

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELOMPAT MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI BALON PADA ANAK KELOMPOK A TK PANCAMURNI I KERTOSONO KABUPATEN NGANJUK

Isnawati Nurfa

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: IsnawatiNurfa22@gmail.com

Rachma Hasibuan

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan melompat anak melalui permainan modifikasi balon pada anak kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk. Subyek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk dengan jumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada siklus. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase 68,75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Nilai rata-rata Kemampuan melompat siklus I sebesar 60,00% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon pada anak kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk.

Kata kunci : Permainan Modifikasi Balon, motorik kasar

Abstract

This classroom action research aims to describe the increased ability to jump through the balloon modification game in the children's group A TK Pancamurni I Kertosono Nganjuk. Research subjects were children aged 4-5 years in kindergarten Pancamurni I Kertosono Nganjuk regency with the number of 15 children. Data collection techniques use observation and documentation. Technique of data analysis this research use descriptive statistic that is based on analysis of reflection on cycle. The result of this research in cycle I, teacher activity showed percentage 68,75% then in cycle II increased to 87,50%. The activity of children in the first cycle of 65.63% increased to 87.50% in cycle II. Average value The ability to jump cycle I at 60.00% and on the second cycle increased to 80.00%. Based on the above description it can be concluded that there is an increase in the ability to jump through the game modification ballooning on the child group A TK Pancamurni I Kertosono Nganjuk.

Keywords: *Balloons modification game, Skill capability*

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK). Sebenarnya anggapan bahwa perkembangan motorik kasar akan berkembang secara otomatis dengan bertambahnya usia anak merupakan anggapan yang keliru. Perkembangan motorik kasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan usia dini, yaitu dari sisi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat, bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan anak). Pengembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri (Mursid, 2015:122-123) dengan aspek-aspek perkembangan

lainnya. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting keseluruhan. Keterampilan fisik yang di butuhkan anak untuk kegiatan dan aktivitas olah raga bisa dipelajari, serta dilatih di masa-masa awal perkembangan. Hal yang sangat penting dalam mempelajari keterampilan ini adalah tercipta suasana yang menyenangkan, tidak berkompetisi agar anak-anak mempelajari olah raga dengan dengan senang, dan merasa nyaman untuk ikut berpartisipasi.

Terdapat tiga jenis gerakan dasar yang perlu dikembangkan kepada anak, yaitu: gerakan lokomotor, manipulatif dan stabilitas. Gerakan lokomotor mencakup gerakan berjalan, berlari, melompat, meloncat, melompat-lompat, mendaki. Sementara gerakan manipulatif mencakup gerakan melempar, menangkap, menendang, memasukkan Selanjutnya gerakan stabilisasi mencakup mengayun,

berguling, membalikkan badan dan berjalan di atas papan titian (SPG, 2013:79). Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, dicantumkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun lingkup perkembangan motorik kasar adalah menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb, melakukan gerakan menggantung (bergelayut), melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang sesuatu secara terarah, dan memanfaatkan alat permainan di luar kelas (Lampiran I Permendikbud No 137:21). Hal ini mengindikasikan bahwa anak usia 4-5 tahun anak harus sudah mampu kemampuan yang telah ditetapkan di atas, sehingga jika pada ketiga aspek tersebut belum berkembang secara optimal maka perlu diupayakan agar tahapan perkembangan tersebut tercapai.

Selain hal-hal di atas kemampuan melompat anak kelompok A di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk yang kurang juga disebabkan pembelajaran yang kurang bervariasi atau menyenangkan dapat menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran motorik kasar sehingga dapat menghambat perkembangan motoriknya, oleh karenanya kemampuan motorik kasar anak perlu dikembangkan dengan berbagai aktivitas yang merangsang anak untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, terutama dengan bermain atau permainan masih jarang diterapkan di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melompat anak perlu dilakukan tindakan penelitian kelas dengan menerapkan permainan yang dalam penelitian ini digunakan adalah permainan modifikasi sundul balon.

Berdasarkan pengamatan di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk, pada anak kelompok A saat melakukan kegiatan motorik kasar pada kemampuan melompat masih belum berkembang optimal, sebab masih terdapat anak yang belum mampu melompat menggunakan tali setinggi 30 cm (7 anak atau 35% dari 20 anak), demikian juga untuk melompat dari ketinggian 30 cm masih terdapat 10 anak atau 50% yang masih belum mandiri, masih dipegangi oleh guru ataupun masih diarahkan baik secara verbal maupun non verbal. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan melompat pada anak kelompok A di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk masih perlu dikembangkan.

Pentingnya perkembangan melompat ini merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar guru dapat mengantisipasi hal-hal yang dapat mengganggu

perkembangan anak. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan metode kegiatan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Salah satu metode yang tepat dan dapat digunakan adalah metode bermain.

Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2) bermain sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang didesain melalui bermain diharapkan bermakna bagi anak dan secara langsung mampu melatih keterampilan gerak manipulatif dengan cara yang menyenangkan.

Dipilihnya permainan modifikasi balon, karena tujuan utama memodifikasi permainan adalah membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Permainan harus dapat memberikan pengalaman berhasil bagi anak jika kita menginginkan anak selalu terlibat dalam permainan-permainan berikutnya (Sujiono, 2008:10.5). Adapun tujuan permainan modifikasi balon adalah untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kaki, dengan cara anak disuruh merangkak sepanjang 1 meter sambil memandang balon yang digantung, kemudian berdiri sambil melompat untuk menyundul balon yang digantung dengan ketinggian 130 cm serta mampu mendarat dengan seimbang setelah melompat.

Penelitian yang relevan sebelumnya adalah penelitian Naurina (2012) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo". Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pada siklus 11 ini semua aspek dan kriteria kretivitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil penelitian di atas, terbukti bahwa penggunaan permainan loncat Galaksi dan Lari Zig-zag dapat meningkatkan kemampuan kelincahan gerak pada anak kelompok A di TK PKK Sriharjo. Perbedaan penelitian adalah sebagai berikut penelitian Naurina (2012) menggunakan rintangan yaitu kertas atau pijakan yang digunakan, sedangkan dalam penelitian di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk menggunakan permainan modifikasi balon dimana anak-anak diminta untuk melompat dari posisi merangkak untuk balon yang digantung pada ketinggian 130 cm dan mampu mendarat dengan seimbang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :
a) Bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kegiatan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) menggunakan metode permainan modifikasi balon diharapkan dapat merangsang minat anak untuk terlibat secara langsung dalam pada anak kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Nganjuk?

b) Bagaimanakah aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kegiatan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) pada anak kelompok A TK Pancamurni 1 Kertosono Nganjuk? c) Bagaimanakah peningkatan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) pada anak kelompok A TK Pancamurni 1 Kertosono Nganjuk ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah a). untuk mendiskripsikan aktifitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada permainan modifikasi balon (menyundul) pada anak kelompok A di TK Pancamurni Kertosono Nganjuk. b). untuk mendiskripsikan aktifitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada permainan modifikasi balon (menyundul) pada anak kelompok A di TK Pancamurni 1 Kertosono Nganjuk. c). untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi balon (menyundul) pada anak kelompok A DI TK Pancamurni 1 Kertosono Nganjuk.

Pengertian motorik kasar menurut (Sujiono, 2009:12.3) adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti lengan, kaki, dan leher. Motorik kasar memiliki ukuran besar otot yang terlibat, jumlah tenaga yang dikerahkan atau lebarnya ruang yang dipakai untuk melaksanakan gerakannya. Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, serta fasilitas dan perlengkapan yang tersedia (Wati, 2012:168). Adapun permainan modifikasi balon (menyundul) yang dimaksud peneliti merupakan permainan yang dimodifikasi dengan jalan balon digantung dengan ketinggian 130 cm dengan jarak dari anak sejauh 1 meter. Anak disuruh merangkak sambil memandang balon yang akan disundul, setelah anak memperkirakan posisinya tepat maka anak berdiri dari posisi merangkak sambil melompat untuk menyundul balon. Anak yang dianggap berhasil jika mampu berdiri sambil melompat dan berhasil menyundul balon dengan kepalanya dan mampu mendarat dengan seimbang setelah melompat.

Penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2001:11) bahwa bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada untuk meningkatkan kemampuan melompat maka dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga secara tidak langsung anak tertarik dan menikmati permainan atau kegiatan tersebut. Kegiatan permainan (menyundul) balon merupakan kegiatan yang sangat sederhana untuk dilakukan anak agar anak merasa senang.

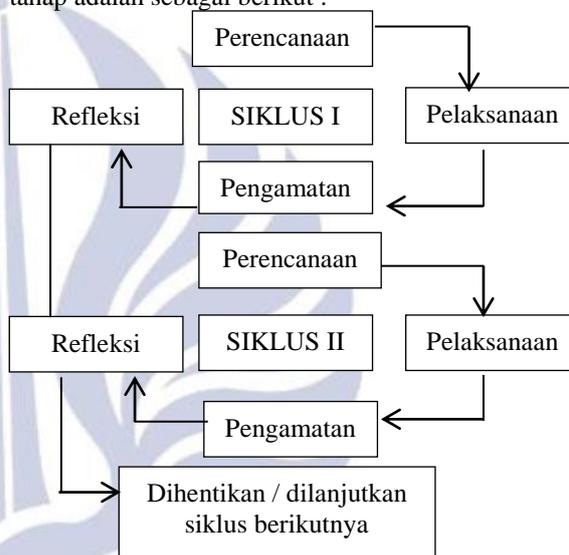
Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui permainan modifikasi (menyundul) balon dapat meningkatkan kemampuan melompat anak

khususnya unsur kekuatan dan keseimbangan tubuh anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon pada anak usia 4-5 tahun di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk.

Menurut Arikunto (2009:16), secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas
(Arikunto, 2009: 16)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan melompat. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat. Dalam penelitian yang dilaksanakan selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan dan refleksi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru, dan aktivitas anak berupa skor dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka Persentase
- F = Skor yang diperoleh aktivitas guru/ aktivitas anak yang telah dicapai
- N = Jumlah skor maksimal indikator aktivitas guru / aktivitas anak

Data kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Pancamurni 1 yang di peroleh selama penelitian berlangsung dikelola dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka Persentase
- R = Jumlah anak yang memperoleh skor (1-4) dalam kemampuan motorik kasar
- T = Jumlah anak keseluruhan

Untuk mengetahui presentase tersebut di gunakan kriteria sebagai berikut

- 80 % - 100 % = Sangat Baik
- 56 % - 79 % = Baik
- 26 % - 55 % = Cukup
- 0% - 25 % = Kurang

Selanjutnya data aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan melompat anak yang di peroleh di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Data yang di peroleh kemudian dibuat tabel statistik kemudian dideskripsikan. Hal ini di lakukan agar terlihat jelas bagaimana peningkatan aktifitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan melompat dari siklus I dan siklus II. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila $\geq 80\%$ dari 15 jumlah anak kelompok A TK Pancamurni 1 Kertosono Nganjuk yaitu 12 anak telah berkembang sesuai dengan harapan atau telah mampu melakukan aktifitas yang diperintah guru secara mandiri. Apabila pada siklus I belum tercapai. Maka penelitian ini dilanjut pada siklus II

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus – siklus (Arikunto, 2009), adapun subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pancamurni 1 Kertoson Nganjuk, penelitian ini di

laksanakan pada semester genap 2016/2017 dalam 2 siklus. Siklus I dan Siklus II masing-masing 2 Pertemuan dilaksanakan pada bulan juni 2017. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 6 juni 2017 pertemuan 2 di laksanakan pada tanggal 7 juni 2017. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 12 juni 2017, pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 14 juni 2017.

Adapun peneliti merancang terlebih dahulu kegiatan melompat di siklus 1 dengan cara menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan RPPM dan RPPH untuk digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan siklus 1. RPPH memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran. Selanjutnya rancangan RPPH Siklus 1 di tindak lanjuti dengan pelaksanaan. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti adalah sebagai guru dan dibantu teman sejawat (sesama guru) bertindak sebagai pengamat yang akan mengamati langsung semua yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas, baik aktivitas guru dan anak.

Selama pelaksanaan peneliti mengambil data dan dilanjutkan dengan mengolah data menunjukkan penelitian harus dilanjutkan pada siklus II. Kemudian peneliti merancang tindakan pada siklus II berupa RPPM dan RPPH, setelah itu peneliti melaksanakan siklus II.

Hasil rekapitulasi aktivitas guru dan anak tercantum pada grafik dan tabel dibawah ini :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	Siklus I	62,50	75,00	68,75
2	Siklus II	81,25	93,75	87,50

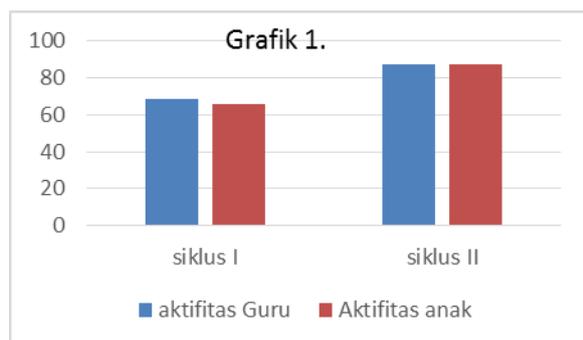
Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I aktivitas guru sebesar 68,75% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1	Siklus I	56,25	75,00	65,63
2	Siklus II	81,25	93,75	87,50

Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I aktivitas anak sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.yaitu sebesar 18,8 %

Data tabel 1 dan tabel 2 dapat digambarkan melalui Grafik. Aktivitas guru dan aktivitas anak Siklus I dan siklus II, seperti di bawah ini :



Grafik 1. Rekapitulasi aktivitas guru dan anak siklus 1 dan Siklus II.

Dari grafik di atas diketahui terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 36,02 % dari siklus I ke siklus II dan peningkatan aktivitas anak sebesar 25,00 %

Hasil pengamatan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan di bandingkan dengan pertemuan 1, hasil pengamatan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan melompat melalui permainan modifikasi menyundul balon pada Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	53,33	66,67	60,00
2	Siklus II	73,33	86,67	80,00

Data tabel di atas dapat digambarkan dengan grafik 2 di bawah ini:



Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I kemampuan melompat melalui permainan modifikasi menyundul balon sebesar 60,00% meningkat menjadi 80,00% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu >80%.

Hasil penelitian di atas maka permainan modifikasi balon (menyundul) sesuai dengan kajian teori. Peningkatan yang di capai tersebut menegaskan bahwa permainan modifikasi balon mampu

meningkatkan kemampuan melompat pada anak kelompok A di TK Pancamurni 1 Kecamatan Kertosono Nganjuk.

Peningkatan tersebut sesuai dengan konsep teori oleh Sujiono (2008) bahwa kegiatan permainan modifikasi balon (menyundul) akan membuat permainan lebih menyenangkan bagi anak.

Selain itu sesuai dengan pendapat Teja Saputra (2001) yang menyatakan bahwa permainan modifikasi balon (menyundul) dapat meningkatkan kemampuan melompat anak khususnya unsur kekuatan dan keseimbangan tubuh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa aktifitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul). Hal ini terbukti dari data aktivitas guru dari siklus I sebesar 68,75 % meningkat pada siklus II menjadi sebesar 87,50 % , aktivitas anak pada siklus I sebesar 65,63 % meningkat pada siklus II menjadi 87,50 % . Kemampuan melompat melalui permainan modifikasi balon (menyundul) pada siklus I dari 60,00 % menjadi 80 %.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Naurina (2012) tentang peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag pada kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo, dimana diperoleh hasil bahwa melalui permainan loncat galaksi dan lari zigzag dapat melatih kekuatan otot-otot kaki, melatih keseimbangan anak, melatih konsentrasi. Penelitian Apriani (2012) yang berjudul “penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan melompat anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo, dimana kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas Apriani (2012), adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan melompat anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan modifikasi balon efektif untuk meningkatkan kemampuan melompat anak. Permainan modifikasi dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga anak lebih fokus mengikuti pelajaran, sebagaimana teori yang dikemukakan Sujiono, dkk., (2008:10.6), bahwa dengan melakukan memodifikasi permainan akan membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK

Guru dapat mengatur anak dalam melaksanakan permainan modifikasi balon agar pada saat pelaksanaan anak tidak saling berebut dan lebih

mengarahkan anak agar dapat mandiri saat melaksanakan permainan.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan modifikasi balon sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi balon.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani (2012) *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas
- Naurina 2012 *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo*.
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas. Terbuka.
- Tedjasaputra, Maykes S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

