



MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PLETOKAN PADA KELOMPOK B TKM NU 169 KHUBBUL WATHON CERME GRESIK

Nina Nuriyah Ma'arif
ninamaarif77@gmail.com
STAI Daruttaqwa Gresik, Indonesia

Mulyati
mulyati@gmail.com
STAI Daruttaqwa Gresik, Indonesia

Abstract: Physical motor is one of the areas of development in early childhood education. Pletokan game is one of the games associated with the process of physical motor development. This study discusses the effectiveness of traditional pletokan games in improving the gross motor skills of children in group B at TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik. Using the classroom action research (CAR) method, the results have revealed that the role of pletokan game in developing gross motor skills of children in Group B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik is regarded successful. It can be seen from the observation sheet for gross motor skills that traditional game of pletokan in the first cycle (61%) and in the second cycle (86%). Additionally, the children's playing ability is very good, that is 0% in the first cycle, then increase to 57.1% in the second cycle.
Keywords: Physical motor, Pletokan game

Abstrak: Fisik Motorik merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di pendidikan anak usia dini. Permainan pletokan merupakan salah satu permainan yang dapat dikaitkan dengan proses perkembangan fisik motorik. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini membahas efektifitas permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan fisik motorik kasar anak di kelompok B di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PTK dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan juga tercapai. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi kemampuan fisik motorik kasar bermain dengan permainan tradisional pletokan pada siklus I (61%) dan pada siklus II (86%). Pula kemampuan bermain anak dinyatakan sangat baik, yakni 0% pada siklus I meningkat menjadi 57,1% pada siklus II.
Kata Kunci: Fisik Motorik, Permainan pletokan.

Pendahuluan

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar bagi anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan anak

lain dan dengan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal¹, sebab bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan (*imitation*), dan adaptasi.

Permainan tradisional perlu dilestarikan karena permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak zaman sekarang. Mereka lebih menyukai permainan modern, padahal permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat seperti rasa berteman, penuh tanggung jawab, rasa saling membantu dan lain sebagainya. Menurut Mulyani, “Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal”².

Ada beberapa macam permainan tradisional anak-anak, yaitu *anjlig, ancake-ancake alis, bakiak, lari karung, balap laker, balap pelek, bekelan, benteng, bentbik, boy-boyan, dakon, dham-dhaman, dinglik oglak-aglik, dbul-dbulan, egrang bambu, egrang batok kelapa, engklek, gasing, gebok, gebuk bantal, gobak sodor, gowokan, jamuran, jaranan, petak umpet, kasti, koko-koko, lari balok, lari kelereng, layang-layang, lompat tali, lu lu cina buta, memasukkan bulpoint ke botol, kelereng, pletokan, sepak samut, sepeda lambat, sipak rago, sobyong, ta'patung, tarik tambang, ular naga, ular tangga, wilwa, yoyo*³.

Memperkenalkan permainan tradisional di lingkungan sekolah merupakan salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan guru sebagai strategi atau media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran ketika sarana dan prasarana sekolah kurang memadai. Guru tidak hanya memiliki kewajiban menyampaikan materi saja, tetapi guru juga mempunyai kewajiban untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, menyenangkan yang dapat mengembangkan minat, bakat, ide, dan kreativitas yang peserta didik miliki. Yanuar berpandangan, “Keberhasilan pendidikan peserta didik sangat bergantung pada pertanggungjawaban seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai kreator utama dalam proses pembelajaran”⁴. Oleh karenanya, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi tetapi guru juga berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar pesertadidik.

Dewasa ini permainan modern lebih digemari anak-anak daripada permainan tradisional karena mereka berada di zaman kecanggihan teknologi. Dibandingkan dengan permainan tradisional, menurut Mulyani “Permainan modern lebih menjadikan anak menjadi makhluk individu”⁵. Sebenarnya permainan modern tidak sepenuhnya berdampak negatif, namun membiarkan anak terlalu lama menatap layar monitor juga kurang baik karena dapat merusak mata, membuat anak malas belajar, tidur tidak tepat waktu, dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan. Berbeda dengan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, anak dapat bermain dengan teman-temannya. Senang mereka rasakan bersama-sama, sedih karena

¹ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hal.21

Mulyani N. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press,2016), hal. 46²

³ Mulyani S. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Legansari Publishing,2013), hal. 1

⁴ Yanuar. *Rabasia Jadi Guru Favorit-Inspiratif*. (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 11

⁵ Mulyani N. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press,2016), hal. 15



kalah bermain pun mereka rasakan bersama-sama pula, sehingga anak-anak dapat bersosialisasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan.

Salah satu permainan tradisional yang hampir tidak pernah dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang bahkan tidak dikenal adalah permainan *pletokan*. Menurut Mulyani “Pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian”⁶. Dahulu permainan ini sangat digemari anak-anak, tetapi seiring perkembangan zaman perlahan-lahan permainan ini mulai menghilangkarena tergantikan oleh permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Permainan *pletokan* dapat dikaitkan dengan proses perkembangan fisik motorik yaitu dengan mengukur panjang jarak tembak. Dengan belajar sambil bermain peserta didik akan lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru dan lebih menguasai materi pelajaran yang disampaikan.

Fisik Motorik merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada dipendidikan anak usia dini, sehingga sangat dapat dimungkinkan bagi guru memanfaatkan permainan tradisional pada pembelajaran guna melestarikan budaya di Indonesia. Darisini, studi tertarik untuk meneliti permainan *pletokan* yang dimanfaatkan oleh guru kelompok B di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik sebagai strategi pembelajaran.

Kajian teori

Karakteristik Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik merupakan perkembangan yang signifikan bagi anak. Menurut Hurlock perkembangan fisik anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu: a) sistem syaraf, yang sangat berkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan dan emosi, b). otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik, c) kelenjar endokrin yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkahlaku baru, d) struktur tubuh yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi tubuh⁷.

Setiap anak perkembangan fisiknya berbeda-beda. Ada anak yang pertumbuhannya cepat dan ada anak yang pertumbuhannya lambat. Biasanya ditemukan anak usia dini yang tinggi badannya dan anak yang lain lebih pendek. Pada masa usia dini, pertumbuhan tinggi badan dan berat badan relatif seimbang, tetapi secara bertahap tubuh anak akan mengalami perubahan. Bilamana di masa bayi anak memiliki penampilan yang gemuk, maka secara perlahan-lahan tubuhnya berubah menjadi lebih langsing, sedangkan kaki dan tangannya mulai memanjang.

⁶ Ibid, hal. 117

⁷ Hurlock, B.E. *Perkembangan Anak. Edisi Kelima*. (Jakarta: Erlangga, 2000), hal. 34



Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola, dan atletik.

Anak-anak usia dini biasanya senang sekali bermain. Mereka tidak pernah kenal lelah dalam bermain. Hal itu dapat melatih kemampuan fisiknya. Perkembangan fisik pada anak dapat diklasifikasikan menjadi dua aspek, yaitu dapat ditinjau dari perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.

Perkembangan Motorik Kasar

Bambang Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak⁸. Sunardi dan Sunaryo menjelaskan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya⁹. Hurlock dalam Endang Rini Sukanti menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, dan otot terkoordinasi¹⁰.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat dideskripsikan bahwa kemampuan motorik kasar adalah suatu gerak yang menggunakan otot-otot besar/sebagian besar otot-otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh, yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak dan *spiral cord*.

Menurut Sukintaka bahwa kemampuan motorik merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerakan, baik yang bukan gerakan olahraga maupun gerakan dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik¹¹. Seturut hal tersebut, Beaty menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar seyogyanya dimiliki oleh seorang anak usia dini yang berada ada rentang usia 4–6 tahun, kompetensi tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu, (1) berjalan dengan indikator berjalan turun/naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus dan berdiri dengan satu kaki, (2) berlari, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan/kiri tanpa kesulitan dan mampu berhenti

⁸ Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 13

⁹ Sunardi dan Sunaryo. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. (Jakarta: Depdiknas, 2007), hal. 113-114

¹⁰ Sukanti, Endang Rini. *Perkembangan Motorik*. (Yogyakarta: UNY, 2007), hal. 15

¹¹ Sukintaka. *Teori Pendidikan Jasmani*. (Solo: Esa Grafika, 2001), hal. 47



dengan mudah, (3) melompat, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping, dan (4) memanjat, memanjat naik atau turun tangga dan memanjat pohon.

Memahami Permainan Tradisional *Pletokan*

Bermain tidak hanya mendapatkan kesenangan saja, tetapi bermain juga untuk mengembangkan aspek perkembangan dasar karena masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan adalah pada usia anak-anak. “Bermain penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak, dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan berbagai pengalaman serta dengan bermain berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman”.¹²

Dalam konteks permainan tradisional, para ahli menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan bermasyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi yang berikutnya. Hal ini diungkapkan Mulyani, “Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perludilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal”¹³. Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan daerah yang tiap daerah memiliki cara bermain yang berbeda-beda dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Menurut Nurhayati beberapa manfaat dari permainan tradisional, diantaranya adalah mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, dan berguna bagi sebagai terapi pada anak. Selain itu, permainan tradisional berfungsi mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi kecerdasan intelektual, emosional, logika anak, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, serta mengembangkan kecerdasan spiritual anak¹⁴.

Dilihat dari manfaat permainan tradisional tersebut, maka dengan menerapkannya dalam proses pembelajaran akan berdampak positif pada peserta didik.

Dari beberapa permainan tradisional yang ada, peneliti memilih permainan *pletokan* karena permainan *pletokan* mengajarkan kepada peserta didik untuk memahami materi pengukuran panjang, menghitung jarak tembak, meningkatkan konsentrasi dalam menggunakan alat ukur, dan kemampuan kerjasama dengan kelompok.

¹² Kusumawati O. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 2: Tahun 2017

¹³ Mulyani, N. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 10

¹⁴ Nurhayati, I. *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Empowerment Vol. 1 No. 2, 2012, hal. 22



Menurut Mulyani, “*Pletokan* adalah permainan khas Betawi yang kemudian menyebar ke berbagai daerah”, yang lebih lanjut dimainkan oleh di berbagai daerah di Indonesia¹⁵. “*Pletokan* adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian”.¹⁶ Menurut Mulyani, disebut dengan nama *pletokan* karena ketika dimainkan senapan bambu ini akan menghasilkan bunyi “*pletok*” dari peluru yang ditembakkan.



Gambar 1. Permainan *Pletokan*

Permainan ini mengajarkan kepada peserta didik banyak hal seperti, belajar untuk sportif dalam permainan, menghitung jarak tembak, meningkatkan konsentrasi dalam menggunakan alat ukur, dan bersenang-senang. Permainan ini juga dapat membentuk karakter jujur, kemampuan bekerjasama dengan kelompok dan menghargai orang lain.

Permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku, dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerjasama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas

¹⁵ Mulyani, S., *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Legansari Publishing, 2013), hal. 100

¹⁶ Mulyani, N. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 117



dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain, dan melatih kejujuran anak saat bermain”.¹⁷

Sedangkan alat yang digunakan dalam permainan *pletokan* adalah a) bambu tua dan kuat, dengan panjang 30-40 cm dan berdiameter 1-1,5 cm, b) kertas yang dibasahi lalu dibentuk bulat atau biji-bijian kecil.



Gambar 2. Kertas yang dibasahi

Adapun cara membuat *pletokan* sebagai berikut:

- 1) Siapkan bambu yang kuat dan tua supaya tidak pecah. Bambu dibagi menjadi dua, yakni penyodok dan laras. Dalam membuat penyodok, bamboo dibelah sehingga membentuk lidi panjang, kemudian bamboo diraut hingga bundar sesuai lingkaran laras dan bagian pangkal dibuat pegangan sekiat 10 cm. Pastikan bagian penyodok bisa masuk kedalam laras, bagian atas penyodok dibuat lebar untuk menekan atau memukul peluru.



Gambar 3. Penyodok dan Laras

- 2) Siapkan kertas yang telah dibasahi dan dibentuk bulat, atau biji- bijian berukuran kecil sebagai peluru.

¹⁷ Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi*, Volume 2, No 2. 2017





Gambar 4. Peluru

Terkait dengan cara bermain, menurut Mulyani, dua kelompok anak bermain tembakan seperti biasa, hanya saja senapan atau bedilnya terbuat dari *pletokan*, peluru yang digunakan yaitu bunga jambu atau dalam bahasa Jawa disebut “karuk”, jika tidak ada karuk bisa juga menggunakan kertas koran yang dibasahi air. Peluru pertama dimasukkan ke lubang laras hingga padat dengan cara dipukul-pukul dengan pegangan, lalu disodok dengan ujung belahan bambu pada pegangan hingga mentok keujunglaras. Selanjutnya peluru kedua, dimasukkan dengan padat pada lubang laras satunya, jika peluru kedua disodok kuat menggunakan ujung belahan bambu pada pegangan tadi, maka peluru pertama yang berada diujung laras akan terlontar keluar, sekarang peluru kedua yang berhenti di ujung laras, untuk menembak lagi pemain tinggal memasang peluru diujung laras satunya.¹⁸ Secara teknis berikut cara bermain *pletokan*:

- a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap anggota kelompok mengambil nomor urut untuk menentukan urutan bermain dan menentukan lawan mainnya.
- c. Setiap kelompok mendapat 1 *pletokan* dan pelurunya serta alatukur satuan baku.
- d. Peluru terbuat dari kertas yang dibasahi dan dibuat bulat lalu dimasukkan ke lubang bambu.
- e. Setiap anggota kelompok memiliki 1 kali kesempatan menembak.
- f. Anggota nomor urut 1 lawan mainnya anggota nomor urut 1 dari kelompok lainnya.
- g. Setelah anggota nomor urut 1 menembak lalu mengukur jarak tembaknya dengan alat ukur satuan baku dan tidak baku.
- h. Anggota yang lainnya membantu mengukur jarak tembak dan mencatat hasil jarak tembak dari anggota nomor urut 1.

¹⁸ Mulyani, S. 45 *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Legansari Publishing, 2013), hal. 101



- i. Setelah diukur jarak tembak anggota nomor urut 1 dari setiap kelompok, maka anggota nomor urut 1 yang jarak tembaknya paling jauh, kelompoknya akan mendapat bintang.
- j. Setelah anggota nomor urut 1, dilanjutkan anggota nomor urut 2 dan seterusnya.
- k. Permainan berakhir setelah semua anggota kelompok mendapat giliran menembak.
- l. Guru menghitung bintang yang didapatkan oleh kelompok.
- m. Kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak maka akan menjadi pemenang.



Gambar 5. Cara memasukkan peluru kedalam senapan

Sedangkan aturan permainan *pletokan* adalah sebelum permainan dimulai terlebih dahulu menentukan garis batas dan pemain berada di belakang garis batas. Setelah itu, ketika menembak, peluru tidak boleh melebihi batas garis yangtelah ditentukan. Selain itu, pemain memiliki 1 kali kesempatan menembak.

Metode penelitian

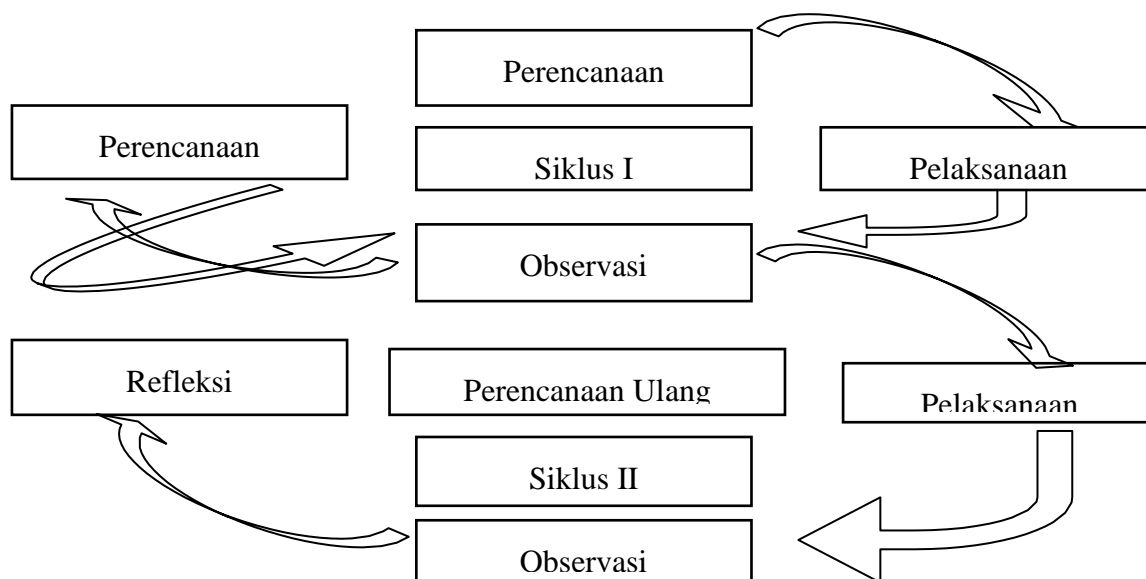
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di TKM NU 169 *Khubbul Wathon* yang terletak di Desa Gedang Kulut Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 14 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian Ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai April 2020. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi peneliti pada peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka yang diambil dari hasil evaluasi pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus. Jumlah siklus yang dilaksanakan tidak hanya satu kali, tetapi beberapa kali sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Pada setiap tahapan siklus peneliti sudah melibatkan diri secara aktif dan intensif dalam rangkaian kegiatan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus



Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.¹⁹ Adapun deskripsi alur PTK yang dapat dilakukan pada setiap siklusnya tersaji dalam gambar berikut ini:

Gambar 6.
Siklus yang Digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas
di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik



Sumber : Model siklus *Classroom Action Research* dari Suharsimi Arikunto.
Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmiss & Mc Taggart

Dari gambar di atas dapat diuraikan prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan PTK, seorang guru hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu konsepnya dengan membuat perencanaan dalam bentuk tulisan. Arikunto mengemukakan bahwa perencanaan adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya.²⁰ Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan ini yakni: (a) membuat skenario pembelajaran, (b) membuat lembaran

Suharsimi Arikunto, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal.16.¹⁹

Iskandar, dadang. Narsim. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. (Cilacap: Ihya Media, 2015) hal. 23.²⁰



observasi, (c) mendesain alat evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk tiga siklus pembelajaran. Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi, lembar angket, serta soal evaluasi berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Seorang guru yang akan melakukan tindakan harus memahami secara mendalam tentang skenario pembelajaran beserta dengan langkah-langkah praktisnya. Lebih jauh Arikunto memaparkan secara rinci hal-hal yang harus diperhatikan guru antara lain: (a) apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, (b) apakah proses tindakan yang dilakukan pada siswa cukup lancar, (c) bagaimanakah situasi proses tindakan, (d) apakah siswa-siswa melaksanakan dengan bersemangat dan (e) bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu.²¹ Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL).

3. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan.²² Kegiatan ini merupakan realisasi dari lembar observasi yang telah dibuat pada saat tahap perencanaan. Artinya setiap kegiatan pengamatan wajib menyertakan lembar observasi sebagai bukti otentik. Ada anggapan yang mengatakan bahwa pengamatan lebih baik dilakukan oleh orang lain. Pada tahap observasi, peneliti bersama observer mengamati jalannya pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berdasarkan atas lembar observasi yang telah dibuat pada saat tahap perencanaan. Segala sesuatu yang berlangsung saat proses pembelajaran dicatat dan didokumentasikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa.²³ Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi akan dievaluasi dan dianalisis. Kemudian guru bersama pengamat dan juga peserta didik mengadakan refleksi diri dengan melihat data observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya target yang akan ditingkatkan dalam penelitian. Perlu diingat bahwa refleksi adalah koreksi atas kegiatan tindakan jadi peran pengamat dan peserta didik sangat membantu keberhasilan penelitian. Dari hasil refleksi bersama akan diperoleh kelemahan dan cara memperbaikinya guna diterapkan pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer

Iskandar, *Loc.Cit.* hal.25.²¹

*Ibid.*²²

Iskandar, *Loc.Cit.* hal.26.²³



meninjau kembali pembelajaran yang telah dilakukan. Melalui proses refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang tajam. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan.

Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer meninjau kembali pembelajaran yang telah dilakukan. Melalui proses refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang tajam. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan.

Pelaksanaan Tindakan pada Siklus II

Jika hasil dari siklus I belum mencapai 80%. Maka akan dilanjutkan pada tindakan siklus II. Perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II mengalami perbaikan dari siklus I. Hasil observasi anak selama kegiatan pembelajaran dalam setiap siklusnya menjadi dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam langkah selanjutnya. Sedangkan teknis analisis data dilakukan melalui tiga tahap seperti disarankan Sugiyono, yakni reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan²⁴. Reduksi data merupakan upaya mengarahkan, menggolongkan, menajamkan, membuang yang tidak penting, dan mengorganisasikan data. Sedangkan display data merupakan penyajian data yang berupa sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.²⁵

Sugiyono. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D* (Bandung:²⁴ Alfabeta, 2013), hal. 247.

Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press, 2012). hal. 244.²⁵





Hasil Dan Pembahasan

Data yang diperoleh didalam melakukan penelitian ini akan menghasilkan suatu hasil dari penelitian yang diuraikan dalam beberapa tahapan berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagaimana diuraikan berikut ini.

Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I

Sesuai dengan yang direncanakan pada siklus pertama ini terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi & evaluasi, dan refleksi, seperti berikut ini:

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan peneliti yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik.
- 2) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain: menentukan temadan sub tema apa yang akan digunakan dalam penelitian, mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun rencana kegiatan harian (RPPH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.
- 4) Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran.
- 5) Menyusun lembar observasi/lembar pengamatan proses pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat. Setelah diperoleh gambaran keadaan di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik pada saat kegiatan meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar, aktifitas peserta didik, dan sarana belajar. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelajaran menggunakan penerapan permainan media permainan tradisional pletokan. Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

Kegiatan pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
- b) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran pesertadidik.
- c) Membaca doa dan surat-surat pendek

- d) Bernyanyi dan tepuk-tepuk
- e) Mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
- f) Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan
- g) Melakukan motivasi peserta didik melalui metode bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi atau mengungkapkan fakta yang ada kaitannya dengan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Kegiatan Inti

- a) Mempersiapkan media/alat yang akan digunakan permainan.
- b) Menyampaikan aturan permainan.
- c) Melakukan pemanasan sebelum permainan dimulai.
- d) Guru memberikan contoh dan memperagakan permainan.
- e) Guru membimbing anak dalam permainan.
- f) Guru memberikan reward kepada semua anak.
- g) Beristirahat makan bersama.

Kegiatan Penutup

- a) Tanyakan kepada peserta didik: “Apa yang telah dipelajari tentang pelajaran kita hari ini dan manfaat apa yang kita dapat?”
- b) Guru menyampaikan pembelajaran besok hari.
- c) Berdo’a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pengamatan

Pada tahap ini observer/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi penggunaan permainan tradisional. Pletokan dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak Kelompok B di TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik. Lembar observasi ini berbentuk tabel, pada kolom pertama berisi indikator pencapaian, pada kolom kedua yaitu hasil pencapaian (BB, MB, BSH, BSB). Pada kolom hasil pencapaian ini peneliti memberikan penilaian menggunakan ceklist.

Peneliti menggunakan lembar observasi ini untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan, artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.



Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi aktivitas siswa dalam kemampuan fisik motorik kasar dan Bermain dengan alat permainan luar (kursi berjalan/dingklik) selama siklus pertama dalam kegiatan kemampuan fisik motorik kasar dengan media pletokan tergolong rendah karena masih ada siswa yang kriteria perolehan skornya 2 atau prosentase per-siswa 25%, sedangkan skor idealnya adalah 4 atau prosentase 100%. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang belum mampu bermain dengan alat permainan tradisional Pletokan (BB = mampu mengkoordinasikan gerakan tangan, namun masih memerlukan bantuan guru dengan prosentase 14,2%, MB = anak masih kesulitan dalam hal mengkoordinasikan gerakan tangan dengan prosentase 29%, BSH = anak kurang kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan dengan prosentase 57,1%, dan BSB = anak sangat kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan dengan prosentase masih 0%).

Refleksi

Dari hasil observasi guru dan siswa dapat disimpulkan keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

2. Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan tradisional Pletokan.
3. Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai prosentase keseluruhan 61%. Masih ada siswa yang belum mampu dalam memukul pelurunya kurang bebas, cara mendorong pelurunya kurang kuat permainan tradisional Pletokan.
4. Adanya beberapa siswa yang sebelumnya kurang mampu menjadi mampu.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan motivasi pada siswa agar siswa aktif lagi dalam permainan tradisional pletokan.
- 2) Guru memberikan contoh siswa.
- 3) Guru memberikan stempel bintang pada siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II

Siklus kedua tidak jauh berbeda seperti pada siklus pertama yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi, dan refleksi.

i. Perencanaan (Planing)

Planing pada siklus kedua berdasarkan replanning siklus pertama yaitu:

1. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran di Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik.
2. Lebih banyak memberikan perhatian dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan.



3. Memberikan penguatan, pengakuan atau penghargaan (reward) kepada siswa.
4. Membuat perangkat pembelajaran meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar dengan media alat permainan tradisional Pletokan yang lebih mudah dipahami oleh siswa yang terbuat dari bambu.

ii. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada siklus kedua ini pelaksanaan mulai lancar dan sesuai dengan apa yang direncanakan.

1. Suasana pembelajaran sudah mengarah kepada pembelajaran meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar dengan media alat permainan tradisional Pletokan sesuai dengan yang direncanakan. Tugas yang diberikan guru kepada siswa dengan menggunakan alat permainan tradisional Pletokan mampu dikerjakan dengan baik. Semua siswa menunjukkan saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan melalui media alat permainan tradisional Pletokan antar sesama siswa.
2. Hampir seluruh siswa merasa termotivasi untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar dengan media alat permainan tradisional Pletokan secara bergantian yang dilakukan oleh siswa.
3. Suasana pembelajaran yang aktif dalam permainan pletokan, anak yang biasanya jarang ikut bermain akhirnya ikut terus dalam bermain dan menyenangkan sudah mulai tercipta.

Pengamatan

Pada prinsipnya, tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam kelompok, kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini observer/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi pengamatan motorik kasar dengan media alat permainan tradisional Pletokan kepada anak. Lembar observasi ini berbentuk tabel, pada kolom pertama berisi indikator pencapaian, pada kolom kedua yaitu hasil pencapaian (BB, MB, BSH, BSB). Pada kolom hasil pencapaian ini peneliti memberikan penilaian menggunakan ceklist.

Peneliti menggunakan lembar observasi ini untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan, artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.



Observasi dan Evaluasi

Hasil dari observasi dan evaluasi pada siklus kedua ini juga berbeda dengan hasil pada siklus pertama dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam bermain dengan alat permainan tradisional Pletokan selama siklus kedua dalam kegiatan bermain dengan alat permainan tradisional pletokan sudah tergolong baik dengan prosentase keseluruhan 86% sedangkan skor idealnya adalah 4. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang mampu kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan meningkat dari yang BSH ada 4 anak menjadi siswa sangat kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan yang BSB ada 8 anak

Refleksi

Dari hasil observasi siklus II berlangsung maka diperoleh keberhasilannya sebagai berikut:

- 1) Aktivitas siswa dalam PBM menggunakan media permainan tradisional pletokan sudah mampu bermain dengan sangat baik. Siswa mampu memahami segala kegiatan yang diberikan guru, mereka juga melakukan suatu kerjasama yang baik dan mulai mampu berpartisipasi, mempraktekkan hasil kerja dengan baik serta tepat waktu dalam melaksanakan kegiatan tersebut sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap kemampuan bermain dengan alat permainan tradisional pletokan yang meningkat dari prosentase keseluruhan 61% pada siklus I menjadi prosentase 86% pada siklus II.
- 2) Meningkatnya aktivitas guru dalam PBM didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar yang mengarah pada pembelajaran bermain dengan alat permainan tradisional pletokan. Guru dengan semangat yang tinggi dan penuh intensif membimbing siswa saat mengalami kesulitan dalam PBM bermain dengan alat permainan tradisional pletokan dapat dilihat dari hasil observasi bermain dengan alat permainan tradisional pletokan aktivitas siswa dalam PBM meningkatnya dari terendah 25% pada siklus pertama menjadi 50% pada siklus kedua.
- 3) Meningkatnya aktivitas siswa dalam bermain dengan alat permainan tradisional pletokan. Hal ini berdasarkan hasil prosentase nilai BSB (siswa sangat kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan) 0% pada siklus pertama meningkat prosentase menjadi 57,1% pada siklus kedua.
- 4) Meningkatnya prosentase BB (mampu mengkoordinasikan gerakan tangan, namun masih memerlukan bantuan guru) dengan prosentase 14,2% pada siklus I menjadi terendah prosentase BB (mampu mengkoordinasikan gerakan tangan, namun masih memerlukan bantuan guru) dengan prosentase 0% (pada siklus II) setelah mampu bermain dengan alat permainan tradisional pletokan.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan tradisional pletokan pada Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik yang dilaksanakan 2 (dua) siklus melalui observasi kemampuan fisik motorik kasar dengan permainan tradisional pletokan, dapat disimpulkan sebagai berikut: Dalam kegiatan observasi kemampuan fisik motorik kasar dengan alat permainan tradisional pletokan mulai dari siklus I, siklus II terlihat kemampuan fisik motorik kasar bermain dengan permainan tradisional

pletokan siswa sangat baik, hal ini sesuai dengan prosentase nilai BSB (siswa sangat kuat dalam hal mendorong alat permainan pletokan) dengan prosentase 0% pada siklus I meningkat prosentase menjadi 57,1% pada siklus II. Dan dari prosentase keseluruhan 61% pada siklus I meningkat menjadi 86% pada siklus II. Aktivitas yang baik dikarenakan adanya keinginan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran, keinginan dan kemauan kemampuan fisik motorik kasar bermain dengan permainan tradisional pletokan tersebut harus ditimbulkan melewati sebuah media khususnya media permainan tradisional pletokan, sehingga mereka termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan menimbulkan minat yang besar dan keingintahuan mereka terhadap apa yang disampaikan oleh seorang guru. Selain itu juga dengan menggunakan media permainan tradisional pletokan dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik.

Motode Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan juga tercapai. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi kemampuan fisik motorik kasar bermain dengan permainan tradisional pletokan siklus I prosentase keseluruhan 61% naik menjadi 86% pada siklus II. Gambaran mengenai hasil-hasil yang telah dicapai dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik tercermin dalam hasil lembar observasi siswa pada kedua siklus di atas. Dari kegiatan kemampuan fisik motorik kasar bermain dengan alat permainan tradisional pletokan yang telah dilakukan si peneliti hasilnya mengembirakan, dengan hasil tersebut diharapkan upaya meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak dengan media permainan tradisional pletokan peserta didik lebih meningkat, dan peningkatan ini mampu merangsang peserta didik agar mereka lebih meningkat kemampuan fisik motorik kasarnya dalam bermain dengan permainan tradisional pletokan pada Kelompok B TKM NU 169 Khubbul Wathon Cerme Gresik. Semoga pandemi covid 19 ini cepat berlalu normal kembali seperti biasanya. Pendidikan bisa berjalan dengan baik agar anak didik bisa belajar tatap muka kembali di sekolah anak-anak mendapatkan pendidikan yang baik agar menjadi investasi negara di masa depan karena hanya manusia yang berkualitas yang mampu menjadikan negaranya maju.

Daftar Pustaka

- Bambang Sujiono dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, B.E. 2000. *Perkembangan Anak*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.



- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kurniati E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusumawati O. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 2. Tahun 2017
- Kusuma, Wijaya. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indek. Muslih.
- Moh. Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani S. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legansari Publishing.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nurhayati, I. *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Empowerment Vol. 1 No. 2, 2012.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. *Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*. Jurnal Psikologi Jambi, Volume 2, No 2. 2017
- Semiawan C. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukanti, Endang Rini. 2007. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY.
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahidmurni, Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM PRESS.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.



Yanuar, 2015. *Rahasia Jadi Guru Favorit-Inspiratif*. Yogyakarta: Diva Pres

