

MODEL PEMBELAJARAN LOKOMOTOR USIA 6-7 TAHUN BERBASIS PERMAINAN

Eko Webiantoro¹, Sudradjat Wiradihardja², Sri Nuraini³.

Abstrak: Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan bagi siswa Sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode penelitian pengembangan Research & Development. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa Sekolah dasar kelas 1 yang berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara, dan instrumen gerak dasar *lokomotor* (jalan, lari dan lompat) yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) ujicoba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) ujicoba utama (*field testing*). Uji efektifitas model menggunakan tes gerak dasar *lokomotor* (jalan, lari dan lompat) sedangkan untuk melihat hasil efektifitas model digunakan uji statistik dengan menggunakan rumus *before-after* (*pre-test* dan *post-test*). Hasil perhitungan *pre-test* didapatkan hasil 1782,81 dengan rata-rata 59,42 sedangkan *post-test* didapatkan hasil 2569,06 dengan rata-rata 85,63 hal ini berarti model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (2) Dengan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan yang telah peneliti kembangkan, siswa dapat meningkatkan kemampuan gerak pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Berbasis Permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, kemampuan gerak dasar, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap–mental-sosial-emosional-sportivitas-spiritual), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional.

Oleh karena itu untuk dapat terciptanya kemampuan untuk melakukan aktifitas fisik dibutuhkan kemampuan gerak dasar yang baik dan berkualitas, perlu adanya upaya kerja keras dan kerja cerdas dari seorang guru penjas dalam menciptakan kreativitas, inovasi serta penerapan metode, strategi, model yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Disinilah peran guru sangat penting dalam proses perkembangan dan pembelajaran anak sesuai dengan yang tertulis dalam permendiknas No. 58 tahun 2009 yang dimaksud dengan pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan,

¹ Penulis adalah Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

² Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Negeri Jakarta

³ Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Negeri Jakarta

melaksanakan proses pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuh, dan perlindungan anak didik (Nasional, 2009).

Fakta yang terjadi dalam pembelajaran gerak di tingkat pendidikan anak usia 6-7 tahun pada fase pelaksanaan proses pembelajaran, guru menggunakan kurikulum sebagai dasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran tetapi konsep perkembangan belajar gerak pada anak usia 6-7 tahun belum diterapkan sehingga pembelajaran yang diberikan selama ini belum berjalan semestinya., serta kurangnya sarana prasarana juga menjadi salah faktor yang mempengaruhi proses pendidikan pembelajaran jasmani tidak tercapai secara maksimal.

Berdasarkan analisis dilapangan, peneliti melakukan pengamatan, observasi serta wawancara di SDI Alazhar 17 Bintaro , SDN Aren Jaya V Bekasi dan SDN Mustika Jaya V Bekasi. Pada proses analisis, pengamatan dan observasi di kelas rendah, dari kurang lebih 128 siswa kelas rendah yang berusia 6-7 tahun ditemukan terdapat 40 % yang mengalami rendahnya kemampuan gerak dasar lokomotor. Karena masih banyak siswa yang belum optimal dalam bergerak, seperti seringnya jatuh tanpa sebab pada saat berjalan maupun berlari, kaku dalam melompat, serta kesulitan dalam bergerak kesamping. Kemudian pada saat wawancara ditemukan informasi bahwa ada beberapa siswa kurang lebih 50% siswa yang mengalami kelemahan pada gerak dasar nya kemudian faktor lain yang menghambat siswa melakukan gerak, yakni siswa sering kali bermain gadget ketimbang bermain dengan teman sebaya di lingkungan rumahnya, sehingga kesempatan untuk bergerak saat minim untuk itu peran seorang guru sangatlah penting untuk menciptakan suasana belajar yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu guru harus berfikir kreatif dan berinovasi menciptakan model-model pembelajaran gerak dasar locomotor yang berorientasi pada permainan.

Dari penelitian yang akan dilakukan dan memperkuat judul penelitian, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian sebelumnya untuk memperoleh informasi apakah penelitian yang serupa pernah dilakukan atau tidak. Dari hasil kajian penelitian sebelumnya, peneliti menemukan kajian serupa yang pernah dilakukan oleh (Kukuh M, Dwiyo, & Heynoek, 2017) tentang pengembangan permainan aku dan hewan menggunakan multimedia interaktif untuk guru anak usia dini” pada permainan aku dan hewan setiap gerakannya menirukan berbagai jenis hewan, dalam penelitiannya berfokus kepada melatih kemampuan gerak dasar lokomotor & non lokomotor, contoh gerakan lokomotor (harimau, kangguru, kancil, anjing) non lokomotor (siput, kelinik, gajah, dan buaya). Dengan hasil uji coba skala kecil mendapatkan persentase sebesar 80,41% dengan kategori baik sedangkan uji coba skala besar mendapatkan persentase sebesar 87,65% dengan kategori sangat baik. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Bhayangkara, 2018) tentang “ Pengembangan pembelajaran gerak lokomotor dengan pola pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor pada siswa kelas II SD Hanief Kota Bekasi”. Dengan hasil kemampuan berlari mendapatkan persentase sebesar 48,07% meningkat sebesar 54,16% dengan kategori baik. Dalam penelitiannya berfokus kepada model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor. Dan juga penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh (Rumini, Hartiwan, Pendidikan, Kesehatan, & Keolahragaan, 2013) “ tentang model pembelajaran penjasorkes kid’s atletik melalui permainan the strength post pada siswa kelas V” dalam penelitiannya berfokus kepada gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative yang dibuat dengan model permainan. Dengan hasil uji coba skala kecil diperoleh persentase 89,21% dikategorikan baik sedangkan uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 93,68% dikategorikan sangat baik.

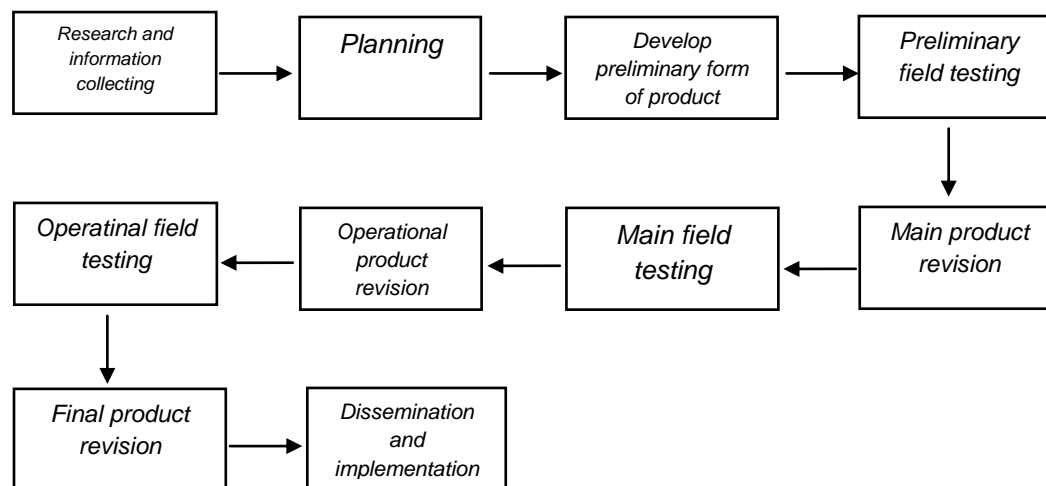
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 6-7 tahun yang berada di kelas rendah lebih suka bermain aktif dengan menggunakan peralatan dan media belajar yang menarik sehingga anak merasa senang dan bahagia, serta permainan yang dibuat ini tidak terlepas dari manfaat pembelajaran penjas itu sendiri yakni untuk meningkatkan

kebugaran jasmani. Maka dari itu dianggap perlu adanya model pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran dan pelaratan yang bisa menunjang kreativitas dan inovasi guru dalam mengajarkan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada kemampuan melakukan gerak dasar locomotor jalan, lari dan lompat. Pada dasarnya pembelajaran pada sekolah dasar mengacu pada kemampuan melakukan gerak dasar akan tetapi pembelajaran tersebut akan terlaksana dengan bagus apabila dikemas dengan berbagai model-model pembelajaran yang aman, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Locomotor Usia 6-7 Tahun Berbasis Permainan”.

METODE

Pendekatan dan metode penelitian pada Penelitian model pembelajaran gerak dasar locomotor berbasis permainan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Reaserch and Development*) dari(Borg, W.R & Gall, 1983). Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah, diantaranya yaitu: (1) *Reaserch and information collecting* (2) *Planning* (3) *Development of the preliminary form of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision* (6) *Main field test* (7) *Operational product revision* (8) *Operational field testing* (9) *Final product* (10) *Dissemination and implementation*(Gall, Gall, & Borg, 2003).

Kesepuluh langkah-langkah tersebut merupakan bagian dari prosedur penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai acuan dalam membuat pengembangan produk yang berkaitan dengan pembelajaran gerak locomotor berbasis permainan. Untuk dapat mempermudah penelitian pengembangan dapat digambarkan melalui langkah-langkah serta *chart* sebagai berikut:



Gambar 1 Instruksional *Design Research and Development*

Sumber: (Gall et al., 2003)

Berdasarkan *Chart* di atas dapat dijelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan Studi pendahuluan atau penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, observasi subjek, dan persiapan pembuatan pokok permasalahan)
2. Membuat dan melakukan suatu perencanaan (definisi gerak dasar locomotor, perumusan tujuan pembelajaran, penentuan tes, uji ahli, dan uji coba skala kecil)
3. Membuat pengembangan produk awal (penrsiapan materi, penyusunan bahan ajar/buku, video dan perangkat evaluasi)
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal atau kelompok kecil.

5. Melakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan tahap awal (setelah ada masukan dan saran dari pakar ahli)
6. Melakukan uji lapangan utama atau uji coba kelompok besar
7. Melakukan revisi untuk produk operasional (setelah ada masukan dan saran dari pakar ahli)
8. Melakukan uji produk utama
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dan hasil uji coba lapangan
10. Membuat laporan mengenai produk berbentuk jurnal dan bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial(Gall et al., 2003).

HASIL

Tabel Data hasil penilaian pada kelompok eksperimen siswa sebelum *Treatment* (*pre-Test*) dan Hasil Setelah *Treatment* (*post-Test*)

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Subyek 1	70,31	85,94
2	Subyek 2	67,19	84,38
3	Subyek 3	65,63	83,75
4	Subyek 4	53,13	81,25
5	Subyek 5	53,13	85,94
6	Subyek 6	56,25	83,75
7	Subyek 7	51,56	84,38
8	Subyek 8	56,25	87,50
9	Subyek 9	59,38	83,75
10	Subyek 10	60,94	83,44
11	Subyek 11	60,94	85,94
12	Subyek 12	62,50	86,56
13	Subyek 13	60,94	85,94
14	Subyek 14	54,69	87,50
15	Subyek 15	57,81	80,31
16	Subyek 16	56,25	83,44
17	Subyek 17	53,13	82,81
18	Subyek 18	62,50	84,38
19	Subyek 19	60,94	90,63
20	Subyek 20	57,81	85,94
21	Subyek 21	51,56	84,38
22	Subyek 22	62,50	85,94
23	Subyek 23	57,81	90,00
24	Subyek 24	56,25	89,38
25	Subyek 25	60,94	89,06
26	Subyek 26	62,50	82,81
27	Subyek 27	67,19	85,31
28	Subyek 28	60,94	91,25
29	Subyek 29	62,50	87,50

Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 19 (1), Januari – Juni 2020: 20 - 27

30	Subyek 30	59,38	85,94
Jumlah		1782,81	2569,06
Rata-Rata		59,42	85,63

Tabel di atas menunjukkan hasil pre-test dan post-test siswa yang telah diberikan perlakuan. Uji pre-test dilakukan setelah dilakukan revisi kelompok kecil. Pre-test dilaksanakan sebelum dilakukan penerapan 20 model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar. Test dilakukan untuk mengetahui hasil sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata hasil tes 30 siswa adalah 54,42. Kemudian, setelah diberikan perlakuan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar sebanyak 20 model yang telah di evaluasi dan di validasi selanjutnya dilakukan Post Test terhadap 30 siswa untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan gerak lokomotor anak setelah diberikan variasi pembelajaran. Setelah dilakukan test diketahui bahwa kemampuan gerak lokomotor anak meningkat ditandai dengan bertambahnya nilai skor yang didapat siswa dengan rata-rata 85,63. Berdasarkan uraian di atas terdapat perbedaan hasil waktu antara pre-test dan post-test bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor usia 6-7 tahun di sekolah dasar.

Uji Normalitas dengan instrument tes kemampuan gerak dasar lokomotor

Tabel Hasil Uji Normalitas data statistics (Pre-test) dan setelah diberikan treatment (post-test)

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.125	30	.200	.964	30	.391
Post Test	.154	30	.066	.966	30	.441

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance

Pada tabel uji normalitas data nilai rata-rata siswa sebelum diberikan model pembelajaran adalah 0.125 dan nilai setelah diberikan perlakuan model pembelajaran gerak dasar lokomotor adalah 0.154 yang artinya bahwa terdapat perbedaan besaran skor yang dihasilkan dari pre-test dan post-test sehingga kemampuan gerak lokomotor siswa meningkat. Dan data tersebut dikatakan normal apabila dengan $\text{sig } 0.391 > 0.05$ pada Pretest dan $0.441 > 0.05$ jadi kesimpulannya adalah data tersebut dikatakan normal.

Uji Efektifitas dengan Instrumen tes kemampuan gerak dasar lokomotor

Tabel Hasil Paired samples statistics (Pre-test) dan setelah diberikan treatment (post-test)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post Test	85.6367	30	2.64885	.48361
	Pre Test	59.4283	30	4.74085	.86556

Pada tabel, nilai rata-rata siswa sebelum diberikan model pembelajaran adalah 59.42 dan nilai setelah diberikan perlakuan model pembelajaran gerak dasar lokomotor adalah 85.63 yang artinya bahwa terdapat perbedaan besaran skor yang dihasilkan dari pre-test dan post-test sehingga kemampuan gerak lokomotor siswa meningkat.

Tabel Hasil Paired Samples Correlation (Pre-Test) dan (Post-Test)

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Post Test & Pre Test	30	.126	.508

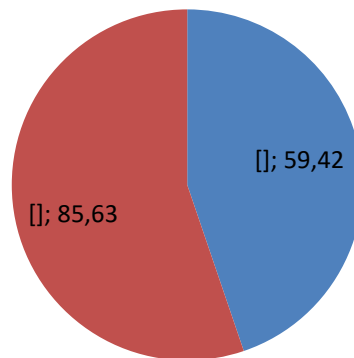
Berdasarkan tabel diatas didapat bahwa koefisien korelasi pembelajaransebelum dan sesudah diberikan perlakuan model permainan tradisional adalah .126 p-value $0,508 \geq 0,05$ atau tidak signifikan.

Tabel Hasil Paired Samples Statistics (Pre-Test) dan (Post-Test)

		Paired Differences						t	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Post Test - Pre Test	2.6208E1	5.13137	.93686	24.29225	28.12442	27.975	29	.000	

Pada uji signifikan perbedaan dengan spss 16 didapatkan mean= 2.620 menunjukkan selisih dari hasil pre-test dan hasil post-test, hasil t-hitung= 27.975 df=29 dan p-value= $0.000 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar dan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor serta telah dikembangkan memiliki efektivitas yang signifikan.

Adapun perbandingan hasil catatan rata-rata catatan waktu sebelum dan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar dapat digambarkan dengan diagramlingkar sebagai berikut:



Gambar Diagram Lingkar (Uji efektifitas kelompok perlakuan)

PEMBAHASAN

Pada hasil test yang diperoleh sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat disimpulkan bahwa model permainanlayak dan efektif meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor untuk siswa sekolah dasar. Dalam uji signifikan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 didapat mean= 2.145 yang menunjukkan selisih waktu dari pre-test dan waktu post-test, hasil t-hitung= 27.383 df= 29 dan p-value= $0.000 < 0.05$ yang

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan model permainan. Berdasarkan hasil penelitian yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas yang signifikan.

Berdasarkan dari kekurangan dan kelebihan produk yang dihasilkan terdapat beberapa masukan yang akan peneliti paparkan guna tercapainya penyempurnaan produk yang dihasilkan ini. Masukan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang dikemas dalam permainan harus mampu mengakomodir kebutuhan gerak para siswa dengan mempertimbangkan sesuai tujuan pembelajaran (permainan yang di berikan dimulai dari yang termudah hingga tersulit).
2. Petunjuk pelaksanaan dan gambar pada model harus di susun dan dibuat dengan jelas agar mudah untuk dipahami siswa.
3. Fasilitas dan alat yang digunakan hendaknya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mempertimbangkan faktor keamanan dan keselamatan siswa.
4. Pembuatan video dan buku produk hendaknya mempertimbangkan unsur profesionalisme (oleh *expert*) supaya hasil dari produk dapat mudah dan jelas untuk dipelajari dan dipraktikan baik oleh guru maupun siswa.

Pembahasan Produk

Model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar ini dibuat oleh peneliti agar dapat menjadi referensi yang dapat membantu guru penjas dalam memberikan variasi khususnya pada pembelajaran gerak dasar lokomotor. Model ini disusun berdasarkan atas kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Setelah produk ini dievaluasi mengenai beberapa kelemahan yang ada dan dilakukan pembenahan produk untuk hasil yang lebih baik, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan dari produk ini antara lain :

1. Produk model permainan ini efektif meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar.
2. Model yang dihasilkan memiliki beberapa variasi dari yang termudah hingga tersulit.
3. Produk model yang dibuat dengan berbagai variasi permainan dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sehingga akah memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.
4. Model pembelajaran dengan berbasis permainan yang dimodifikasi memberikan perspektif serta kebaruan yang sangat berguna bagi pengembangan pembelajaran gerak dasar lokomotor di sekolah dasar.
5. Model pembelajaran gerak dasar lokomotor ini dapat membantu sebagai referensi guru penjas untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
6. Sumbangan bagi ilmu pendidikan khususnya bidang pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Keterbatasan Produk

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan sesempurna mungkin sesuai dengan kemampuan yang peneliti miliki, namun apabila didalam penelitian ini masih terdapat banyak yang harus peneliti akui dan dikemukakan. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat tidak semua dapat di berikan di semua kelas di sekolah dasar karena sangat berkaitan erat dengan tingkat kesulitan dan kemudahan siswa dalam bermain, maka dari itu guru dapat mengembangkan produk ini sesuai kebutuhan siswa khususnya di sekolah dasar.
2. Proses yang dilakukan peneliti pada saat melakukan ujicoba lapangan sebaiknya dilakukan pada ruang lingkup yang lebih besar.

3. Penggunaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang digunakan kurang memadai dan masih terbatas.
4. Produk yang dibuat masih jauh dari kata sempurna.
5. Penjelasan yang diberikan pada gambar permainan yang dimodifikasi sesuai kebutuhan siswamasih kurang sempurna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari data yang peneliti peroleh dari hasil ujicoba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Menghasilkan produk akhir berupa model pembelajaran lokomotor usia 6-7 tahun berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar yang terdiri dari 20 item model pembelajaran gerak lokomotor serta dapat diterapkan pada murid sekolah dasar.

Penggunaan model pembelajaran lokomotor usia 6-7 tahun berbasis permainan untuk siswa sekolah dasarefektif meningkatkan gairah dan mencegah kebosanan, karenaproduk model yang dibuat dengan berbagai variasi permainan dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sehingga akah memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhayangkara, C. D. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Dengan Pola Pendekatan Bermain Sd Al Hanief Kota Bekasi. *Jendela Olahraga*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2033>
- Borg, W.R & Gall, M. (1983). *Educational Research An Introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (Seventh Ed). <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Kukuh M, N., Dwiyoogo, W. D., & Heynoek, F. P. (2017). Pengembangan Permainan Aku Dan Hewan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Guru Anak Usia Dini. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 153–165.
- Nasional, M. P. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. , Pub. L. No. 58 Tahun 2009 (2009).
- Rumini, P. N., Hartiwan, U., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Keolahragaan, F. I. (2013). *MODEL Pembelajaran Penjasorkes Kid ' S Atletik Melalui Permainan The Strength Post Pada Siswa Sd Kelas V*.2(8), 526–533.