

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Kelun

Mariyati

TK Dharma Wanita Kelun

email: mariyati@gmail.com

Abstract

This research aim to to increase ability of harsh motorik student through game of manda sunda in Group of B TK Dharma Wanita Kelun Kota Madiun School Year 2013/2014. This research represent research of class action. this Research Subjek Group student of B TK Dharma Wanita Kelun Kota Madiun which have age 5-6 year, its amount 9 student consist of 8 men student and 1 woman student. this Research object ability of harsh motorik student specially balance, mobility and strength. Technique data collecting of documentation and observation. used instrument in the form of observation guidance. Technique analyse data use diskriptif qualitative. Research executed in two cycle. Cycle of I in the form of game of manda sunda with barricade sequence as high as 10 cm in once game. Cycle of II in the form of repair is way of playing at and repair of execution of study, conducted action. Skill perceived in game of manda sunda at cycle of I and cycle of II that is balance, and mobility. Result of research indicate that ability of harsh motorik can be improved to use game of manda sunda. This matter proved with result of percentage is amount of child in one class show balance in maintaining body position remain to be hefty and take care of its body not fall, result of make-up of percentage in one Cycle of I equal to 64,1%, Cycle of II mount to become 91,8%. Strength in owning strong jerk and fulcrums so that earn high jump and far, result of make-up of percentage in one class Cycle of I equal to 48,1%, Cycle of II tired 76,1%. Mobility of student in conducting movement hop swiftly transfer moment, jerk and fulcrums likely there no moment interval land and refuse, result of make-up of percentage in one class Cycle of I tired 54,2%, Cycle of II mount to become 76,1%.

Keyword: ability of harsh motorik, sunda of manda,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa melalui permainan sunda manda di Kelompok B TK Dharma Wanita Kelun Kota Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Kelun yang berusia 5-6 tahun, jumlahnya 9 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar siswa khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan diskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I berupa permainan sunda manda dengan urutan rintangan setinggi 10 cm dalam satu kali permainan. Siklus II berupa perbaikan cara bermain dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran, tindakan yang dilakukan. Keterampilan yang diamati dalam permainan sunda manda pada siklus I dan siklus II yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan menggunakan permainan sunda manda. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase jumlah anak dalam satu kelas menunjukkan keseimbangan dalam mempertahankan posisi badan tetap tegap dan menjaga badannya tidak jatuh, hasil peningkatan persentase dalam satu pada Siklus I sebesar 64,1%, Siklus II meningkat menjadi 91,8%. Kekuatan dalam memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan jauh, hasil peningkatan persentase dalam satu kelas pada Siklus I sebesar 48,1%, Siklus II mencapai 76,1%. Kelincahan siswa dalam melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak, hasil peningkatan persentase dalam satu kelas pada Siklus I mencapai 54,2%, Siklus II meningkat menjadi 76,1%.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Sunda Manda,

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar, yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan agar dapat memiliki pertumbuhan dan perkembangan untuk mencapai keberhasilan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

“Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Richard (2013: 18) menjelaskan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar

atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelompok B TK Dharma Wanita Kelun, tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar belum dapat maksimal. Ada tiga siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Terlihat ketika peneliti mengajak siswa untuk bermain sunda manda di luar kelas ada enam siswa yang mengalami kesulitan dalam meloncat, masih ada tiga siswa yang meletakkan

kedua tangan di lantai agar tidak terjatuh. Keseimbangan siswa dalam melakukan pendaratan saat melakukan permainan sunda manda kurang baik, hal ini ditandai dengan satu siswa tidak mau melakukan, siswa seolah-olah akan terjatuh dan menjatuhkan rintangan sebanyak 8-12 kali, Kelincahan 9 siswa belum dapat bergerak cepat ketika mendarat dan menolak, Kekuatan siswa dalam menolak dan menumpu kurang kuat hal ini dikarenakan siswa masih menjatuhkan 2-3 kali rintangan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran motorik kasar, khususnya kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan di TK Dharma Wanita Kelun. Pembelajaran kemampuan motorik kasar di sekolah tersebut kurang maksimal, maka peneliti menggunakan modifikasi permainan sunda manda yang menggunakan alas dari spons yang berwarna warni serta adanya rintangan pada permainan sunda manda pada TK tersebut belum ada maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Kelun"

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan di TK Dharma Wanita Kelun ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik agar melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya (Suharsimi Arikunto, 2010: 124). Menurut Kasihani Kasbolah (1998: 32) tujuan dari melakukan PTK yaitu adanya perbaikan dan peningkatan dalam proses belajar mengajar didalam suatu kelas agar

terdapat peningkatan mutu dan hasil pendidikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu adanya hubungan kerja sama antara guru dengan peneliti terhadap permasalahan yang nantinya ada pemecahan masalah dan disolusikan secara bersama. Menurut Wina Sanjaya (2010:59) dalam penelitian kolaborasi pihak yang melakukan tindakan adalah tidak harus berasal dari guru, melainkan berasal dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok B TK Dharma Wanita Kelun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pra Tindakan Kelas

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan penelitian kelas yaitu melakukan pengamatan. Pengamatan ini dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari pada kegiatan pembelajaran khususnya terhadap pembelajaran yang mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa kelompok B TK Dharma Wanita Kelun.

Observasi dilakukan ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar siswa dengan mengajak siswa bermain permainan sunda manda.

Dari proses pelaksanaan pembelajaran tersebut terlihat bahwa siswa lebih banyak kegiatan yang melibatkan kemampuan kognitif maupun motorik halus, terlihat bahwa siswa lebih sering duduk rapi di dalam kelas mengerjakan LKA. Pemberian kesempatan siswa dalam mengembangkan motorik kasar masih sangat kurang, serta model pembelajaran yang masih bersifat klasikal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh dari pengamatan

pelaksanaan proses bermain sunda manda tradisional diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Pada Kegiatan Bermain Sunda Manda

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM		✓				✓				✓		
3	FIR												
4	FR		✓				✓				✓		
5	MR		✓				✓				✓		
6	R		✓				✓				✓		
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW	✓				✓				✓			
9	ZA	✓				✓				✓			
Jumlah skor keseluruhan siswa		7				7				7			
Persentase (%)		25,9 %				25,9 %				25,9 %			

Jika dibuat presentase rekapitulasi kemampuan motorik kasar berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sebelum Tindakan

No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	25,9%	Kurang Baik
2	Kekuatan	25,9%	Kurang Baik
3	Kelincahan	25,9%	Kurang Baik

Dari tabel di atas kemampuan motorik kasar siswa sebelum dilakukan tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik, keterampilan kekuatan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik, dan keterampilan kelincahan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan masih pada kriteria kurang baik.

Rendahnya kemampuan motorik kasar siswa dikarenakan kurang adanya kesempatan siswa dalam bergerak, kegiatan pembelajaran yang klasikal, dan kurangnya modifikasi permainan yang melibatkan motorik kasar yang dapat dilakukan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran maka peneliti bersama guru kelas kelompok B TK Dharma Wanita Kelun bersama-sama merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Berdasarkan pengamatan yang disampaikan diatas, peneliti dan guru kelas menyepakati untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan sunda manda.

B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Siklus I

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM		✓				✓				✓		
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓			✓				✓	
5	MR				✓			✓				✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW		✓				✓				✓		
9	ZA				✓			✓			✓		
Jumlah skor keseluruhan siswa		14				11				12			
Persentase (%)		51,8 %				40,7 %				44,4 %			

Jika dibuat presentase rekapitulasi kemampuan motorik kasar berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	51,8 %	Cukup
2	Kekuatan	40,7 %	Kurang baik
3	Kelincahan	44,4 %	Kurang baik

Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus I pada keterampilan keseimbangan sebanyak 51,8% yang termasuk pada kriteria cukup, keterampilan kekuatan sebanyak 40,7% termasuk pada kriteria kurang baik, dan keterampilan kelincahan sebanyak 44,4%

juga pada kriteria kurang baik. Ketiga keterampilan keseimbangan pada kriteria cukup, kekuatan dan kelincuhan masih pada kriteria kurang baik. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa kurang baik dalam menjaga keseimbangannya, seperti siswa masih sering menjatuhkan rintangan.

Kekuatan siswa juga masih kurang karena siswa belum memiliki tumpuan yang kuat, siswa masih kurang tinggi dalam menolak meloncati rintangan. Dalam kelincuhan masih banyak siswa yang belum dapat merubah arah dengan cepat ketika harus melewati area permainan yang tidak lurus. Selain dari uraian yang telah dipaparkan kemampuan motorik kasar masih harus ditingkatkan lagi agar mencapai target yaitu ketuntasan lebih dari 80%.

Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan perbandingan dengan melihat tabel hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan saat pelaksanaan tindakan siklus. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok B dapat dilihat melalui persentase pada saat sebelum tindakan hingga Siklus I sebanyak 3 pertemuan. Peneliti dan guru setelah mengobservasi kemudian berdiskusi mengenai tindakan yang telah dilakukan selama Siklus I dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga kemudian menjabarkan permasalahan apa saja yang menjadi kendala pada Siklus I sehingga belum dapat mencapai target yang telah ditetapkan.

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Tabel 5 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincuhan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓			✓				✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓			✓				✓	
5	MR			✓				✓				✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF			✓			✓				✓		
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				20				20			
Persentase (%)		92,5 %				74,0 %				74,0 %			

Dari tabel dan pendiskripsian di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 5 cm. Keseimbangan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik dengan posisi badan yang tegap, siswa tidak menjatuhkan rintangan namun masih ada beberapa anak yang menumpu pada luar kotak permainan. Kekuatan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa sudah memiliki kekuatan dalam menumpu dan menolak, hanya satu siswa yang kurang kuat dalam menolak dan menumpu.

Kelincuhan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria cukup, ada beberapa siswa sudah dapat bergerak cepat dalam meloncati rintangan dan masih ada beberapa siswa ketika meloncati rintangan dengan jeda waktu. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 5 cm siswa sudah merasa terbiasa memainkannya, pada ketinggian 5 cm siswa merasa mudah dan dapat memainkannya dengan baik sehingga dalam pelaksanaan permainannya pun siswa tidak mengalami kendala dan dapat meloncat dengan cepat.

Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir Siklus II. Pada refleksi Siklus II membahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk dapat meloncat tinggi melewati semua rintangan dari empat ketinggian yang berbeda. Siswa juga terlihat sangat senang saat kegiatan berlangsung karena teman-teman dan guru selalu memberi motivasi kepada siswa yang sedang meloncat. Kegiatan meloncat dalam bermain sunda manda sudah mampu membelajarkan siswa pada aspek motorik khususnya motorik kasar. Kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan termasuk pada kriteria baik. Pada Siklus II kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti merasa cukup dan penelitian dihentikan sampai Siklus II.

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa dalam Satu Kelas Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kemampuan Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterampilan Motorik Kasar	Hasil		
		Kemampuan Awal	Siklus I	Siklus II
1	Keseimbangan	25,9%	64,1%	91,8%
2	Kekuatan	25,9%	48,1%	76,0%
3	Kelincahan	25,9%	54,2%	76,1%

Memperhatikan grafik hasil kemampuan motorik kasar siswa setelah diadakan penelitian dapat dijelaskan bahwa semua aspek kemampuan motorik kasar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal. Keseimbangan meningkat 65,9% dari 25,9% menjadi 91,8%.

Kekuatan meningkat 50,1% dari 25,9% menjadi 76,0%. Keterampilan kelincahan meningkat 50,2% dari 25,9% menjadi 76,1%.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I, sehingga hasil yang diperoleh setiap pertemuannya dapat meningkat sesuai dengan target yang diharapkan. Data hasil penelitian pada Siklus II diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi. Data dari lembar observasi dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar siswa.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus, aspek kemampuan motorik kasar yang diobservasi mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas Siklus II tahap akhir. Keseimbangan dari 25,9% hingga mencapai 91,8% atau meningkat 65,9%. Keterampilan kekuatan dari 25,9% menjadi 76,0% atau meningkat 50,1%. Keterampilan kelincahan dari 25,9% menjadi 76,1% atau meningkat 50,2%. Peningkatan perkembangan keterampilan motorik kasar siswa pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Kelun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas. Jika dipersentase rata-rata kemampuan motorik kasar dari 25,9% dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dapat meningkat mencapai 81,3% setelah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, anak sangat antusias dalam melakukan permainan sunda manda hal ini terlihat ketika anak sedang melakukan apersepsi dan mengetahui

akan melakukan permainan sunda manda anak gembira dan tidak sabar untuk melakukannya, siswa dapat memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncati rintangan yang tinggi dan jauh. Siswa dapat mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh karena siswa melakukan permainan ini secara rutin, dalam melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak siswa juga sudah mulai terlatih dengan diberikannya kesempatan dalam memainkan permainan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan awal motorik kasar siswa yang kurang baik dengan adanya permainan sunda manda yang dilakukan setiap harinya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Dari siswa yang awalnya ragu-ragu dalam mencoba dengan diberikannya motifasi dan kesempatan mencoba akhirnya siswa dapat menjadi percaya diri, siswa yang otot kakinya kurang kuat dapat menjadi kuat dalam menyelesaikan permainan sebanyak empat kali, serta siswa dapat meningkatkan kelincahan dan keseimbangan dengan koordinasi anggota badan yang baik dengan melakukan permainan sunda manda secara rutin.

Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh, kemampuan motorik kasar dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan ketuntasan kemampuan motorik kasar baik yaitu keseimbangan sebanyak 25,9%, kekuatan 18,5% dan kelincahan 29,6%. Pada Siklus I kemampuan motorik kasar meningkat menjadi keseimbangan sebanyak 64,1%, kekuatan 48,1% dan kelincahan 54,2%. Pada Siklus II kemampuan motorik kasar meningkat menjadi keseimbangan sebanyak 91,8%, kekuatan 76,1% dan kelincahan 76,1%.

Oleh karena itu pembelajaran dikatakan berhasil karena 81,3% dari 9 jumlah siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Kelun telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Acep Yoni Dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Ami Sisilia Sari. (2012). *Perkembangan Motorik Kasar Anak TK*. Diakses dari [Http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2012/12/Perkembangan-Motorik-KasarAnak-Tk.Html](http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2012/12/Perkembangan-Motorik-KasarAnak-Tk.Html).
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. (alih bahasa: Zio Perdana). Yogyakarta: Diva Press.
- DwiSunar Prasetyono. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Imas Kurniasih. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Santrock W, John. (2008). *Life-Span Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan.
- Mukhtar Latif et al. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nelva Rolina. (2012). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Rochiati Wiraatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- _____. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Sisca Rahmadona. (2012). *Pembelajaran Untuk Paud*. Diakses dari [Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran%20untuk%20paud.Pdf](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran%20untuk%20paud.Pdf)
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke Tedjasaputra S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukadiyanto & Dangsina Muluk. (2011). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.