permainan tradisional sangat bervariasi, ada yang berbasis beregu dan ada juga yang berbasis individu. Pada permainan ini siswa dipacu untuk dapat bergerak dengan kecepatan, kelincahan dalam mengatur strategi. Dengan menggunakan metode pembelajaran dengan bentuk permainan tradisional, secara tidak langsung guru sudah memasukkan materi inti yang dikemas dalam bentuk permainan. Bentuk permainan tradisional yang berbasis beregu dan individu sangat banyak macamnya. Hal ini juga ditegaskan dalam jurnal *Paper for the international conference Play the game*, di Copenhagen, Oleh Eichberg *“Play and game are a source of creativity from below, renewed by each young generation”*. Dan juga oleh Laelah and other *“ traditional children game (folk game) is one of the nation's cultural assets are very important and closely related to psychological functioning of child development”*.

Kemampuan gerak dasar siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 masih kurang optimal. Dapat dilihat ketika materi yang diajarkan terkait berlari dan melompat. Masih banyak siswa yang ogah-ogahan dan belum maksimal dalam melakukan gerakan melompat dan berlari. Dengan penerapan permainan tradisional diharapkan akan

mempengaruhi peningkatan kemampuan gerak dasar anak.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Berbasis Kelompok dan Berbasis Individu ditinjau dari Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Pada Siswa Kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016”.

II. METODE PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan beberapa pertimbangan maka lokasi penelitian dilakukan di SDN Puhsarang 1 Kediri, sekaligus merupakan tempat dimana peneliti bekerja, sehingga dengan harapan peneliti bisa terjun secara menyeluruh untuk melaksanakan penelitian,

2. Waktu penelitian

Untuk pelaksanaan penelitian peneliti mempertimbangkan waktu pelajaran yang ada di sekolah yakni kalender akademik yang tidak mengganggu jam pelajaran lain, sehingga di fokuskan pada jam pelajaran penjasorkes, pada semester 2 untuk siswa kelas V SDN Puhsarang 1 Kediri tahun ajaran 2015-2016.

Penelitian dilakukan selama tiga bulan mulai dari bulan April-Mei 2016. Perlakuan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang meliputi :

- a. Pemanasan : 5 menit (menggerakkan mulai dari kepala hingga kaki)

b. Gerakan inti : 45 menit (melakukan olahraga dagongan dan terompah panjang)

c. Pendinginan : 5 menit (penguluran)

Metode analisa data adalah dengan cara yang digunakan adalah mengolah data dari hasil pengumpulan data. Untuk menentukan teknik analisa data harus disesuaikan dengan masalah, desain eksperimen dan jenis data yang diperoleh.

Teknik analisa data hasil penelitian ini menggunakan analisa statistika deskriptif. Penelitian ini datanya bersifat data ratio maka alat uji statistiknya ialah statistik parametrik. Uji statistik parametriknya menggunakan anova.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pengujian Hipotesis Dan Pembahasan

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi keterampilan anova (lampiran 9). Uji rentang *Newman-Keuls* ditempuh sebagai langkah-langkah uji rata-rata setelah Anova. Berkenaan dengan hasil analisis varians dan uji rentang *Newman-Keuls*, ada beberapa hipotesis yang harus diuji. Urutan pengujian disesuaikan dengan urutan hipotesis yang dirumuskan bab II. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan antara permainan tradisional dengan jenis kelamin dapat diterima. Tetapi sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan antara permainan tradisional

dengan jenis kelamin tidak diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti dibantu dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

Sedangkan untuk mengetahui hasil dari anova yang diuji disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Ringkasan Hasil Anova Dua Faktor

Sumber Variasi	dk	JK	RJK	F _o	F _t
Rata-rata					
Perlakuan	1	198,4500	198,450		
A	1	8,4500	8,450	5,4516	* 4,11
B	1	11,2500	11,250	7,2581	*
AB	1	22,0500	22,050	14,2258	*
Kekeliruan	16	24,8000	1,550		
Total	20	265,0000			

Tabel 4.8. Ringkasan Hasil Uji Rentang *Newman-Keuls* Setelah Anova

KP	A1B1	A2B2	A1B2	A2B1	RST
				2,200	
	Rerata	5,600	2,800	2,000	
A1B1	5,600	-	2,800	3,600	3,400 * 1,6258
A2B2	2,800		-	0,800	0,600 * 1,9654
A1B2	2,000			-	0,200 * 2,1714
A2B1	2,200				-

Keterangan :

A = Permainan Tradisional

B = Kelompok Jenis Kelamin

AB = Interaksi antara kelompok perlakuan permainan tradisional dengan jenis kelamin.

* = Tanda signifikan pada $\alpha = 0.05$

Berasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh ternyata dapat dikatakan bahwa perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok pada jenis kelamin putra memiliki peningkatan kemampuan yang sangat baik kemudian diikuti peningkatan yang kedua yaitu perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok pada jenis kelamin putri, hal ini kemungkinan adanya

pengaruh dari jenis perlakuan yang di terima. Karena perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok lebih menekankan pada kerjasama antar tim dan aktivitas gerak juga menyenangkan daripada perlakuan permainan tradisional berbasis individu.

Untuk memperjelas dan menguatkan pernyataan diatas maka akan diuraikan hasil analisis data pada pengujian hipotesis sebagai berikut :

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis kelompok memiliki peningkatan yang berbeda dengan permainan tradisional berbasis individu. Hal ini dibuktikan dari hasil $F_{hitung} = 5,4516 > F_{tabel} = 4,11$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak. Yang berarti bahwa permainan tradisional berbasis kelompok memiliki peningkatan yang berbeda dengan permainan tradisional berbasis individu dapat diterima kebenarannya. Dari analisis lanjutan diperoleh bahwa ternyata permainan tradisional berbasis kelompok memiliki peningkatan yang lebih baik daripada permainan tradisional berbasis individu. Siswa yang mendapatkan perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok memiliki rata-rata peningkatan sebesar 3,60 lebih tinggi daripada siswa yang mendapatkan perlakuan permainan tradisional berbasis individu yang memiliki

rata-rata peningkatan kemampuan gerak dasar sebesar 0,60.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Dari hasil menunjukkan bahwa siswa dengan kategori jenis kelamin putra memiliki skor tes kemampuan gerak dasar yang berbeda dengan siswa yang kategori jenis kelamin putri. Hal ini dibuktikan dari nilai $F_{hitung} = 7,2581 > F_{tabel} = 4,11$, dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak. Yang berarti antara siswa yang putra dan putri memiliki peningkatan tes kemampuan gerak dasar yang berbeda dapat diterima kebenarannya.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antara perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok, berbasis individu dan jenis kelamin sangat bermakna. Ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan analisis varians 2 faktor yaitu $F_{hitung} = 14,2258 > F_{tabel} = 4,11$. Dengan demikian hipotesis nol ditolak. Yang berarti dapat disimpulkan bahwa antara permainan tradisional dan jenis kelamin terdapat interaksi terhadap kemampuan gerak dasar pada siswa kelas V di SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016.

Hal ini dibuktikan bahwa dalam permainan berbasis kelompok pada siswa yang mempunyai jenis kelamin putra mempunyai peningkatan yang sangat baik jika dibandingkan dengan siswa yang

mempunyai jenis kelamin putri. Sedangkan permainan berbasis individu siswa yang mempunyai jenis kelamin putri mempunyai peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang mempunyai jenis kelamin putra. Jika dalam perlakuan maka diketahui bahwa perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok lebih baik peningkatannya jika dibandingkan permainan tradisional berbasis individu terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar pada anak. Dibuktikan dengan penelitian lain oleh Dwipa Aristokrat, yang membuktikan bahwasanya permainan tradisional berbasis kelompok dalam hal ini diwakili oleh bentengan, kasti, dan gobak sodor mempunyai pengaruh yang sangat baik terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini akan memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dilakukan dan dijelaskan. Kemudian berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dihasilkan pada kedua kelompok dapat menjadi kesimpulan analisis yaitu :

1. Adanya pengaruh yang sangat bermakna antara faktor-faktor utama penelitian. Faktor utama yang diteliti meliputi, bagaimana pengaruh perlakuan permainan tradisional berbasis kelompok dan berbasis individu. Serta pengaruh jenis kelamin apabila di kaitkan dengan

hasil peningkatan kemampuan gerak dasar siswa. Dengan terlebih dahulu dilakukan perlakuan terhadap objek penelitian.

2. Ada interaksi yang sangat bermakna antara faktor-faktor utama dalam bentuk interaksi dua faktor. Dan untuk menjelaskannya dilihat dari pengujian hipotesis ketiga dikatakan bahwa pengujian analisis dua faktor memberikan kesimpulan hipotesis nol ditolak, yang berarti bahwa ada interaksi antara kedua perlakuan dan jenis kelamin terhadap kemampuan gerak dasar pada siswa.

C. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh antara perlakuan ketrampilan permainan tradisional berbasis kelompok dan individu terhadap kemampuan gerak dasar pada siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Ada pengaruh terhadap hasil kemampuan gerak dasar antara siswa yang memiliki jenis kelamin putra dan putri pada siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Ada interaksi antara jenis kelamin dan perlakuan permainan tradisional terhadap hasil kemampuan gerak dasar pada siswa siswa kelas 5 SDN Puhsarang 1



Kabupaten Kediri Tahun Ajaran
2015/2016.

Pengkajian dan Pembinaan Nilai-
Nilai Budaya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Edisi Revisi X*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Anonim. 2016. <http://id.wikipedia.org/Jeniskelamin>. (diakses tanggal, 12 Maret 2106, pukul 13.00)
- _____. 2016. <http://permainantradisional11.blogspot.co.id/2013>. (diakses tanggal, 12 Maret 2106, pukul 13.10)
- _____. 2016. <http://permainantradisional11.blogspot.co.id/2013>. (diakses tanggal, 12 Maret 2106, pukul 13.12).
- _____. 2016. *Traditional Toys and Games in Indonesia Journal*. June 2016
- _____. 2005. *Traditional Games Making a Comeback : Japanese Culture Now*.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta.
- Dilanisa. 2011. *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Dharmamulya, S. 2007. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- _____. 1992-1993. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Depdikbud, Proyek Penelitian,
- Dwikusworo, E.P .2000. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Semarang: Depdikbud.
- _____. 2003. *Metodologi Penelitian*. Universitas Negeri Semarang.
- _____. 2009. *Tes Pengukuran dan Evaluasi Olahraga*. Semarang: Wida Karya.
- Eichberg. 2005. *Traditional games: A joker in modern development. Some experiences from Nordic countries and Nordic-African exchange*. Copenhagen, November 2005.
- Fafaz and other. 2005. *The Character Values In Traditional Game Gobak Sodor For Elementary School Children*. Oktober 2005.
- _____. 2000. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Raja Gravindo. Jakarta.
- Johnson and Nelson. 2000. *Practical Measurements for Evaluation in Physical Education*. Macmillan Publishing Company. New York.
- Khamdani. 2010. *Olahraga tradisional Indonesia*. Kutai Timur. PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Laksono, B. 2012. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta. Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Lutan, Hartanto, Tomolius. 2001. *Pendidikan Kebugaran Jasmani Orientasidi Sepanjang Hayat*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Ma'mun dan Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan.



- Permana. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Tolakan Lompat Jauh Melalui Permainan Galah Jidar pada Kelas V SDN 5 Cikaobandung Kecamatan Jatiluhur Kabupaten Purwakarta*. Sumedang. UPI Kampus Sumedang.
- Samsudin, Ali and other. 2014. *Utilizing Malaysian Traitional Games To Implement Kinesthetic Intelligence Approach In Informal Science Learning Environment*. Vol.2 No. 11 November 2014.
- Siagawati. 2007. *Mengungkap Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. http://publikasiilmiah.ums.ac.id:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1406/6Monica_Vol%209%20No%201%20Mei%202007.pdf?sequence=1. Diunduh pada 24 Mei 2012.
- Sudjana. 2002. *Metode statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyanto dan sudjarwo. 1991. *Materi pokok perkembangan dan belajar gerak buku I modul 1-6*. Jakarta : depdikbud proyek penataran guru SD setara D-II bagian proyek penataran guru penjas SD setara D-II.
- Suryabrata, S. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sutrisno Hadi. 1994. *Analisis Regresi*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud.
- Utami, H. 2008. *Permainan Kasti dan Sejenisnya*. Ganecs Exact. 2001. Metode Research Jilid 4. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. *Permainan Tradisional Anak : Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan*. Yogyakarta: Proyek P3NB.
- Yandianto. 2001. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Bandung : M2S bandung.
- Wang. 2014. *The developmental relationship between language and motor performance from 3 to 5 years of age: a prospective longitudinal population study*. BMC Psychology Journal. 2:34.