

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK DENGAN PERMAINAN POS BERANGKAI**

Anggi Ardiansyah ✉

SD Negeri 01 Sidosari, Jawa Tengah, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan Agustus
2015

Keywords:

*Athletics; games; Post
berangkai;*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Ada tidaknya peningkatan pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan pos berangkai pada siswa kelas III SDN 01 Sidosari Kesesi Pekalongan Tahun 2014 Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), hasil penelitian yang menggunakan 2 siklus. Setiap siklus dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, serta refleksi. Subyek penelitian sebanyak 24 siswa terdiri dari 16 siswa putra dan 8 siswa putri. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data pengamatan dilapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi. Dalam penelitian menunjukkan pada siklus I dengan nilai persentase ketuntasan 58% nilainya kurang memuaskan. Maka dilanjutkan pada siklus II dengan nilai persentase 92% nilai yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa permainan pos berangkai meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam gerak dasar atletik pada siswa kelas III SDN 01 Sidosari. Peningkatan pembelajaran gerak dasar atletik siswa menggunakan permainan pos berangkai ditunjukkan dengan nilai presentase ketuntasan lebih besar yaitu 92%. Disimpulkan bahwa siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai ini telah mencapai keberhasilan meningkatkan hasil belajar gerak dasar atletik.

Abstract

The purpose of this study was to determine the presence or absence of an increase in learning basic athletic motion with sequential post game at third grade students of SDN 01 Sidosari Kesesi Pekalongan 2014 This study is a Class Action Research (Classroom Action Research), the results of studies using 2 cycles. Each cycle begins with planning, action, observation / evaluation and reflection. As many as 24 students study subjects consisted of 16 boys and 8 female student. Data collection is done by using the data field observations and questionnaires obtained from the evaluation. In a study shows in the first cycle with the value of the percentage of completeness 58% value is less satisfactory. Then resumed on the second cycle with a percentage value 92% value produced in accordance with desired. From the research that has been done can be seen that the post game sequential increase capacity and student learning outcomes in basic athletic motion at third grade students of SDN 01 Sidosari. Improved athletic student learning basic movement using the postal game sequential mastery shown by the percentage value of greater that 92%. It concluded that the third grade students of SD Negeri 01 Sidosari in an effort to improve the basic athletic motion using a sequential post game has achieved success improve learning outcomes of basic athletic motion.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ardiansyahfik@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 01 Sidosari Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan, terutama kelas III masih menggunakan pembelajaran konvensional, pembelajaran masih menggunakan peralatan dan keterampilan yang sebenarnya, contohnya lari memutar lapangan, jalan keliling kampung, melompat ke bak pasir sering kali dilaksanakan di jalan kampung sekitar sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran masih ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan beberapa alasan, diantaranya: bosan, lelah, tidak menyukai materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan kemampuan gerak dasar siswa SD Negeri 01 Sidosari belum optimal, kenyataannya kemampuan siswa tidak sama dalam melakukan gerak dalam olahraga khususnya dalam pembelajaran gerak dasar atletik, seperti diketahui kelas III SD Negeri 01 Sidosari Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan dalam presentasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 67% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 atau 16 siswa dari 24 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran gerak dasar atletik mengalami masalah yang harus dicari jalan pemecahan masalahnya. Jika siswa kurang gerak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani maka akan berdampak pada tingkat kemampuan geraknya. Kurang berkembangannya proses belajar mengajar penjasorkes di SD Negeri 01 Sidosari karena model pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton, tidak menarik dan membosankan maka siswa tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes.

Dari permasalahan yang dihadapi guru penjas dalam menyampaikan materi khususnya gerak dasar atletik, maka penulis merasa tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari Kecamatan Kesesi dengan judul "Peningkatan Pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan Permainan Pos Berangkai pada Siswa Kelas III

SDN 01 Sidosari Kecamatan Kesesi Pekalongan Tahun 2014 ". Dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dari permasalahan diatas maka penting adanya penelitian tindakan khusus pembelajaran gerak dasar atletik untuk menciptakan semangat dan motivasi siswa sehingga siswa dapat tertarik dan menyenangkan pembelajaran penjasorkes.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yaitu sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan secara sistematis agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 24 orang terdiri dari 16 siswa putra dan 8 siswa putri.

Objek penelitian ini difokuskan pada model pembelajaran gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini dilaksanakan pada minggu ke II bulan Januari sampai minggu ke I bulan April Tahun 2014.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Sidosari Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.

Dalam perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi empat tahapan tiap siklusnya diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran gerak dasar atletik ditemui banyak kendala atau hambatan dalam pelaksanaan penggunaan metode belajar yang

bersifat monoton dan lembar kerja siswa yang tidak terukur.

Selanjutnya peneliti melakukan langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar atletik dengan penelitian pada siklus I. Langkah-langkah proses pembelajaran serta hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan I

Peneliti dan guru merancang skenario pembelajaran gerak dasar atletik dengan menggunakan penerapan pendekatan melalui permainan. Penerapan pendekatan bermain yang digunakan adalah melalui permainan Pos Berangkai. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian disusun pada tahap ini.

Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan 2 x 35 menit pada hari kamis tanggal 12 Maret 2014.

Observasi Tindakan I

Hasil observasi pada siklus I adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang antusias dan tertarik dengan pembelajaran gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai mengalami peningkatan.
2. Berdasarkan hasil tes diperoleh hasil 15 siswa atau sekitar 62% sudah mampu melakukan gerak dasar atletik dengan baik dan memenuhi nilai KKM.
3. Adanya peningkatan dari kondisi awal dan memenuhi indikator target capaian maka siklus I diakhiri dan beranjak pada siklus II.

Hasil belajar pada siklus 1 dengan nilai terendah 65, nilai tertinggi 85 dan nilai rata-rata 75. Agar lebih nampak dapat dilihat pada tabel 1. sebagai berikut :

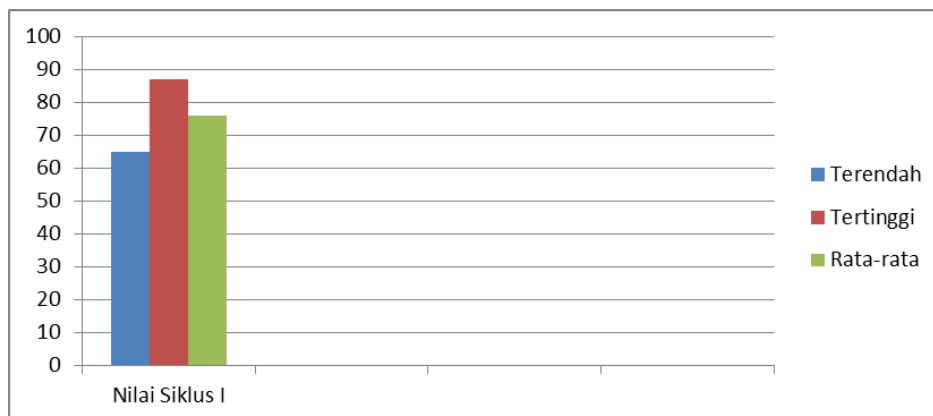
Tabel 1. Nilai gerak dasar atletik siklus I

No	Uraian	Nilai			Siswa		
		Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
1	Nilai Siklus I	65	87	76	14	10	24

Kegiatan pembelajaran pada siklus I telah digunakan model pembelajaran pendekatan bermain dengan menggunakan metode atau desain bermain dalam menyampaikan materi

gerak dasar atletik dapat meningkatkan hasil belajar jalan, lari, lompat, dan lempar tercantum dalam tabel di atas dan agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :

Gambar 1. Kegiatan pembelajaran pada siklus I



Langkah selanjutnya setelah dilakukan observasi adalah melakukan refleksi dari tindakan yang dilakukan. Hambatan-hambatan atau kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran gerak dasar atletik yang banyak dialami oleh siswa adalah kesalahan pada saat melakukan permainan kurang memperhatikan arahan dari guru. Hambatan-hambatan tersebut diatasi oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan cara melakukan koreksi terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan latihan atau gerakan. Sedangkan siswa yang kurang tertib guru selalu memberi teguran dan bimbingan.

Untuk mengurangi hambatan-hambatan yang muncul pada saat tindakan pertama, peneliti merencanakan tindakan kedua diutamakan pada gerak dasar pada saat berjalan, lari, lompat dan lempar. Lokasi lapangan yang akan digunakan untuk pembelajaran harus disiapkan terlebih dahulu untuk pemasangan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel 2 hasil pengamatan siswa pada siklus 1 pembelajaran sudah ada perubahan yang terjadi, siswa aktif melakukan kegiatan dan dibandingkan dengan sebelum dilakukan penelitian ini.

Tabel 2. Persentase hasil siklus I

No	Kategori	Interval	Siswa	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	≥75	14	58%	
2	Tidak Tuntas	<75	10	42%	
Jumlah			24	100%	

Dari hasil penilaian pada siklus 1 ini, terjadi peningkatan nilai. Dari kondisi awal, dimana hanya 8 dari 24 siswa (33%) yang memenuhi KKM, meningkat menjadi 14 anak, atau 58% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat karena kegiatan sebelumnya yang hanya merupakan permainan berpasangan, sekarang melibatkan seluruh siswa, sehingga kegiatan permainan untuk melatih gerak dasar atletik menjadi lebih ramai dan menarik.

Akan tetapi, Tabel 3 peningkatan sebanyak 25% tersebut belum bisa memenuhi target yang diberikan, yaitu 90%. Menurut pengamatan penulis, hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa perempuan yang lemparannya tidak sampai dan anak yang gemuk tidak bisa melompat. Dari hal ini penulis menyimpulkan bahwa area permainan pada siklus I ini terlalu luas, sehingga menyulitkan bagi para siswa, terutama siswa perempuan, yang secara fisik kurang mempunyai tenaga yang kurang dibandingkan siswa laki-laki.

Tabel 3. Nilai siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
		Psikomotor	Kognitif	Afektif		
1	Moh. Rouf	53	17	17	86	T
2	Bagas Saputra	53	17	16	86	T
3	Taufiq Hidayat	45	15	15	75	T
4	Ulfa Sari	38	14	13	65	TT
5	Adika Pangestu	45	15	16	76	T
6	Ahmad Dennys Prasetyo	45	16	16	77	T
7	Ahmad Junaedi	41	12	13	66	TT
8	Arya Prasetyo	49	15	15	79	T
9	Egy Setyawan	49	16	15	79	T
10	Erika Fitriana	45	15	15	75	T
11	Felik Andriansyah	53	17	17	87	T

12	Gita Ayu Nirmala	41	14	13	69	TT
13	Khoiril Rifky Mashudi	41	13	13	68	TT
14	Mohammad Suhada	45	14	15	74	TT
15	Nayla Fithrotul Falah	45	15	15	75	T
16	Novidhoh Kahar	45	15	15	75	T
17	Osa Sabrina	41	14	13	69	TT
18	Purnomo	45	14	13	73	TT
19	Radhitya Adji Saputra	49	17	16	81	T
20	Rendy Izhar Saputra	45	14	13	72	TT
21	Salwa Fathin Azahrah	49	17	17	83	T
22	Syahrial Marfin Saputra	53	16	17	86	T
23	Tari Indah Sari	41	14	13	69	TT
24	Zidan Afarizi	45	14	15	74	TT
Rata – rata		46	15	15	76	
Persentase		76	75	74	76	

Perencanaan Tindakan II

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan 2 x 35 menit pada hari rabu tanggal 26 Maret 2014.

Observasi Tindakan II

Hasil pengamatan berupa hasil belajar yang diperoleh dari hasil pemahaman konsep berupa tes tertulis dan unjuk kerja. Dimana pada siklus kedua ini nilai terendah 70, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 87 ini dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Nilai gerak dasar atletik siklus II

No	Uraian	Nilai			Siswa		
		Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
1	Nilai Siklus II	70	90	80	22	2	24

Kegiatan pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan pos berangkai dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar jalan,

lari, lompat, dan lempar seperti tercantum dalam tabel di atas dan agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Siklus II penerapan teori bermain pos berangkai menunjukkan adanya peningkatan karena siswa mulai terbiasa dengan model pendekatan pembelajaran yang sedang diterapkan. Peningkatan terjadi pada aktivitas

Pada Tabel 5. siswa yaitu aktivitas dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil belajar siswa. Siswa yang tidak tuntas hanya 2 anak dibandingkan dari siklus I yang 10 anak tidak tuntas.

Tabel 5. Nilai siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			NA	KKM
		Psikomotor	Kognitif	Afektif		
1	Moh. Rouf	53	17	20	90	T
2	Bagas Saputra	53	17	20	90	T
3	Taufiq Hidayat	45	14	20	79	T
4	Ulfa Sari	41	14	20	75	T
5	Adika Pangestu	45	14	20	79	T
6	Ahmad Prasetyo	45	16	20	81	T
7	Ahmad Junaedi	41	12	17	70	TT
8	Arya Prasetio	49	15	20	84	T
9	Egy Setyawan	49	16	20	85	T
10	Erika Fitriana	45	14	20	79	T
11	Felik Andriansyah	53	17	20	90	T
12	Gita Ayu Nirmala	41	14	20	75	T
13	Khoiril Rifky Mashudi	41	13	17	72	TT
14	Mohammad Suhada	45	14	20	79	T
15	Nayla Fithrotul Falah	45	14	20	79	T
16	Novidhoh Kahar	45	14	20	79	T
17	Osa Sabrina	41	14	20	76	T
18	Purnomo	45	14	20	79	T
19	Radhitya Adji Saputra	49	17	20	85	T
20	Rendy Izhar Saputra	53	14	20	87	T
21	Salwa Fathin Azahrah	49	17	20	85	T
22	Syahrial Marfin Saputra	53	16	20	89	T
23	Tari Indah Sari	41	14	20	75	T
24	Zidan Afarizi	45	14	20	79	T
Rata – rata		46	15	20	81	
Persentase		77	75	99	81	

Hasil observasi pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang antusias dan tertarik dengan pembelajaran gerak dasar atletik melalui permainan pos berangkai mengalami peningkatan.
2. Berdasarkan hasil tes diperoleh hasil 22 siswa atau sekitar 92% sudah mampu melakukan gerak dasar atletik dengan baik dan memenuhi nilai KKM.

3. Adanya peningkatan dari tindakan II dan memenuhi indikator target capaian maka siklus II diakhiri dan penelitian tindakan kelas dinyatakan selesai.

4. Refleksi Tindakan II

Secara umum kelemahan dalam pembelajaran gerak dasar atletik yang ditemukan pada siklus I telah dapat diatasi dan diminimalkan dalam siklus II. Guru telah berhasil dalam memimpin pembelajaran. Guru

telah mampu membangkitkan semangat siswa dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran gerak dasar atletik.

Dari tugas gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan pos berangkai terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam gerak dasar atletik. Permainan pos berangkai yang digunakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik jalan, lari, lompat, dan lempar yang dilakukan siswa, dengan adanya variasi pembelajaran yang lain dan belum

pernah diajarkan pada siswa membuat siswa lebih tertarik dan terasa menyenangkan, sehingga menimbulkan hasil yang lebih baik.

Tindakan pada siklus 2 ini telah dilaksanakan dengan model pembelajaran bermain. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus 1. Pada siklus 1 nilai rata-rata 76, sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata 87, sehingga pada siklus 2 nilai rata-rata naik 6 dan hanya ada 2 siswa yang tidak tuntas serta 22 siswa tuntas belajar. Ini nampak pada tabel 6 dan tabel 7 di bawah ini:

Tabel 6. Persentase nilai siklus II

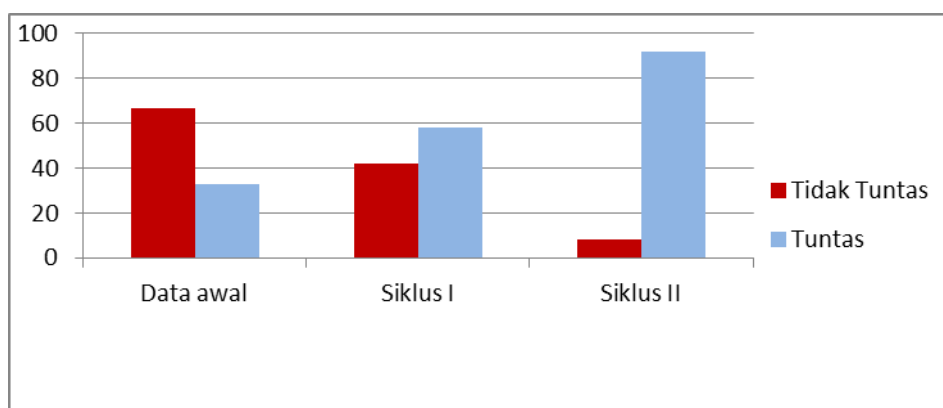
No	Kategori	Interval	Siswa	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	≥ 75	22	92%	
2	Tidak Tuntas	< 75	2	8%	
Jumlah			24	100%	

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Tabel 7. Hasil Perbandingan Hasil Belajar Gerak dasar atletik setelah diberikan permainan pos berangkai Siklus I dan Siklus II

No	Rentang Nilai	Keterangan	Prosentase		
			Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	> 90	Baik Sekali	-	-	-
2	80 – 90	Baik	8 % 2 siswa	25 % 6 siswa	42 % 10 siswa
3	75 – 79	Cukup	25 % 6 siswa	33 % 8 siswa	50 % 12 siswa
4	< 75	Kurang	67 % 14 siswa	42 % 10 siswa	8 % 2 siswa
Jumlah			100 %	100 %	100 %

Melalui tabel perbandingan hasil belajar diatas apabila didistribusikan dalam



Keberhasilan penerapan permainan pos berangkai dapat meningkatkan kualitas kemampuan pembelajaran gerak dasar atletik dapat dilihat dari hasil belajar gerak dasar atletik meningkat.

Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dapat dilihat dari hasil psikomotor tes gerak dasar atletik siswa yang mengalami peningkatan dari sebelum tindakan hingga akhir siklus terakhir, dalam penelitian ini adalah akhir siklus II. Sebelum pelaksanaan tindakan, siswa yang berhasil mencapai batas ketuntasan nilai pada angka 75 untuk hasil rangkaian gerak dasar atletik sebanyak 8 siswa atau sekitar 33%. Kemudian setelah diberikan permainan pos berangkai, penilaian pembelajaran gerak dasar atletik mengalami peningkatan pada siklus I, yaitu untuk hasil tes rangkaian gerak dasar atletik menjadi 58% atau sekitar 14 siswa yang telah mencapai indikator target capaian pada siklus I.

Langkah selanjutnya dilakukan evaluasi, dari hasil evaluasi siswa yang dinyatakan tidak tuntas sebanyak dua siswa atau 8% dari jumlah siswa. Dalam hal ini ketidak tuntas di dasari faktor dalam diri siswa tersebut, yaitu siswa masih belum bisa berkonsentrasi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif. Selain itu siswa kurang disiplin serta pasif dalam mengikuti pembelajaran permainan pos berangkai. Faktor fisik pada siswa tersebut juga mempengaruhi ketuntasan siswa, siswa tersebut memiliki tubuh yang besar sehingga mempengaruhi gerak siswa, sehingga siswa kurang luwes dalam mengikuti gerak dasar atletik. Pada siklus berikutnya akan ditingkatkan variasi gerakan dasar atletik dan memberikan pemanasan dengan permainan hitam/hijau, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar atletik. Pada siklus II ini hasil gerak dasar atletik menunjukkan bahwa nilai siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Siswa yang mampu melakukan gerak dasar atletik dengan baik atau telah mencapai batas ketuntasan untuk hasil tes rangkaian

gerak dasar atletik sebanyak 22 siswa atau sekitar 92% siswa.

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai ini telah mencapai keberhasilan pada pelaksanaan siklus kedua. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Negeri 01 Sidosari dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik menggunakan permainan pos berangkai ini telah mencapai keberhasilan meningkatkan hasil belajar gerak dasar atletik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto, 2010. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga. Surakarta: UNS Press.
- Arma Adullah, 1994. Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani. Jakarta: PMTK
- Bahagia Y. (2012). Pengembangan Media Pengajaran Penjaskes. Direktorat Pendidikan Luar Biasa.
- Depdiknas, 2004. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta:Depdiknas.
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Majalengka: Referens.
- Rusli, Lutan. 2001. Asas – asas Pendidikan Jasmani. Bandung: FPOK UPI.
- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito
- Sugihartono, 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pres
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Penjaskes. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Sukintaka. 2004. Teori Pendidikan Jasmani. Filosofi Pembelajaran & Masa Depan. Bandung: Nuansa.
- Syarifuddin.A. dan Muhadi (1992). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud.
- Waryati. S. 1993. Pendidikan Permainan

- Kecil . Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Penerbit Universitas Terbuka.
- Wahyuni, T. (2013). Mengenal Karakteristik anak SD.
<http://twahyu.student.fkip.uns.ac.id/2011/09/30/> pada tanggal 24 Maret 2014
- Wasty Sumanto, 1998. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [www. Psikologi Bermain Anak. com/ Index. Php](http://www.PsikologiBermainAnak.com/Index.Php)
www.kamusbahasaindonesia.org
Pedoman Penyusunan Skripsi, FIK Unnes Tahun 2014.