

PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI 6-8 TAHUN DIPERUMAHAN REGENCY 1 TANGERANG

Irvan Septianto¹, Muhamad Arif² dan Hartman Nugraha
Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta, Jl Rawamangun Muka
vansseptianto@gmail.com

Recieved: 19/04/2022 Revised: 30/05/2022 Accepted: 30/05/2022

Abstrak. Anak di perumahan regency 1 tangerang sebagian besar dalam kemampuan gerak yang kurang maksima. Hal itu bisa terlihat dengan rendahnya kemampuan anak untuk mengkoordinasi gerak dalam bermain modifikasi engklek. Untuk meningkatkan gerak anak dalam kecerdasan kinestetik, penelitian ini menggunakan tindakan kelas, Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak tersebut menggunakan permainan engklek Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi yang terdapat di bab IV. Dari hasil penelitian Siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian ini adalah bah penerapan permainan modifikasi engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini 6-8 tahun di perumahan regency 1.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik, Permainan Engklek

PENDAHULUAN

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk memperoleh kesenangan dan hiburan, dalam kehidupan sehari-hari biasanya permainan cenderung dilakukan oleh anak-anak karena permainan merupakan salah satu cara anak untuk mengembangkan potensi dirinya, mengembangkan kemampuannya dan mengembangkan kreativitasnya.

Aktivitas juga merupakan suatu kegiatan yang memang di nantikan oleh anak karena bermain sendiri merupakan aktivitas terbaik bagi anak, memainkan suatu permainan bagi anak adalah suatu cara untuk melatih kemampuannya dalam memikirkan suatu strategi dengan cara yang sangat menyenangkan yang mereka sukai, permainan juga dapat dijadikan media bagi orangtua untuk bisa menerapkan berbagai nilai kepada anak melalui cara yang anak sukai yaitu sebuah permainan.

Dalam konteks keluarga orangtua juga bisa mengajarkan anak berbagai hal melalui permainan misalnya mengenalkan angka, huruf, atau warna pada anak melalui sebuah permainan yang menyenangkan.

Selain menyenangkan metode belajar melalui permainan ini juga terbukti lebih melekat pada ingatan anak karena anak melakukan langsung permainan tersebut.

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan seluruh tubuh atau fisiknya untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan menggunakan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu.

Selain itu, kecerdasan kinestetik berarti berpikir dengan menggunakan tubuhnya, yang ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh untuk memahami perintah dari otak. Hal ini mengarah pada sejumlah kemampuan fisik yang lebih spesifik, seperti kemampuan koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan serta kemampuan menerima rangsangan (disebut juga dengan proprioceptive) dan beberapa hal yang berhubungan dengan sentuhan (disebut juga dengan tactile dan haptic).

Seperti yang kita ketahui bersama kecerdasan kinestetik pada anak sebenarnya sudah ada sejak dalam kandungan, hanya saja banyak faktor yang

menghalangi perkembangannya seperti yang telah di jelaskan di awal, peneliti juga merasa hal tersebut menjadi sebuah kekhawatiran apabila kecerdasan anak kurang optimal di masa yang akan datang dan permainan-permainan tradisional pun mulai menghilang di masyarakat.

Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari ragam kebudayaan yang tumbuh di Indonesia. Sebelum gempuran perkembangan teknologi muncul, aneka permainan tradisional sempat mewarnai kehidupan anak-anak Indonesia. Beberapa permainan di antaranya dikenal luas di berbagai daerah, seperti petak umpet, galah asin atau gobak sodor, kelereng, lompat karet, ampar-ampar pisang, bentengan, engklek dan banyak ragam lainnya.

Permainan engklek atau taplak gunung atau juga sudamanda adalah permainan tradisional di Indonesia. Permainan engklek ini sangat baik untuk anak – anak dikarenakan anak akan belajar bersosialisasi dan juga baik untuk kesehatan karena permainan ini cukup banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas pada anak.

Dalam Permainan ini biasanya di mainkan oleh anak perempuan, tetapi anak laki-laki juga kadang ikut bermain. Setelah itu kalau jumlah pemainnya hanya dua orang cukup melakukan suit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu. Tapi kalau lebih dari dua bisa lakukan dengan cara hompimpa. Akan tetapi kadang-kadang untuk menentukan siapa yang duluan bermain adalah dengan cara siapa yang lempar gacoannya yang berupa batu atau pecahan genteng tersebut, tepat pada kotaknya dan juga yang paling jauh pada nomor di kotaknya. Yang paling dekat akan mendapat urutan bermain pertama dan yang paling jauh mendapat urutan paling akhir. Lalu setelah itu pemain harus meloncat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki.

sayangnya permainan yang dilakukan oleh anak saat ini tidak lagi merupakan permainan yang benar-benar melibatkan

aktifitas fisik secara utuh, tetapi lebih ke arah yang modern dan praktis, kebanyakan anak juga mungkin sudah tidak mengetahui lagi permainan-permainan tradisional karena kemajuan teknologi yang membuat anak lebih tertarik bermain handphone dari pada permainan tradisional.

Hal yang harus sangat diperhatikan dalam permasalahan ini adalah dampak negatif pada anak-anak bukan hanya kemampuan gerak anak, perkembangan dan kreatifitasnya jadi terhambat karena kemajuan teknologi yang terjadi. Seperti permasalahan yang peneliti temui di lingkungan tempat tinggal yaitu di perumahan Regency 1 Tangerang, kebanyakan anak-anak terlihat memegang handphone dan beramai-ramai menonton video di handphonenya atau bermain game online, peneliti melihat permasalahan yang timbul tersebut dikarenakan kurang tertariknya anak-anak pada permainan tradisional, salah satunya adalah permainan tradisional engklek yang berasal dari betawi.

Saat ini terutama anak-anak yang berusia 6-8 tahun sudah mulai hilang ketertarikan bermain permainan tradisional engklek, dengan alasan mereka tidak mengetahui permainan tersebut, permainan tersebut monoton, mereka lebih memilih bermain handphone untuk chattingan dengan temannya, melihat sosial media, menonton video di youtube, dan bahkan bermain permainan atau game online, padahal jika mereka ketahui manfaat positif dari permainan tradisional taplak gunung mereka akan mendapatkan keuntungan berupa kemampuan dalam kecerdasan kinestetik.

Dimana kecerdasan kinestetik merupakan kapasitas untuk memanipulasi objek dan melakukan berbagai macam keterampilan fisik. Hal yang menonjol dari kecerdasan ini meliputi keseimbangan, kelenturan, kecepatan, dan koordinasi dalam keterampilan fisik. Anak-anak dengan kecerdasan ini menjelajahi dunia dengan

otot-ototnya, senang bergerak, serta dapat menggunakan objek dengan tangkas. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 6 – 8 Tahun Di Perumahan Regency 1 Tangerang..

A. Kerangka Teoritik

1. Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif dalam memecahkan suatu masalah atau melakukan berbagai tindakan nyata yang terencana untuk menghadapi suatu permasalahan.

Dalam bukunya Sukardi (2013) Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa penelitian tindakan adaah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi di mana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses orang lain.

Menurut Wallace dalam buku Kunandar (2008) menjelaskan bahwa penelitian tindakan dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi secara sistematis tentang praktik keseharian dan menganalisisnya untuk dapat membuat keputusan-keputusan tentang praktik yang seharusnya dilakukan di masa mendatang.

2. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah bagian dari kecerdasan jamak yang berkaitan dengan kepekaan dan ketrampilam dalam mengontrol koordinasi gerakan tubuh melalui gerakan motoric kasar dan halus, seperti menggunakan alat-alat secara terampil, melompat, berlari, berhenti secara tiba-tiba dengan terampil, melakukan gerakan senam atau gerakan menari, silat. Selanjutnya kemampuan ini terwujud dalam kemampuan menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk

mengekspresikan ide-ide dan perasaan (missal sebagai actor, pantomime, sebagai atlit, atau penari).

Kemampuan untuk menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasikan sesuatu atau benda (missal sebagai pemahat, pelukis, mekanik, ahli bedah) Kecerdasan ini mencakup keterampilan tubuh khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas, kecepatan, taktik dan kemampuan haptic.

Semua gerakan yang kita lakukan dikontrol oleh otak. Menurut Amstrong, Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan seluruh tubuh, atlit, penari, seniman, dan juga kecerdasan tangan seperti: montir, penjahit, tukang kayu, ahli bedah. Lebih lanjut Armstrong mengatakan, kecerdasan kinestetik adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan. Bagaimana seorang pematung, ahli bedah, atlet atau penari saat dia menggunakan tangan untuk menciptakan sesuatu, sehingga menghasilkan gerakan, karya yang indah dan dinikmati oleh orang lain.

Howard dan templeton juga dalam sage berpendapat bahwa kinestetik merupakan perbedaan posisi bagian tubuh dan perbedaan gerakan serta luas atau lebarnya ayunan dari gerakan tubuh secara aktif atau pasif. Selanjutnya Schmidt mengatakan kinestetik berasal dari kata “kines” yang berarti gerakan dan tetik yang berarti perasaan. Oleh karena itu kinestetik menunjukkan perasaan gerakan sambungan atau sendi-sendi terisi dalam otot dan lain sebagainya yang memberikan tentang tindakan kita sendiri.

Lie menyatakan, kecerdasan kinestetik memungkinkan koordinasi antara otak dan tubuh manusia. Kecerdasan tubuh ini dibutuhkan manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari.

Jika kecerdasan itu dikembangkan secara optimal, seseorang bisa melakukan koordinasi tubuh secara luar biasa, seperti yang dilakukan oleh penari, atlet, pemain akrobat.

Menurut Campbell, kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menyatukan tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan pementasan fisik. Pada usia dini anak lebih mudah melakukan gerakan dengan baik, asal gerakannya lebih sederhana. Gerakan dilakukan dengan teratur akan mendatangkan gerakan yang indah seperti seorang penari, penari balet.

Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik adalah Berprestasi tinggi dalam olahraga, bergerak-gerak ketika sedang duduk, terlibat dalam kegiatan fisik: olahraga, permainan, menikmati gerak melompat, lari, gulat, atau lain kegiatan serupa, terampil dalam kerajinan tangan, pintar menirukan gerakan, kebiasaan dan perilaku orang lain, senang bekerja dengan tanah liat, melukis dengan jari atau kegiatan kotor lainnya dan senang membongkar pasang benda atau hal lainnya.

Ketrampilan yang dimiliki antara lain memiliki daya control tubuh yang luar biasa, memiliki daya control terhadap obyek, reflek yang sempurna, belajar paling efektif dengan bergerak, suka menyentuh, mahir dalam kerajinan tangan, suka melakukan olahraga fisik, mudah mengingat apa yang dilakukan dari pada apa yang dikatakan.

Anak mengekspresikan dirinya melalui gerakan-gerakan. Anak-anak memiliki keseimbangan dan koordinasi yang baik antara tangan dan mata. Untuk itu permainan yang cocok antara lain adalah bermain bola, engklek untuk menjaga keseimbangan dengan tepat. Dengan cara berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, anak dapat

mengingat dan memproses informasi. Karier yang mungkin ditekuni sebagai atlet, guru pendidikan jasmani, penari, aktor.

Faktor yang mempengaruhi adalah keluarga, bakat, lingkungan, jika perlu anak masuk club yang sesuai dengan minatnya, misalnya: club olahraga atau sanggar seni. Intelegensi kinestetik ini dapat dikembangkan dengan belajar menyentuh, memanipulasi. Cara terbaik dengan memotivasi melalui seni peran, gerakan kreatif dan semua kegiatan yang bersifat fisik.

Kemampuan menggunakan alat tubuh yaitu mengendalikan sesuatu objek dengan terampil. Keterampilan yang dapat dilakukan anak adalah menari, koordinasi fisik, olahraga, melakukan eksperimen, menggunakan bahasa tubuh, acting, penggunaan tangannya untuk menciptakan atau membangun, mengekspresikan emosi melalui gerak tubuh. Anak diberi kesempatan ke lapangan tempat berolahraga, bermain ke kolam renang. Tentukan program yang mengikutsertakan seluruh anggota keluarga, lakukan permainan fisik bersama-sama, kunjungi pertandingan olahraga, berkemah, libatkan diri dengan berbagai pengalaman interaktif dan energik lainnya.

Di sekolah bisa dilakukan latihan drama, menggunakan bahasa tubuh, olahraga, bermain peran, tari, latihan fisik lainnya yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Guru dalam hal ini dapat menyediakan alat-alat yang bervariasi, menciptakan suasana yang tidak membosankan. Semua ini tergantung pada kreativitas guru, sehingga anak senang bermain.

Jadi, jelaslah yang dimaksud dengan kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk menggunakan tubuh, mengekspresikan gerak, keterampilan gerak, koordinasi tubuh yang meliputi indikator,

keterampilan menirukan olahraga tertentu, selalu ingin bergerak, mudah menirukan gerakan dan gaya seseorang, senang menari..

3. Permainan Engklek

Permainan *engklek* (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang data yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan dihalaman. Namum, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertical kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. (Montolalu 2005:34).

Permainan tradisional engklek dalam bahasa daerah Bengkulu berarti *Lompek Kodok* yang artinya Lompat kodok (Depdikbud:30) Sedangkan menurut Wardani (2010:15) Permainan engklek disebut juga somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat kepetak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan

pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan.

Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.

Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih keseimbangan permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.

- g. Melatih ketrampilan motoric tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng.

4. Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun

Dalam bukunya Uyu Wahyudin (2011) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini secara umum adalah anak yang berumur di bawah 0-8 Tahun. Dalam masa ini, potensi kembang anak usia dini harus di bantu untuk merangsang dengan berbagai banyak hal agar dewasa nanti kemampuan yang dipunyai beragam. PAUD adalah *stimula* bagi masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan menarik yang memberikan dasar bagi seseorang di masa dewasa.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 Tahun. Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan undang-undang sistem Pendidikan adalah 0-6 Tahun. Pada masa ini sering disebut “*Golden Age*”, Karena pada umur 0-8 tahun segala sesuatu yang diajarkan mudah diserap dan ditangkap oleh memori mereka sampai dewasa.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Anak Usia dini adalah makhluk yang tidak bisa disamakan oleh orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dia lihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Itu merupakan sifat dasar anak usia dini. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara

alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

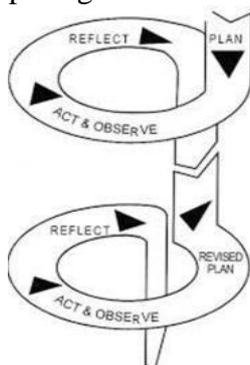
METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Action Research* dengan judul penerapan permainan bola besar untuk meningkatkan gerak manipulatif anak usia dini 6-8 tahun. Penelitian tindakan atau *Action Research* merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif dalam memecahkan suatu masalah atau melakukan berbagai tindakan nyata yang terencana untuk menghadapi suatu permasalahan.

Dalam bukunya Sukardi (2013) Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa penelitian tindakan adaah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi di mana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses orang lain.

Menurut Wallace dalam buku Kunandar (2008) menjelaskan bahwa penelitian tindakan dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi secara sistematis tentang praktik keseharian dan menganalisisnya untuk dapat membuat keputusan-keputusan tentang praktik yang seharusnya dilakukan dimasa mendatang. Model penelitian akan dilakukan dalam beberapa siklus dengan menggunakan model dari Stephen Kemmis dan Robin McTaggart dengan alasan model berbentuk spiral tersebut lebih memungkinkan terjadinya proses yang dinamis dalam perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Skema ini juga cocok dengan sifat pembelajaran anak usia dini yang dapat dilakukan berulang-ulang untuk pembentukan kompetensi anak pada berbagai bidang peningkatan, salah satunya dalam penerapan permainan

kelompok yang dalam penelitian ini ditujukan pada gerak lokomotor.



Gambar 2.5 Model Kemmis dan Taggart
Sumber: Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.70

Kemmis dan Taggart membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap suatu kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu:

- 1) Diagnosis masalah dalam permasalahan ini peneliti mengangkat dan mengambil lima gerakan manipulatif melempar bola dengan dua tangan, menangkap bola dengan dua tangan, mendribble bola dengan tangan, menendang bola dan mendribble bola dengan kaki yang dimana peneliti mendapat suatu masalah pada saat anak bergerak
- 2) Perancangan tindakan dimulai sejak peneliti menemukan suatu masalah dan merumuskan cara pemecahan masalahnya melalui tindakan.
- 3) Observasi dilakukan untuk mengamati proses dan dampak. Observasi proses merekam apakah proses tindakan sesuai dengan skenarionya, dan gejala-gejala apa yang muncul selama proses tindakan, baik pada peneliti sebagai aktor,

sasaran tindakan, atau situasi yang menyertainya.

- 4) Refleksi proses penemuan, penyediaan data dan informasi untuk menetapkan keputusan yang rasional dan objektif. Tujuan dinyatakan telah tercapai dan kegiatan dinyatakan efektif apabila memenuhi indikator kualitas yang telah ditetapkan dengan menggunakan kriteria baku.

Model penelitian tindakan tersebut sering diacu oleh para peneliti tindakan. Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilaksanakan tindakan sekaligus observasi. Guru sebagai peneliti sekaligus melakukan observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar sudah maksimum atau sudah tidak perlu ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Mulyatinsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Nofi Marlina, Disertasi Doktor: "Penerapan Pembelajaran Aktivitas Fisik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kamak" (jakarta: UNJ), Hal 95-99.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008

Mochamad Djumidar, *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004

Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013

Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung:PT Refika Aditama, 2011

Dian Apriani, "*Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B*
RA AL HIDAYAH 2 TARIK
SIDOARJO" jurnal Hal 4.