



Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Jungkat-jungkit Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Barunawati Kota Ternate

Santi Farid¹, Nurhamsa Mahmud², Rita Samad³

Universitas Khairun Ternate

Jl. Bandara Babullah Kampus 1 Unkhair, Kelurahan Akehuda Kota Ternate Kode Pos 97728

Email: santifarid94@gmail.com¹, nurhamsaaca@gmail.com², ritasamad@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Barunawati melalui kegiatan bermain jungkat-jungkit pada aspek keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Seperti merangka, berjalan, melompat, atau berlari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) kolaboratif. Subjek penelitian kelompok B berjumlah 10 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan yakni motorik kasar anak kelompok B di TK Barunawati kota ternate dapat di tingkatkan melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, dengan besar peningkatan persentase perkembangan motorik kasar anak, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau sebesar 60% dan pada siklus II meningkat sebanyak 80 % sehingga 10 siswa dapat mencapai sebesar 100%.

Kata kunci: Motorik Kasar, Bermain Jungkat-Jungkit, Anak

Abstract: *This study aims to improve the gross motor skills of the children of group B in Barunawati Kindergarten through the activities of playing seesaw on the aspect of balance and coordination between body parts. Such as skating, walking, jumping, or running. This research is a collaborative classroom action research. The research subjects in group B were 10 children. Methods of data collection using observation sheets and documentation. Data analysis used descriptive qualitative. The results obtained can be concluded that "the gross motor skills of children in group B in Barunawati Kindergarten in Ternate city can be improved through play activities to improve children's gross motor skills", with a large increase in the percentage of children's gross motor development, in the first cycle of students who completed as many as 6 students or by 60% and in the second cycle increased by 80% so that 10 students can reach 100%.*

Keywords: *Gross Motor, Seesaw Playing, Child*

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragam), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak usia dini.

Bermain merupakan kebutuhan alami pada anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini.

Perkembangan fisik motorik pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya. Hasil pengamatan di TK Barunawati pada siswa kelompok B, menunjukkan bahwa ketika anak-anak yang sedang bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing masing membentuk pola kehidupannya. Selanjutnya, selama masa pendidikan prasekolah, anak akan terus melakukan interaksi terhadap pola-pola yang semakin kompleks tersebut, kemudian anak-anak akan mulai mengembangkan keterampilan baru seiring dengan pertumbuhan badan kekuatan fisik melalui aktifitas diluar ruangan semua bagian perkembangan anak dapat ditingkatkan.

Jungkat-jungkit merupakan salah satu permainan yang bermanfaat untuk melatih motorik sekaligus kemampuan sosial anak. Permainan jungkat-jungkit yang ada pada taman bermain dimainkan secara manual oleh dua anak. Jungkat-jungkit tidak seimbang jika kedua tidak sama. Agar jungkat-jungkit tersebut seimbang maka diberikan tekanan dengan kekuatan yang sama. Jika hanya satu orang yang ingin bermain jungkat-jungkit tidak dapat dimainkan.

Selain itu yang tidak kalah penting juga ialah permainan jungkat-jungkit, yang dimana permainan jungkat-jungkit sebagai alat penunjang untuk pengetahuan dan keterampilan anak dengan melatih anak untuk lebih percaya diri dan berani. Selain itu keseimbangan anak juga dapat kita lihat saat mereka bermain dipermainan yang bisa dimainkan setidaknya dua orang ini cukup aman dimainkan oleh anak-anak. Namun, tentu saja sebelum membiarkan anak bermain jungkat-jungkit mungkin sebaiknya periksa terlebih dahulu kondisinya karena bagaimanapun permainan ini diberbagai tempat bentuknya berbeda beda. Jika permainan ini terdapat ditempat umum seperti taman yang mungkin kurang terawat. Manfaat yang bisa kita ambil dengan membiarkan anak-anak bermain jungkat-jungkit diantaranya adalah melatih anak untuk lebih percaya diri dan berani.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, yang dilakukan peneliti melalui observasi dengan beberapa guru dan anak terkait dengan permasalahan meningkatkan motorik kasar melalui kegiatan bermain jungkat-jungkit pada anak usia 5-6 tahun dimana terdapat anak yang belum bisa bermain jungkat-jungkit karena belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan

aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Berkaitan dengan hal itu, Hurlock (2008: 7) mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ialah kegiatan bermain di mana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilitan atau cat. Adapun bermain pasif, yaitu kegiatan bermain di mana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain.

2. Ruang Lingkup Permainan Jungkat-Jungkit

Jungkat-jungkit merupakan alat permainan edukatif di luar ruangan yang berupa batangan besi mau pun kayu berukuran 3 meter yang di tengah-tengahnya diberikan tumpuan yang tingginya 60 cm. Kemudian di masing-masing ujung batang besi atau kayu tersebut diberikan dudukan dan pegangan untuk anak. Alat permainan ini cocok digunakan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Namun bisa juga digunakan untuk anak 2 sampai 3 tahun, tetapi anak masih kesulitan bermain untuk itu anak membutuhkan didampingi guru dan orang yang lebih dewasa.

Cara menggunakan alat permainan ini yaitu dengan menduduki di masing-masing ujung besi atau kayu, kemudian masing-masing anak saling menggenjot supaya terjadi gerakan keatas dan kebawah. Jadi alat permainan ini digunakan secara berpasangan, minimal dua anak. Ada pun manfaat dari bermain jungkat jungkit bagi anak ialah dapat mengembangkan kinestetik, konsentrasi, kesembingan, dan kelincahan anak. Selain itu, dapat menguatkan otot tangan dan kaki anak.

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Barunawati melalui kegiatan bermain jungkat-jungkat pada aspek keseimbangan dan kordinasi antar anggota tubuh. Seperti merangka, berjalan, melompat, atau berlari. Penelitian ini dilakukan di TK Barunawati Kota Ternate. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021. Subjek penelitian kelompok B berjumlah 10 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

D. Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Jungkat-jungkit Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penelitian ini di laksanakan di kelas B Paud Barunawati pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 10 siswa penelitian tindakan kelas (PTK) ini di lakukan sebanyak 2 siklus secara garis besar data penelitian adalah: hasil perkembangan motorik kasar anak pada siklus I dan II, dan skor dari hasil pengamatan pada siswa.

Penelitian ini di laksanakan pada bulan April di mulai pertemuan pertama di kelompok B Paud Barunawati kota ternate penelitian pada siklus I sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas. Dengan tahap tahapannya sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 12 April 2021. Kegiatan awal dimulai peneliti mengucapkan salam. Setelah membuka pelajaran dengan salam dan berdoa kemudian Peneliti akan mengkondisikan kelas dengan mengembangkan motorik kasar. Tema bermain sub tema permainan jungkat jungkit peneliti meminta siswa untuk mempersiapkan diri untuk bermain. Peneliti menerapkan kegiatan bermain untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Peneliti untuk diparktekan anak anak cara bermain jungkat jungkit Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan bermain saat kegiatan dimulai Peneliti menanyakan kepada anak anak senang tidak bermain dan kemudian meminta siswa untuk berbaris untuk berdoa sebelum makan. Kegiatan akhir, peneliti menanyakan perasaan anak-anak senang atau tidak dengan kegiatan bermain pada hari ini, peneliti menanyakan kegiatan apa saja yang hari ini anak-anak lakukan di sekolah.

2) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 19 April 2021. Kegiatan awal dimulai peneliti mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak yang dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran. Sebelum kegiatan ini dilakukan, peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu bermain dan sub tema permainan jungkat-jungkit. Kegiatan inti, peneliti menerapkan kegiatan bermain dalam mengembangkan motorik kasar pada anak dengan memberikan arahan untuk cara bermain jungkat-jungkit dengan alat yang disiapkan. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain yang mengerjakannya. Peneliti berdiri didepan anak untuk melihat kegiatan bermain yang dikerjakan yang oleh anak-anak. Jika anak anak mengalami kesulitan peneliti membantu. Setelah kegiatan selesai, hasil bermain anak-anak sangat bagus.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama dan kedua pada siklus I maka hasil dari observasi peneliti pada kelompok B Paud Barunawati hasil penilaian kemampuan berjalan, berlari, melompat, memanjat pada siklus 1 tergambar bahwa jumlah perolehan nilai tiap indikator dari 10 anak, skor terendah 6, dan skor tertinggi 13. Data penilaian pada indikator 1 yakni berjalan memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,3 sedangkan indikator 2 yakni berlari memperoleh nilai rata-rata 1,89 sedangkan indikator 3 yakni melompat memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,3 dan untuk indikator 4 yakni memanjat 1,29. Berikut adalah gambaran nilai perolehan indikator pada siklus I.

Tabel 1 Data Hasil kemampuan kegiatan bermain pada Siklus I

| No | Nama Anak | Aspek yang Dinilai motorik kasar anak | | | | Total Skor | Prosentase (%) | Ket |
|----|-----------|---------------------------------------|-----------|------------|------------|------------|----------------|-----|
| | | 1 Berjalan | 2 Berlari | 3 Melompat | 4 Memanjat | | | |
| 1 | IB | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 2 | A | 2 | 4 | 2 | 2 | 10 | 83.33 | BSH |
| 3 | PN | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 4 | IN | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 5 | TA | 2 | 4 | 2 | 2 | 10 | 83.33 | BSH |
| 6 | IL | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 7 | PI | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 8 | AR | 2 | 4 | 2 | 2 | 10 | 83.33 | BSH |
| 9 | AA | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 10 | IN | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |

Berdasarkan jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) 4 orang, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang, mulai berkembang (MB) 3 orang dan Belum Berkembang (BB) 0 orang.

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus I

| Kriteria Penilaian | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|--------------------|-------------|----------------|
| BSB | 4 | 39,12 |
| BSH | 3 | 23,19 |
| MB | 3 | 23,19 |
| BB | 0 | 0 |

Dari table dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak masih rendah karena jumlah siswa yang berkembang sangat baik hanya 39.12% dari jumlah anak 10 orang. Dengan demikian penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama observasi, yang selanjutnya dapat dilanjutkan pada siklus II karena belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, yakni: Kurang adanya motivasi dan penjelasan sebelum melakukan aktivitas bermain.

2. Siklus II

Peneliti siklus II di laksanakan pada bulan Mei dimulai dari pertemuan ketiga tanggal 12 Mei di kelompok B Paud Barunawati.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan Ketiga siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Mei 2021. Sebelum kegiatan pembelajaran guru dan peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat kegiatan bermain permainan jungkat-jungkit untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Siklus II ini diawali dengan pemberian penjelasan tentang kegiatan bermain dengan penjelasan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan tema bermain dan sub tema permainan kegiatan inti, peneliti menerapkan bermain sehingga dapat mengembangkan motorik kasar pada anak dengan alat media dan memberikan contoh cara bermain. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak. Peneliti berjalan dan berkeliling melihat anak-anak yang bermain lalu mereka nampak sangat semangat dan aktif. Jika anak-anak mengalami kesulitan peneliti membantu. Setelah kegiatan selesai, selain itu guru juga memberikan motivasi kepada anak sehingga kegiatan dilaksanakan dengan tujuan agar anak tetap terjaga semangat.

2) Pertemuan keempat siklus II

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari jumat 21 Mei 2021. Kegiatan awal dimulai peneliti mengucapkan salam. Setelah membuka pelajaran dengan salam dan berdoa kemudian peneliti akan mengkondisikan kelas dengan mengembangkan motorik kasar. Tema bermain sub tema permainan jungkat-jungkit peneliti meminta siswa mempersiapkan diri untuk bermain. Peneliti menerapkan kegiatan bermain untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Peneliti untuk dipraktikkan anak-anak cara bermain jungkat jungkit peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan bermain saat kegiatan dimulai Peneliti menanyakan kepada anak anak senang tidak bermain dan kemudian meminta siswa untuk berbaris untuk berdoa sebelum makan. Kegiatan akhir, peneliti menanyakan perasaan anak-anak senang atau tidak dengan kegiatan bermain pada hari ini, peneliti menanyakan kegiatan apa saja yang hari ini anak-anak lakukan di sekolah.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ketiga pada siklus II maka hasil dari observasi peneliti pada pada kelompok B Paud Barunawati Kota Ternate yang nilai kemampuan berjalan, berlari, melompat, memanjat pada siklus II tergambar bahwa jumlah perolehan nilai tiap indikator dari 10 anak, skor terendah 5 dan skor tertinggi 9. Data penilaian pada indikator 1 yakni berjalan memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,3 sedangkan indikator 2 yakni berlari memperoleh nilai rata-rata 1,89 sedangkan indikator 3 yakni melompat memperoleh nilai rata-rata sebesar 1.3 dan untuk indikator 4 yakni memanjat 1,29. Berikut adalah gambaran nilai perolehan indikator pada siklus II

Tabel 3 Data Hasil kemampuan kegiatan bermain pada Siklus II

| No | Nama Anak | Aspek yang Dinilai motorik kasar anak | | | | Total Skor | Persentase (%) | Ket |
|----|-----------|---------------------------------------|-----------|------------|------------|------------|----------------|-----|
| | | 1 Berjalan | 2 Berlari | 3 Melompat | 4 Memanjat | | | |
| 1 | IB | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 2 | A | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 3 | PN | 2 | 2 | 4 | 2 | 10 | 83.33 | BSH |
| 4 | IN | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 5 | TA | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 6 | IL | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 7 | PI | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |
| 8 | AR | 2 | 2 | 4 | 2 | 10 | 83.33 | BSH |
| 9 | AA | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 74.12 | MB |
| 10 | IN | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 92.55 | BSB |

Ket:

Berkembang Sangat Baik (BSB) = Kriteria bintang 4, yaitu 76% -100%

Berkembang Sesuai Harapan = Kriteria bintang 3, yaitu 56%-75%

Mulai Berkembang = Kriteria bintang 2, yaitu 45%-55%

Belum Berkembang = Kriteria bintang 1, yaitu 0-44%

Berdasarkan table di atas maka jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) 4 orang, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang, mulai berkembang (MB) 2 orang tetapi ada juga yang belum berkembang ada 1 orang.

Tabel 4 Hasil Observasi Siklus II

| Kriteria Penilaian | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|--------------------|-------------|----------------|
| BSB | 4 | 39,12 |
| BSH | 2 | 28,20 |
| MB | 4 | 39,12 |
| BB | 0 | 00 |

Dari table 4.5 dapat disimpulkan bahwa Perkembangan anak sudah sangat bagus semua dari jumlah anak 10 orang. Dengan demikian penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi menunjukkan bahwa anak-anak kelompok B nampak sangat senang, semangat dan termotivasi saat kegiatan bermain dilaksanakan oleh peneliti. Namun demikian juga masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai kemampuan motorik kasar pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Melalui perbaikan kegiatan pembelajaran maka kemampuan motorik kasar pada siklus II sudah mampu mencapai

tingkat keberhasilan pembelajaran yang ditetapkannya. Berdasarkan uraian di atas pencapaian persentase anak dengan indikator berjalan, berlari, melompat, memanjat telah mencapai di atas 80%.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan guna melihat adanya peningkatan motorik kasar melalui kegiatan bermain jungkat-jungkit pada anak usia 5-6 Tahun di TK Barunawati Kota Ternate. Data penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I, hasil observasi yang dilaksanakan diperoleh jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) 4 orang atau 35.12%, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang atau 23.19%, mulai berkembang (MB) 3 orang atau 23.18% dan Belum Berkembang (BB) 0 orang atau 0% dari jumlah indikator siswa 10 orang.

Berdasarkan Hasil penelitian pada siklus I, didapatkan kemampuan motorik kasar anak dari 10 siswa kelas B TK Barunawati Kota Ternate sebagai berikut:

1. Berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 4 anak (39.12%)
2. Berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak (23.19%)
3. Mulai berkembang (MB) berjumlah 3 anak (23.19%)
4. Belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak (0%)

Berdasarkan Hasil penelitian pada siklus II, didapatkan kemampuan motorik kasar anak dari 10 siswa kelas B TK Barunawati Kota Ternate sebagai berikut:

1. Berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 anak (39.12%)
2. Berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 2 anak (28.20%)
3. Belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak (0%)
4. Mulai berkembang (MB) berjumlah (MB) 4 anak (39.12%)

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa siklus II rata-rata anak memiliki kemampuan motorik kasar anak pada tahap berkembang sangat baik (BSB) yakni sebesar 39.12%. Hal ini memiliki arti bahwa pada siklus II kemampuan motorik kasar anak telah mengalami peningkatan dari mulai berkembang (MB) sampai dengan berkembang sangat baik (BSB).

E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka diambil kesimpulan bahwa: Pembelajaran Meningkatkan motorik kasar melalui kegiatan bermain jungkat-jungkit pada anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate Utara tahun 2020/2021. Hal ini terbukti adanya peningkatan persentase perkembangan motorik kasar anak, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau sebesar 60% dan pada siklus II meningkat sebanyak 80% sehingga 10 siswa dapat mencapai sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati, Luluk dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Ariyanti, Tatik. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 8, No 1 maret 2016: 50-58.*
- Elizabeth dan Hurloch. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/jungkat-jungkit>, didownloadtgl. 05/03 2014 pukul 9.46 WIB.
- Nurani Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Penney, Upton. 2012. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga 57.
- Suyanto, slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, B. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) Peraturan Pelaksanaannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 20.
- Wijaya, Halaluddin. H. 2019. *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffay.
- Yuliyani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta : Universitas Terbuka.