

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA

Kiki Maulana
Euis Cici Nurunnisa

Abstract

The purpose of this study was to improve the ability of teachers to develop plans for implementing learning, the ability of teachers to implement learning and increase the gross motor skills of third grade children in MI Jatinagara. So that the child's gross motor skills will increase through traditional Sundanese manda games. The method used is the Classroom Action Research (CAR) method which is commonly used with four stages that are passed, namely: 1) planning, 2) implementation, 3) observation and 4) reflection. After conducting research, the results show that: 1) The teacher has increased in preparing the learning implementation plan, the average value in the first cycle reaches a value of 79.36, the second cycle reaches a value of 88.56 and in Cycle III reaches a value of 95.12. 2) The teacher experienced an increase in implementing learning, with an average value in the first cycle reaching 78.60, second cycle reaching 89.20 and in the third cycle reaching 95.00. 3) The gross motor skills of class III children in MI Jatinagara have increased, with an average value in cycle I reaching 46.30, cycle II reaching 74.00 and in cycle III reaching 95.30. Thus, through the traditional Sundanese manda game, it turns out that it can improve children's gross motor skills

Keywords: Children's gross motoric, Sunda Manda

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan madrasah ibtidaiyah adalah suatu upaya pembinaan dasar yang ditujukan kepada anak dalam waktu 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. (Huda, 2013:15)

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan aspek kemampuan anak dalam melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti tengkurap, duduk, berjalan dan sebagainya. Pada dasarnya perkembangan ini sesuai dengan kematangan syaraf dan otot anak (Soetjiningsih, 2014).

Menurut Schmit (Richard, 2013:17) mengungkapkan pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu. Terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus, pada penelitian ini peneliti membahas tentang motorik kasar. Motorik kasar adalah bagian dari aktifitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh bagian tubuh anak yang mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Ami, 2012).

Kemampuan motorik kasar anak akan mempresentasikan keinginan anak, misalnya ketika anak melihat mainan yang beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya, persepsi tersebut akan memotivasi anak untuk melakukanm sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Adapun tujuan penulisan ini adalah agar orang tua memahami dan dapat meningkatkan perhatiannya kepada anak. Setelah dikaji secara teori, maka dapat disimpulkan bahwa motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dan intelektual anak.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada siswa, diantaranya kurang bervariasinya model pembelajaran melalui permainan. Media dalam mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan yang ada di siswa kelas III MI Jatinagara, prasarana untuk mengembangkan motorik kasar juga sangat minim, sehingga pembelajaran motorik kasar siswa dalam kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan kurang diperhatikan guru.

Permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain. Namun, agar cocok

digunakan untuk siswa maka dilakukan sebuah modifikasi permainan, perlengkapan yang digunakan yaitu karpet spons sebagai alasnya dan diberi rintangan tali karet yang di ikatkan pada cone dengan mengurutkan tali dari rendah ke tinggi, peraturan yang tidak menggunakan gacuk, dan menggunakan dua kaki dalam meloncat.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran motorik kasar, khususnya kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan di MI Jatinagara . 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 MI tersebut belum ada maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda.”

Kajian Teori

Pembelajaran Motorik

Menurut Heri Rahyubi (2012:208) pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik. Sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu dapat meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Pembelajaran motorik sebagai respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respon yang lebih kompleks.

Sedangkan menurut Schmit (Richard, 2013:17) mengungkapkan pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu. Pembelajaran motorik merupakan suatu proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau menghambat kemahiran maupun keahlian kelompok.

Dasar-dasar perkembangan motorik anak menurut Samsudin (2008: 11) sebagai berikut: (1) Pengertian perkembangan motorik anak usia dini, (2) Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, (3) Nilai dalam

perkembangan motorik, (4) Tujuan dan fungsi pengembangan motorik, (5) Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.

Pengertian perkembangan motorik, perkembangan motorik yaitu perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan aspek perilaku dan berbagai kemampuan motorik yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini adalah adanya perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dalam perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan stimulasi yang diberikan lingkungan sesuai dengan masa perkembangan anak.

Dalam proses perkembangan keterampilan motorik memiliki tiga tahap, menurut Fitts dan Postner (Suyanto: 101-102) proses perkembangan belajar motorik anak dibagi menjadi tiga tahap yaitu: (1) Tahap verbal kognitif, (2) Tahap asosiatif, (3) Tahap otomasi.

Menurut Heri Rahyubi (2012:222) terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, memukul, menendang, dan lain-lain. Dalam pembelajaran motorik ada tahapan yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Perkembangan motorik setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda tergantung pada stimulasi dan kematangan yang dimiliki.

Perkembangan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan aktifitas dari motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar tersebut meliputi aktifitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang mengutamakan kematangan dalam koordinasi. Kemampuan motorik diberbagai penelitian menunjukkan jika bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Piaget (Suyanto, 2005: 124). Ketika anak bermain anak berlatih menyesuaikan pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan reflek, kemudian belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleksi sehingga dapat mengkoordinasikan gerakannya menjadi terkontrol.

Menurut Richard (2013: 18) yang dimaksud motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh

kematangan diri. Menurut Samsudin (2008: 9) aktifitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak dasar yang sangat fundamental disamping gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor merupakan gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor diartikan gerak atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari suatu titik ke titik lain. Gerakan lokomotor diawali dari gerak yang sifatnya alamiah dan mendasar seperti gerakan merangkak, berjalan, berlari, melompat hingga meloncat, sampai pada keterampilan khusus seperti meroda dan guling depan. Gerakan inilah yang menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot besar, pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina.

Gerakan non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dalam gerakan ini hanya sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan, namun tidak berpindah tempat. Misalnya pada gerakan membungkuk dan mengayun. Pola gerak yang bersifat non lokomotor dapat juga diartikan sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sesikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya.

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya. Gerakan ini melibatkan tindakan mengontrol suatu objek, khususnya dengan tangan dan kaki, misalnya pada gerakan memukul, menyepak, dan gerakan lain yang berkaitan dengan melempar dan menangkap sesuatu. Gerakan non manipulatif adalah kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitar. Dalam gerakan ini tidak ada sesuatu yang digerakkan, ditangkap atau dilempar, contohnya adalah membelok, berputar, berguling, salto, dan sebagainya.

Pengembangan motorik kasar menurut Gardon (Rahyubi, 2012:310-313) merupakan keterampilan yang meliputi kegiatan seluruh tubuh maupun sebagian tubuh. Koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan daya tahan merupakan kegiatan kegiatan motorik kasar.

Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata main adalah melakukan kegiatan suatu permainan untuk menyenangkan atau melakukan perbuatan untuk

bersenang- senang baik menggunakan media alat - alat atau tidak menggunakan alat sekalipun.

Kata “main” merupakan suatu kata kerja, sedangkan “permainan” merupakan kata benda yang di gunakan untuk meberi sebutan pada kegiatan yang dilakukan oleh sang pelaku.

Istilah tradisional berasal dari kata tradisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) , arti dari tradisi adalah suatu adat kebiasaan yang turun- temurun dan masih di jalankan di masyarakat. Bisa juga diartikan sebagai penilaian atau anggapan bahwa cara- cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik.

Maka permainan tradisional bisa bermakna sebagai sesuatu yang dilakukan dengan berpegang pada norma atau adat kebiasaan yang telah ada secara turun temurun yang dapat memberikan rasa puas atau senang bagi sang pelaku permainan.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. (Yulita, 2017:1-2)

Permainan Tradisional Sunda Manda

Menurut Sukirman Dharmamulya, (2008:145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Permainan Tradisional sunda manda sering disebut juga sebagai permainan tradisional Sunda Manda. Engklek merupakan sebuah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak di Indonesia. Telah banyak dimainkan oleh anak-anak pada masa dahulu, bahkan sekarang ini permainan tradisional engklek juga dimainkan oleh anak-anak muda.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:151-152), Permainan sunda manda ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Melatih motorik kasar; Permainan sunda manda ini dapat melatih dan meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak, yaitu melatih keaktifan gerak, melenturkan tubuh, melatih ketahanan tubuh.

- 2) Sarana olahraga yang menyehatkan tubuh; Permainan ini sekaligus dapat dijadikan olahraga yang menyehatkan tubuh karena kita dapat melatih pernapasan, melatih ketahanan otot, dan melancarkan peredaran darah.
- 3) Mendeteksi diri; Misalnya untuk mengetahui bagaimana kondisi psikologis anak apabila dalam keadaan tertekan, emosi, dan kesabaran dalam menghadapi lawan, serta untuk mengetahui kepribadian pemain.
- 4) Problem solving; Kemampuan untuk mengatasi permasalahan secara pribadi oleh diri sendiri. Melalui permainan engklek ini, anak akan berlatih untuk menemukan strategi permainannya sendiri, cara untuk mendapatkan sawah dengan posisi melemparkan gacu pada tempat yang tepat.
- 5) Melatih sosialisasi; Dengan permainan sunda manda, maka anak dapat mengenal satu sama lain. Akan terjalin komunikasi yang baik ketika dalam permainan.
- 6) Melatih berpikir kreatif; Melalui permainan sunda manda ini, anak akan mencoba menemukan daya kreatifnya, seperti menggunakan benda tertentu sebagai gacu dan penanda sawah, teknik berjalan sunda manda, dan teknik melempar gacu untuk mendapatkan sawah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan 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, 2010:124).

Menurut Arikunto (2003:3), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan yang dilakukan menunjuk pada suatu siklus kegiatan yang sengaja direncanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak untuk digeneralisasikan. Rangkaian siklus ini dirancang dan ditujukan untuk kegiatan siswa secara aktif. Dalam membuat atau menyusun rangkaian siklus terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

David Hopkins (Kunandar, 2011:45) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelaahan atau inkuri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial termasuk pendidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran

dari praktek-praktek sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, pemahaman mereka terhadap praktek-praktek tersebut dan situasi di tempat praktek itu dilaksanakan.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan proses pengkajian berdaur.

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. Ada beberapa model Penelitian tindakan kelas yaitu terdiri dari empat macam model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, Kemmis dan Mc Taggart, John Elliot, Ebbut, dan Mc. Kernan. Model PTK yang dikembangkan oleh beberapa ahli memiliki karakteristik dan ciri khas masing-masing.

Untuk menyusun desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti menggunakan model penelitian Kurt Lewin (Arikunto, 2007: 16).

Model Kurt Lewin, merupakan model yang selama ini menjadi acuan pokok (dasar) dari berbagai model *action research*, terutama *classroom action research* (CAR). Lewin adalah orang pertama yang memperkenalkan *action research*. Konsep pokok *action research* menurut Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). (Suharsim, 2006:15).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda dilaksanakan di kelas III MI Jatinagara Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran PJOK pokok bahasan Gerakan Dasar Lokomotorik melalui permainan tradisional sunda manda di kelas III MI Jatinagara Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis yang dilakukan oleh guru telah sesuai dengan acuan standar KTSP mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I mencapai nilai rata-rata 79,36 dengan presentase 79,36%, siklus II mencapai nilai rata-rata 88,56

dengan presentase 88,56% dan pada Siklus III mencapai nilai rata-rata 95,12 dengan presentase 95,12%.

Pelaksanaan pembelajaran PJOK pokok bahasan Gerakan Dasar Lokomotorik melalui permainan tradisional sunda manda di kelas III MI Jatinagara Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis yang dilakukan oleh guru telah menunjukkan peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I mencapai nilai rata-rata 78,60 dengan presentase 78,60%, siklus II mencapai nilai rata-rata 89,20 dengan presentase 89,20% dan pada siklus III mencapai nilai rata-rata 95,00 dengan presentase 95,00%.

Hasil kemampuan motorik kasar siswa kelas III MI Jatinagara Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis setelah mengikuti pembelajaran PJOK pokok bahasan Gerakan Dasar Lokomotorik melalui permainan tradisional sunda manda mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil tes siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata 46,30 dengan presentase 46,30%, siklus II mencapai nilai rata-rata 74,00 dengan presentase 74,00% dan pada siklus III mencapai nilai rata-rata 95,30 dengan presentase 95,30%.

Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian, hasilnya menunjukan bahwa: 1) Guru mengalami peningkatan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata pada siklus I mencapai nilai 79,36, siklus II mencapai nilai 88,56 dan pada Siklus III mencapai nilai 95,12. 2) Guru mengalami peningkatan dalam melaksanakan pembelajaran, dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai 78,60, siklus II mencapai 89,20 dan pada siklus III mencapai 95,00. 3) Kemampuan motorik kasar anak kelas III di MI Jatinagara mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai 46,30, siklus II mencapai 74,00 dan pada siklus III mencapai 95,30. Dengan demikian melalui permainan tradisional sunda manda ternyata dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Arifin, Zainal.(2017). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Ananditha, Aries Chandra. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Toddler. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2 (1) 109-118.
- Amalia, Agustin. (2016). Aspek Perkembangan Motorik dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak. *Jurnal Isnin*, 101-127.
- Chandrawati, Titi. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pinus*, (1) 2442-9163.
- Daulay, PH. (2004). *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*. Jakarta: Kencana
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kerangka Dasar*. Pusat Kurikulum, Jakarta.
- Ibrahim, R & Nana Syaodih S. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom (2015). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Makmun, SA. (2017). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mujiono & Kurniawati. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD/MI Kelas III*. Surakarta: Putra Nugraha Sentosa.
- Suyono & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Satori, Djam'an & Komariah, Aan. (2010). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto & Agung Hartono. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Bambang & Sumantri. (2017). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah*, 338-369.
- Suprianto, Agus. (2013). *Jurnal Ilmiah Keolahragaan*. *Jurnal Issa*, 4 (3) 2552-3375.

- Thoyyar, Husni. (2015). *Pedoman Penulisan skripsi dan Artikel Ilmiah*. Ciamis: Institut Agama Islam Darussalam.
- Yulita, Rizki. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zuchdi, Darmiyati. (2009). *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

