

**MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
DENGAN PERMAINAN
MODIFKASIPADA SISWA TAMAN
KANAK-KANAK KOTA JAMBI**

By Palmizal A

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR DENGAN PERMAINAN MODIFIKASIPADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK KOTA JAMBI

Abstrak

Penelitian ini secara umum untuk mengetahui efek pemberian permainan yang telah dimodifikasi dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar Taman Kanak-Kanak Kelurahan Payo Selincah Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, Sampel dalam penelitian ini adalah siswa TK Bintang Kelurahan Payo selincah sebanyak 56 orang siswa. Data di peroleh melalui lembar observasi Test Gross Motor Development 2 (TGMD-2) dari Ulrich. Analisa data menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini adalah model permainan yang diterapkan pada siswa TK Bintang kelurahan payo selincah dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Indikator motorik kasar yang berkembang dalam penelitian ini berupa keseimbangan 1) keseimbangan (*balance*). 2) membedakan dari hal yang sederhana ke rumit (*differentiation*). 3) berorientasi (*orientation*). 4) fisik (*physical activity*). 5) reaksi anak (*reaction*). 6) koordinasi mata dan tangan (*hand-eye coordination*). Keterbatasan dalam penelitian yakni pada modifikasi permainan hanya menyesuaikan sarana yang tersedia di sekolah

Kata Kunci : keterampilan, motorik kasar, permainan, modifikasi

Abstract

The study is in general to determine the effect of giving the game that has been modified to develop the skills of motor play grup in distric Payo Selincah city of Jambi. Type of research this is an experiment , samples in research this is a student play grup in distric Payo Selincah city of Jambi agile as many as 56 people students. The data were obtained through the observation sheet of the Gross Motor Development 2 (TGMD-2) observation from Ulrich . Data analysis using -t test . The results of the research it is a model of game that are applied to the students Kindergarten Stars villages payo selincah can develop the skills of motor rude child . Indicators motor rough that developed in this study in the form of balance 1) balance 2) differentiate from things that simple to complex 3) oriented 4) physical activity 5) (reaction). 6) hand-eye coordination. The limitation in this research is that the game modification only adjusts the facilities available in schools

Keywords : skills, gross motoric, games, modification

PENDAHULUAN

Pada pendidikan di Indonesia terdapat beberapa jenjang yang akan di masuki peserta didik. Jenjang tersebut diantaranya berawal dari taman pendidikan usia dini atau taman kanak-kanak (TK) hingga jenjang perguruan tinggi. Pada jenjang taman kanak-kanak (TK) ini lah merupakan awal dari peserta didik mendapatkan ilmu untuk meningkatkan keterampilannya. Pendidikan di taman kanak-kanak (TK) sangat penting untuk diberikan perhatian lebih, karena di dalamnya sangat penting bagi perkembangan individu. Pentingnya pendidikan pada taman kanak-kanak atau pendidikan usia dini menurut (TANU, 2019) mengatakan Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Sebab pada periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Tujuan dari pendidikan pada taman kanak-kanak adalah mengembangkan fisik atau motorik untuk dapat mengenalkan dan belajar gerakan pada motorik kasar, peningkatan kemampuan dalam mengelola serta mengontrol gerakan dan koordinasi tubuh, peningkatan kemampuan dan hidup sehat serta dapat meningkatkan pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan trampil (Depdiknas, 2008). Lebih jelas disebutkan (Permendiknas No 58 Tahun 2009, 2009) menjelaskan tingkatan pencapaian pada pengembangan fisik motorik kasar pada anak yang berusia 5-6 tahun diantara dapat melakukan beberapa keterampilan diantaranya adalah: pertama dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, kedua dapat melakukan koordinasi pada gerakan kaki-tangan kepala dalam meniraukan tarian atau senam, yang ketiga melakukan permainan fisik dengan aturan, keempat terampil dalam koordinasi tangan kanan dan kiri, kelima melakukan kegiatan kebersihan. Pada motorik kasar merupakan keterampilan sangat penting, seperti yang diungkapkan oleh (Khadijah, 2015), pencapaian motorik kasar sangat diperlukan anak usia dini agar

mampu berlari, menendang, melempar, melompat dan sebagainya dengan baik. Maka dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) diperlukan pembelajaran yang menarik dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan.

Melihat imbas persepsi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kota Jambi, melalui pertemuan dengan para pendidik dan beberapa wali yang diambil secara bebas, terungkap bahwa dasar dari bakat motorik kasar yang biasa digunakan di sekolah adalah ayunan, perosotan dan gantungan, sedangkan Untuk kemampuan motorik kasar anak-anak terutama melempar, melempar, melompat dan berlari tidak pernah disajikan secara langsung, para pendidik/instruktur lebih sering melatih kemampuan motorik halus anak, para ahli juga mendapatkan data bahwa tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak di Kota Jambi pada Taman kanak-kanaknya tidak jelas dan permainan yang digunakan untuk menciptakan kemampuan motorik bersih pada anak-anak. Untuk menentukan tingkat peningkatan kemampuan motorik kasar, ilmuwan melakukan pendahuluan keterampilan motorik kasar pada Taman Kanak-kanak di Kota Jambi, dengan subjek 56 anak memperoleh hasil 1 anak atau 2% dalam Tingkatan Baik, 10 anak atau 18% di tingkat Sedang, dan 45 anak atau 80 %anak dalam tingkat Kurang.

Dari data tersebut dapat dijadikan sebuah dasar pada siswa TK di Kota Jambi keterampilan motoriknya 80% pada tingkatan kurang. Melihat hasil data tersebut kemampuan pada siswa TK tersebut dapat dikembangkan dengan memberikan beberapa rangsangan sehingga menimbulkan kematangan dan pengendalian tubuh dapat menampilkan keterampilan motorik yang sempurna, hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh (Amalia, 2016) menyatakan bahwa kemampuan motorik yang dimiliki anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Faktor yang menyebabkan rendahnya perkembangan motorik yang dimiliki oleh siswa TK di kota Jambi diantaranya adalah pemberian perlakuan dalam mengajar oleh guru memberikan materi yang kurang menyenangkan

sehingga siswa merasa tidak tertarik dalam pembelajaran dan menakibatkan rangsangan pengembangan keterampilan motorik kasar tidak berkembang. Melihat permasalahan yang terjadi melalui penemuan faktor penyebab rendahnya perkembangan motorik kasar siswa TK di Jambi perlu adanya sebuah tindakan.

¹⁷ Motorik kasar merupakan aktifitas keterampilan yang dilakukan oleh individu anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian motorik kasar adalah merupakan kemampuan gerak yang dilakukan oleh tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi & Sunaryo, 2007). Pada perkembangan motorik individu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada individu. Faktor yang berpengaruh dalam perkembangan motorik individu diantaranya perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi (Rahyubi, 2012). Motorik kasar dapat di tingkatkan menggunakan permainan, seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa dalam permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Hidayanti, 2013), peningkatan motorik kasar dapat terjadi seperti penelitian yang menyebutkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan motorik kasar (Pratiwi & Kristanto, 2015). Pada suatu pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar terutama pada jenjang taman kanak-kanak, maka perlu diberikan suatu model dalam pembelajaran. seperti yang diungkapkan bahwa model pembelajaran melalui permainan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini serta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif (Gustiana, 2011).

Beberapa penelitian yang mendukung permasalahan yang diungkap sebelumnya terkait perlunya peningkatan motorik kasar pada siswa TK, (Musthafa & Chaedar, 2008) menyatakan bahwa permainan yang

sesungguhnya belum bisa dimainkan oleh anak usia dini, sehingga perlu di modifikasi agar anak dapat memainkan permainan sesuai dengan perkembangan kemampuan anak. (Kalpin, 2010) menyatakan bahwa dengan modifikasi merupakan perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhana sesuai dengan perkembangan anak. Pada penelitian yang ini sebagai tindak lanjut perlunya perlakuan yang dapat meningkatkan motorik kasar siswa TK terutama siswa TK yang berdisabilitas di kota Jambi. Motorik kasar yang ditingkatkan diantaranya gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulative. Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini diantaranya adalah; permainan lari, lari dengan menaruh bola, menggelindingkan bola, melempar dan menangkap bola, melempar dan menangkap balon, menendang bola, mendribel bola basket, berjalan diatas pematang, melompat baik secara vertikal dan horizontal melewati rintangan, memperlambat bola, memukul bola dengan stik plastik. Keuntungan permainan modifikasi menurut (Musthafa & Chaedar, 2008) diantaranya adalah dalam hal gerak dasar bila dilakukan lewat permainan-permainan atau dengan permainan modifikasi karena permainan yang sesungguhnya belum bisa dimainkan pada anak usia dini, sehingga perlu dimodifikasi agar anak dapat bermain sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak. Memberikan permainan sebagai suatu perlakuan untuk meningkatkan motorik kasar anak yang diberikan dengan memodifikasi dapat menjadikan anak dapat memainkannya sehingga energi yang dimiliki anak dapat disalurkan dengan aktivitas fisik dengan melakukan permainan tersebut dengan teman-teman sebayanya. Dengan melakukan modifikasi permainan tersebut anak memperoleh kesenangan dalam bermain.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan teknik *one group pretest posttest design*, teknik yang akan dilakukan dalam penelitian ini menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2008) menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), penelitian ini akan di mulai pada bulan April – Juni 2019. Penelitian ini akan dilakukan di lapangan TK di kota Jambi, waktu pelaksanaan penelitian ini kurang lebih 6 (enam) minggu. Pada penelitian ini populasinya adalah siswa TK di kota Jambi dengan mengambil seluruh siswa TK di Bintang Kota Jambi pada tahun ajaran 2018/2019 yang memiliki siswa 56. Sampel pada penelitian ini mengambil seluruh populasi yang ada di TK Bintang kota Jambi ini dengan jumlah 56 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik total sampling. Pada penelitian ini pengumpulan data demmngan melakukan tes keterampilan motorik kasar dengan *Test Gross Motor Development second edition* (TGMD-2) dengan menggunakan lembar observasi kuesioner kemampuan keterampilan motorik kasar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis komperasi dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu melakukan uji pra syarak analisis dengan menggunakan uji normalitas dan jomogenitas.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan keterampilan motorik kasar yang dilakukan dengan subjek penelitian mengambil di TK Bintang kota Jambi dapat dideskripsikan dalam penyajian sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Motorik Kasar

| Hasil | <i>N</i> | <i>Mean</i> | <i>Sd</i> | <i>Var</i> | <i>Min</i> | <i>Max</i> |
|-----------|----------|-------------|-----------|------------|------------|------------|
| Pre Test | 56 | 38,18 | 7,09 | 50,33 | 27 | 72 |
| Post Test | 56 | 57,93 | 1179 | 139,05 | 42 | 92 |

Data hasil tes awal yang diperoleh dari hasil pengukurna keterampilan motorik dengan menggunakan TGMD-2 pada siswa TK Bintang, sebelum diberikan perlakuan dengan model-model permainan dengan kelompok eksperimen berjumlah 56 orang sampel, diperoleh perhitungan rata-rata 38,18, simpangan baku 7,09, keterampilan terbaik dengan skor 72, keterampilan terendah dengan skor 27, rentang 45 dan varians 50,33. Sedangkan data hasil yang diperoleh dari tes keterampilan motorik kasar untuk tes akhir pada siswa TK Bintang, setelah diberikan perlakuan model permainan dengan kelompok eksperimen berjumlah 56 orang sampel, diperoleh perhitungan rata-rata 57,93, simpangan baku 11,79, skor keterampilan terbaik 92, skor keterampilan terendah 45, rentang 47 dan varians 139,05.

Deskripsi data hasil tes awal untuk keterampilan motorik kasar dapat dideskripsikan dalam penyajian sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Preetest* Keterampilan Motorik Kasar

| No | Skor | Frekuensi | | Kategori |
|---------------|---------|-----------|------|---------------|
| | | Fa | Fr | |
| 1 | 69 < | 0 | 0% | Baik Sekali |
| 2 | 55-68 | 1 | 2% | Baik |
| 3 | 41-54 | 10 | 18% | Sedang |
| 4 | 27 - 40 | 45 | 80% | Kurang |
| 5 | < 26 | 0 | 0% | Kurang Sekali |
| Jumlah | | 56 | 100% | |

Berdasarkan penyebaran data dari hasil pree test dengan jumlah keseluruhan sampel 56 didapat 1 orang sampel (2%) memperoleh skor keterampilan 55-68 dan berada klasifikasi Baik, 10 orang sampel (18%) memperoleh skor keterampilan 41-45 berada pada klasifikasi Sedang, dan 45 orang sampel (80%) memperoleh skor keterampilan 27 - 40 berada pada klasifikasi Kurang.

Deskripsi data hasil tes akhir untuk keterampilan motorik kasar dapat dideskripsikan dalam penyajian berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Posttest Keterampilan Motorik Kasar

| No | Skor | Frekuensi | | Kategori |
|---------------|---------|-----------|------|---------------|
| | | Fa | Fr | |
| 1 | 69 < | 9 | 16% | Baik Sekali |
| 2 | 55-68 | 18 | 32% | Baik |
| 3 | 41-54 | 29 | 52% | Sedang |
| 4 | 27 - 40 | 0 | 0% | Kurang |
| 5 | < 26 | 0 | 0% | Kurang Sekali |
| Jumlah | | 56 | 100% | |

Data dari hasil pree test dengan jumlah keseluruhan sampel 70 didapat 9 orang sampel (16%) memperoleh skor keterampilan 69 < berada pada klasifikasi baik sekali, 18 (32%) memperoleh skor keterampilan 55-68 berada pada klasifikasi baik, dan 29 (52%) memperoleh skor keterampilan 55-68 berada pada klasifikasi sedang.

Hasil penelitian yang akan disajikan diantaranya hasil deskripsi data, hasil analisa data, serta hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS 23, hasil pengujian prasyarat analisa data menggunakan uji normalitas dan homogenitas menggunakan kadar signifikansi $\alpha = 0,05$. dari analisis data diperoleh nilai sig. = 0,13 untuk data tes awal dan tes akhir. Maka berdasarkan analisis data ini dapat disimpulkan data tes awal dan tes keseluruhan dengan jumlah sampel 56 orang siswa berdistribusi normal hasilnya secara keseluruhan seperti yang disajikan dibawah ini:

10
Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pree_Test | .202 | 56 | .013 | .793 | 56 | .011 |
| Post_Test | .212 | 56 | .007 | .822 | 56 | .009 |

Dilihat dari hasil analisa data dapat dikatakan data populasi berdistribusi normal karena data *pretest* memperoleh sig.0.011 > sig.0.05 dan pada data *post test* memperoleh sig. 0.009 > 0.05, berarti data dari tes awal dan tes akhir berdistribusi normal. Jika data sudah terindikasi normal maka langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Keterampilan Motorik Kasar

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 8.522 | 10 | 27 | .045 |

Uji homogenitas varians menggunakan uji *lavene* dengan kriteria data dinyatakan homogen jika nilai Sig. > 0,05. Berdasarkan analisis uji *lavene* didapatkan nilai sig. = 0,505 > 0,005 dengan demikian dapat dinyatakan data tes awal dan akhir adalah homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini yakni dengan uji-t. Kriteria pengambilan keputusan uji-t adalah apabila ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka H_0 diterima, sedangkan jika ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_a diterima. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel.Uji Hipotesis

| | Paired Differences | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------|----------------|-----------------|----------------|--------|------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pre_Test Post_Test | 19.750 | 9.3483 | 1.2492 | 22.253 | 17.246 | 15.8 | 55 | .000 |

Dari hasil yang didapat diperoleh bahwa model permainan dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa TK Kota Jambi yakni terlihat pada tabel bahwa $t_{hitung} > t_{table}$.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data diperoleh $t_{\text{tabel}} > t_{\text{tabel}}$ ($15,81 > 1,66$) dan nilai signifikan Sig. 0,000. yang bermakna bahwa modifikasi permainan dapat mengembangkan motorik kasar pada siswa TK kota Jambi. Masa anak pada usia dini merupakan masa perkembangan seluruh aspek stimulasi berperan penting dalam proses perkembangan berikutnya, pada masa ini juga anak akan mengenal dirinya serta lingkungannya sehingga anak perlu memperoleh stimulus yang tepat agar berkembang dengan baik. Potensi yang dimiliki pada usia ini segala aspek perkembangan dapat dioptimalkan. Bermain dipilih sebagai intervensi karena aktivitas tersebut merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, selain itu bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan gerak. Menurut (Hidayatullah, 2008) beberapa pengaruh bermain terhadap perkembangan anak meliputi pengembangan fisik dan kesegaran jasmani, kemampuan berkomunikasi, penyaluran energi, pengembangan kreativitas. Agar anak memperoleh perkembangan fisik, maka aktivitas bermain menjadi kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Pada usia sekolah merupakan masa perkembangan, pada masa ini anak berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri. Aktivitas bermain harus dilakukan dengan rasa yang gembira dan dilakukan atas motivasi internal sehingga aktivitas bermain menjadi menyenangkan dan menghasilkan pembelajaran untuk anak. Menurut (Sukanti, 2011) ada tiga fungsi dari permainan yaitu Fungsi permainan terhadap pengembangan jasmaniah, Fungsi permainan terhadap pengembangan kejiwaan, Fungsi permainan terhadap pengembangan sosial. Banyak penelitian menunjukkan bagaimana aktivitas fisik melalui permainan dapat memengaruhi keterampilan motorik kasar pada anak-anak, seperti yang diungkapkan (Nonis & Yee, 2010) mengatakan bahwa aktifitas fisik dapat mempengaruhi keterampilan motorik karena dengan aktifitas fisik berupa bermain dapat menjadikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat mengembangkan kemampuan anak. Selain itu menurut (Stanley et al., 2016) mengatakan bahwa aktifitas fisik

yang berupa permainan yang dilakukan anak-anak dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar. Selain itu menurut (Hayati, Myrnawati, & Asmawi, 2017) peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak dapat menerapkan permainan anak, seperti permainan tradisional yang diberikan satu hingga dua hari. Selain itu permainan gobak sodor modifikasi ternyata efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia kelompok B di Taman Kanak-kanak. (Tanto, O. D., & Kristanto, 2015).

KESIMPULAN

Bermain merupakan kebutuhan melekat dalam dunia anak. Dapat kita lihat bahwa bermain memegang peranan penting dalam kehidupan anak. melalui permainan anak dapat melakukan eksplorasi dalam perkembangan hidupnya. Hal ini dapat mempengaruhi beberapa aspek perkembangan individu anak. Selain itu dengan bermain memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang telah dimiliki. Pada penelitian ini menunjukkan modifikasi permainan dapat mengembangkan motorik kasar pada siswa TK

SARAN

Penulis menyadari bahwa penelitian ini merupakan hasil pengembangan modifikasi permainan yang menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, diharapkan penelitian kedepan bisa menggunakan modifikasi alat yang lebih kreatif sehingga hasil penelitian lebih bermakna.

Ucapan Terimakasih

Penulis memberikan ungkapan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini, terutama Lembaga Penelitian Universitas Jambi yang telah memberikan hibah dana penelitian serta teman-teman sejawat yang memberikan kontribusinya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR DENGAN PERMAINAN MODIFKASIPADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK KOTA JAMBI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|--|---------------|
| 1 | ejournal.ihtdn.ac.id Internet | 43 words — 2% |
| 2 | jurnal.unimed.ac.id Internet | 42 words — 2% |
| 3 | Sumiyati Sumiyati. "METODE PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 2018 Crossref | 32 words — 1% |
| 4 | eprints.uny.ac.id Internet | 30 words — 1% |
| 5 | digilib.unisayogya.ac.id Internet | 29 words — 1% |
| 6 | jurnal.upi.edu Internet | 23 words — 1% |
| 7 | id.scribd.com Internet | 20 words — 1% |
| 8 | digilib.uns.ac.id Internet | 20 words — 1% |
| 9 | docobook.com Internet | 20 words — 1% |

| | | |
|----|--|-----------------|
| 10 | www.neliti.com Internet | 19 words — 1% |
| 11 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet | 18 words — 1% |
| 12 | core.ac.uk Internet | 18 words — 1% |
| 13 | adoc.tips Internet | 15 words — 1% |
| 14 | digilib.unila.ac.id Internet | 14 words — 1% |
| 15 | repository.uinjkt.ac.id Internet | 13 words — < 1% |
| 16 | pedetanaksapi.blogspot.com Internet | 12 words — < 1% |
| 17 | repository.radenintan.ac.id Internet | 12 words — < 1% |
| 18 | repository.uin-suska.ac.id Internet | 10 words — < 1% |
| 19 | nawaitesira.blogspot.com Internet | 9 words — < 1% |
| 20 | www.jurnalmudiraindure.com Internet | 9 words — < 1% |
| 21 | library.binus.ac.id Internet | 8 words — < 1% |
| 22 | health-and-fitness-1914.blogspot.com Internet | 8 words — < 1% |
| 23 | lib.unnes.ac.id Internet | 8 words — < 1% |

| | | |
|----|---|----------------|
| 24 | repository.ar-raniry.ac.id Internet | 8 words — < 1% |
| 25 | hmjpg-paud.blogspot.com Internet | 8 words — < 1% |
| 26 | vdocuments.site Internet | 8 words — < 1% |
| 27 | journal.upgris.ac.id Internet | 8 words — < 1% |
| 28 | Luthfi Aji Ramdani, Nur Azizah. "Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Crossref | 8 words — < 1% |
| 29 | Yuni Windyastuti, Ratnasartika Ratnasartika, Elin B Somantri. "PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASITERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELAS B1 TAMAN KANAK-KANAK ISLAM HARUNIYAH PONTIANAK TIMUR", Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Crossref | 8 words — < 1% |
| 30 | pustaka.unpad.ac.id Internet | 8 words — < 1% |
| 31 | eprints.iain-surakarta.ac.id Internet | 7 words — < 1% |

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF