

Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

The Influence of Lompat Tali Game Towards Gross Motor Skill Development Children Aged 5-6 Years Old

Oktami Mayusta Putri¹, Zahratul Qalbi², Delrefi³, Rafhi febryan Putera⁴

¹Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, oktami.putri@gmail.com

²Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, zahratulqalbi@unib.ac.id

³Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, delrefi@unib.ac.id

⁴Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, rafhifebryan@fip.unp.ac.id.

ABSTRAK

Anak usia 5-6 tahun melakukan gerak tubuh melalui bermain. Lompat tali adalah salah satu permainan yang dimainkan anak dengan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design* dengan sampel 12 anak yang dibagi menjadi kelompok 6 anak kelompok kontrol dan 6 anak lainnya kelompok eksperimen. Analisis data menggunakan analisa deskriptif dan menggunakan uji *paired t-test*. Dari hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa berdasarkan perhitungan Uji T_{test} diperoleh T_{hitung} 11,36 lebih besar dari T_{tabel} 2,57 dan ditetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $11,36 > 2,57$. Maka dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Stimulasi permainan lompat tali memberikan anak rasa percaya diri untuk melakukan lompatan dan memperkuat otot-otot anak. Permainan lompat tali juga membuat anak bergerak dengan lincah. Mereka tidak takut mencoba dan anak menjadi kuat dan seimbang.

Kata Kunci: *Permainan, Lompat Tali, Motorik Kasar*

ABSTRACT

Children aged 5-6 years do body movements through play. Jumping rope is one of the games that children play easily. This study aims to determine the effect of jumping rope on gross motor skills of children aged 5-6 years. The research method used was *quasy experiment* with a *pretest-posttest control group design* with a sample of 12 children divided into groups of 6 children in the control group and 6 children in the experimental group. Data analysis used descriptive analysis and used *paired t-test*. From the results and discussion, it can be seen that based on the calculation of the T_{test} Test, it is obtained that T_{count} 11.36 is greater than T_{table} 2.57 and it is determined that H_0 is rejected and H_a is accepted because $T_{count} > T_{table}$ is $11.36 > 2.57$. So it can prove that there is a significant influence between jumping rope games on gross motor development of children aged 5-6 years. The jump rope stimulation game gives the child the confidence to jump and strengthen the child's muscles. The jump rope game also makes children move swiftly. They are not afraid to try and the child becomes strong and balanced.

Keywords : *Lompat Tali Games, Rough Motoric*

Pendahuluan

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan yang dahulu yang disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi. Permainan elektronik versus permainan tradisional sebenarnya tidak muncul kepermukaan (menjadi perdebatan yang intens), akan tetapi disadari oleh kalangan-kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktif seperti yang ada pada permainan tradisional anak. (Sukirman Dharmamulya, Sumintrasih, and Heddy 2010)

Menurut (Christianti (2007), anak dan bermain tidak bisa dipisahkan. Dorongan alamiah anak adalah bermain. Beberapa manfaat didapatkan dari kegiatan bermain yaitu dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Tahapan perkembangan anak juga dapat menjadi ciri dalam kegiatan bermain anak, sehingga kegiatan bermain dapat diprediksi dan dijadikan acuan dalam perkembangan anak. Ketika pentingnya bermain dapat dipahami oleh pendidik maka pendidik dapat mengupayakan kegiatan bermain menjadi lebih utama dalam kegiatan belajar untuk anak. Upaya lain yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan merancang lingkungan yang kondusif untuk anak bermain, dan menjadi fasilitator serta motivator untuk anak ketika anak sedang bermain.

Dalam (M.Fadhila 2017) Berkaitan dengan teori bermain, ahli psikolog membagi menjadi dua periode, yaitu periode klasik dan periode modern. Periode klasik ialah teori bermain yang muncul mulai abad ke-19 sampai perang dunia pertama. Yang termasuk teori bermain periode klasik, antara lain : teori surplus energi, teori Rekreasi, teori Rekapitulasi, teori praktis/insting. Sedangkan yang dimaksud dengan teori modern adalah teori yang muncul sesudah perang dunia pertama sampai sekarang. Yang termasuk kedalam teori bermain periode modern, yaitu : Teori Kognitif J. Piaget, teori kognitif social Vygotsky, teori psikoanalitik Freud, dan teori otak Triun.

Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Muhammad Zaini permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada satu daerah tertentu yang berdasarkan pada kultur atau budaya daerah tersebut. (Muhammad 2008). Permainan Lompat Tali adalah permainan yang sering dimainkan anak-anak pada zaman 80-90 an. Sekarang lompat tali sudah jarang sekali terlihat dimainkan oleh anak-anak dikarenakan anak lebih berminat memainkan gawai daripada main bersama teman-temannya seperti permainan lompat tali. Dengan permainan lompat tali ini, dapat mengembangkan motorik kasar anak melalui melompat dan dapat melatih otot-otot agar kedepannya mampu melakukan sesuatu yang belum bisa dilakukan anak.

Lompat tali adalah gerakan melompat yang dilakukan secara berpasangan bisa juga dengan cara *skipping* yaitu memegang kedua ujung tali lalu diayunkan melewati kepala dan kaki sambil dilompati berulang-ulang sehingga sampai diperoleh hasil yang di inginkan. Permainan lompat tali sebagai penunjang sarana dan prasarana untuk menambah pembentukan atau agar lebih terstimulasinya otot-otot bagian tubuh individu tersebut. Mengawali latihan lompatan untuk menstimulasikan otot-otot pada bagian tubuh yang dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan serta akan menambah keterampilan pada saat melakukan lompatan yang lebih dinamis. Permainan lompat tali adalah salah satu cara yang praktis yang bisa dilakukan untuk mengawali latihan serta guna pembentukan otot-otot pada bagian tubuh tertentu. (Shandi 2018)

Menurut (Agustin et al. 2017) Cara Bermain permainan lompat tali sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika anak dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati anak, yaitu: (1) tali berada di lantai; (2) tali berada di mata kaki (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali karet karena jika kena, maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali; (3) posisi tali berada di lutut pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini anak boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjat);

Anak usia dini disebut *the golden age* adalah masa emas perkembangan anak, pada masa tersebut anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu dari 6 aspek perkembangan anak yang amat penting untuk dikembangkan khususnya motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. (Kamtini and Kaban 2016). Dalam (Suryana and Dadan 2013) menyatakan bahwa “menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak, bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama kehidupan pertama anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, 6-8 tahun.”

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan yang diberikan pendidikan untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut (Hurlock, 1978) dalam (Sutriana, Johanes, and Nina 2019) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. (Samsudin 2008) menyatakan perkembangan adalah perubahan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik..

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun bentuk permainan lompat tali dimulai dari dasar seperti anak mulai melompat dengan satu kaki pada tali yang digerak-gerakkan seperti

ular di tanah dan meningkat dengan melompati tali dalam posisi ketinggian lebih kurang 15 cm. Kemudian anak diminta untuk melangkah satu kaki, melompat dengan kedua kakinya. Begitu seterusnya sehingga tali dinaikkan sampai ukuran ketinggian sepaha anak (Achmadi and Luthfiyyatullailiyah 2018).

Metode

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2020 di PAUD Al-Mukhtaryan Kecamatan Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperiment*. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya 2013)

Menurut (Sugiyono 2013), penelitian ini menggunakan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok tersebut diberikan pretest agar mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan, dan memberikan posttest jika kelompok control sudah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa PAUD Al-Mukhtaryan Kecamatan Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2014:124) mengatakan bahwa *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 30 orang, maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 12 orang anak-anak usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 6 anak menjadi kelompok eksperimen dan 6 anak lagi menjadi kelompok kontrol. Semua kelompok diberikan pretest terlebih dahulu dan diberikan perlakuan sebanyak 3 kali untuk kelompok control dan memberikan posttest kepada kelompok control agar mengetahui apakah ada perbedaa sebelum dengan sesudah di berikan pelakuan. Untuk pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Lalu data yang diperoleh akan diuji dengan menggunakan statistic deskriptif dan uji t-

test.terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas merupakan permainan lompat tali dan variabel terikat merupakan motorik kasar.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2020 pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Mukhtaryan dengan 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan pretest, pertemuan kedua, ketiga, dan keempat memberikan perlakuan, dan pertemuan ke lima melakukan posttest. Perhitungan dan pengolahan data setelah melakukan pretest dan posttest menggunakan perhitungan T_{test} . Menggunakan table T_{test} dengan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil penghitungan Uji-t pretest dan posttest Kelas Eksperimen

No	Nama (n)	Nilai Pretest (X ₁)	Nilai Posttest (X ₂)	Perbedaan (D)	D ²
1	Frd	12	15	-3	9
2	Asp	10	12	-2	4
3	Rd	12	14	-2	4
4	Cls	11	13	-2	4
5	Abl	9	12	-3	9
6	Azk	12	15	-3	9
Total		66	81	D = -15	D² = 39
Rata - rata		11	13,5		

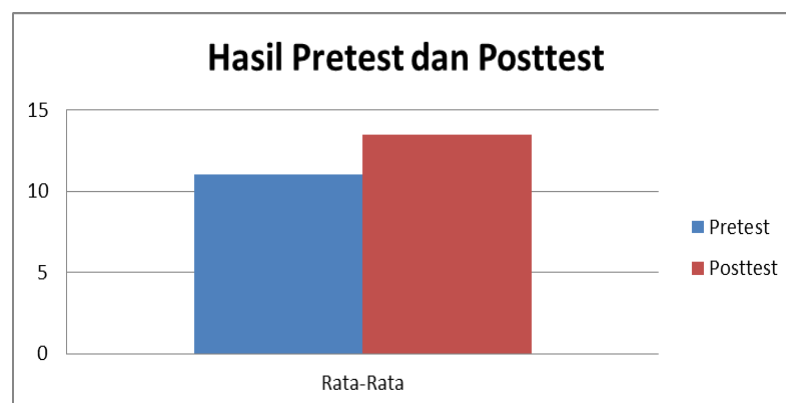


Diagram 1. Perbandingan pretest dan posttest

Data pada tabel 1. dan diagram 1. adalah data anak yang sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Dapat dilihat bahwa pada saat pretest, seluruh anak mendapatkan skor 66 dengan nilai rata-rata 11 dan skor terendah 9 lalu yang tertinggi 12.

Untuk perlakuan dilakukan dengan cara menstimulasi anak memainkan lompat tali dari yang terendah hingga tertinggi.

Setelah memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, dilanjutkan dengan posttest pada 6 anak yang mendapatkan skor 81 dengan nilai rata-rata 13,5 dan skor terendah 12 lalu skor tertinggi 15. Kemudian hasil penelitian dihitung menggunakan uji T_{test} dan diperoleh hasil bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $11,36 > 2,57$ menggunakan taraf signifikansi = 5% (0.05), maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima.

Dari hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan lompat tali membantu stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Pembahasan

Dari hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun hal ini juga diperkuat sesuai dengan hasil penelitian (Anggraini, Karyanto, and A.S 2018) yang menyatakan bahwa permainan lompat tali membantu anak berkembang lebih baik terutama aspek motorik kasar, membuat anak lebih aktif, serta membantu belajar menjaga keseimbangan, (Mu'mala and Nadlifah 2019) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan lompat tali adalah salah satu permainan yang mengaktifkan koordinasi setiap indera anak sehingga anak yang aktif dalam permainan lompat tali memiliki kemampuan motorik kasar yang lebih baik dari pada yang lain. Maka dari itu penelitian ini membuktikan bahwa permainan lompat tali membantu stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Penggunaan permainan lompat tali diberikan dalam tiga kali pertemuan. Perlakuan pertama anak bermain lompat tali dengan instruksi guru untuk melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping kanan dan kiri. Sebelumnya guru memberi contoh dahulu kepada semua anak, dan kemudian anak di minta untuk melompati karet. Perlakuan kedua sama dengan perlakuan pertama akan tetapi yang di lakukan melompat dengan ketinggian 10 cm, 20

cm, dan 30 cm. Dan perlakuan ketiga anak bermain lompat tali di halaman sekolah dengan permainan berkelompok, dengan kelompok anak yang sedikit melakukan kesalahan maka kelompok tersebutlah yang memenangkan perlombaan.

Menurut (Sutriana et al. 2019) pada hasil penelitiannya juga telah membuktikan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional lompat tali pada anak usia dini kelompok B di PAUD Semarak Sanggar Kota Arga Makmur secara efektif dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan motorik kasar anak dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Akan tetapi faktor pendukung dan faktor penghambat memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran seperti kemampuan guru, karakter anak, ketersediaan sarana, lingkungan, pola pikir, oleh karena itu sekolah harus mempunyai program yang mampu mengakomodir faktor-faktor tersebut, seperti program-program pelatihan guru, melengkapi sarana, kerja sama dengan stakeholder, sehingga keberadaan program itu memiliki pengaruh positif baik terhadap guru, anak dan lingkungan sehingga berpengaruh positif pula pada keterampilan sosial dan kemampuan motorik kasar anak.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa program permainan tradisional sesuai untuk mengembangkan dasar keterampilan motorik (Akbari et al. 2009). Oleh karena itu beragam permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan fisik dan motorik khususnya motorik kasar anak. Salah satu cara untuk membantu guru menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan permainan lompat tali.

Menurut (Achroni 2012) manfaat permainan lompat tali untuk anak adalah: Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi- posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali, juga melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Dapat dikatakan bahwa dengan bermain lompat tali dapat melatih otot- otot besar anak sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa berdasarkan perhitungan Uji T_{test} diperoleh T_{hitung} 11,36 lebih besar dari T_{tabel} 2,57 dan ditetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yaitu $11,36 > 2,57$. Maka dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Daftar Rujukan

- Achmadi, and Luthfiyyatullailiyah. 2018. "PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B TK KARTIKA IV-9 RAIDER." 70:63–70.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. cet 1. Jogjakarta: Javalitera.
- Agustin, Tri, Ayu Puspita, Indah Sari, Fakultas Keguruan, and Universitas Bina Darma. 2017. "THE INFLUENCE OF TRADITIONAL GAMES AND AGE AGAINST THE ABOMINABLE MOTORIK ABILITY OF CHILDHOOD TUNAGRAHITA."
- Akbari, H. Abdoli, B. Shafizadeh, M. Khalaji, S. Hajhosseini, H., and V. & Ziaee. 2009. "The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys." *Iranian Journal of Pediatrics* 123–29.
- Anggraini, Made Ayu, Yunus Karyanto, and Wadiatul Khairati A.S. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Journal of Early Childhood Care and Education*.
- Christianti, Oleh Martha. 2007. "Anak Dan Bermain."
- Hurlock, and Elizabet B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kamtini, and Defita Kaban. 2016. "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusius Medan T / A 2015 / 2016 . Skripsi . Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan . 2016." 2(1):60–77.
- M, Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Mu'mala, Khuri Abad, and Nadlifah Nadlifah. 2019. "Optimalisasi Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
- Muhammad, Zaini. 2008. "Dalam : Jurnal Sejarah Dan Budaya (Jantra)." 1.
- Samsudin. 2008. *Pengembangan Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sanjaya, Wina. 2013. *PENELITIAN PENDIDIKAN: Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Shandi, Shutan Arie. 2018. "Analisis Gerak Motorik Kasar Pada Permainan Lompat Tali Terhadap Prestasi Siswa Putra Dalam Lompat Jauh Pada Kelas VIII SMP Negeri 2

Palibelo.” 8(2).

Sugiyono, Prof. Dr. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukirman Dharmamulya, Sumintrasih, and S. Heddy. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita.

Suryana, and Dadan. 2013. “PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.”

Sutriana, Sapri Johannes, and Kuniyah Nina. 2019. “PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN MOTORIK KASAR (Studi Pada Siswa PAUD Semarak Sanggar, Arga Makmur).” 8(1).

Persantunan

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung saya untuk menyelesaikan artikel penelitian ini :

1. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. PAUD Al-Mukhtaryan Kecamatan Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong.