



Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor melalui Permainan Bola Sirkuit di TK Adhi Prakarsa Ngantang Kabupaten Malang

Ika Uswatun Aisyah^{*1}, Ayu Asmah², Siti Muntomimah³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: ikauswatuna@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-14	<p>Locomotor skills development in early childhood is a crucial aspect that serves as a foundation for physical coordination and body balance. This research focuses on meeting the needs for physical stimulation that can support the stability of children's foot coordination optimally. In order to optimize locomotor skills in Group A students at TK Adhi Prakarsa Ngantang, the researcher packaged physical activities in the form of a Ball Circuit game. This game is designed in a structured and fun way through various movement posts that emphasize aspects of coordination, agility, and children's active involvement through walking, running, and jumping activities. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, where each cycle consisted of four main stages. The results of the research conducted at TK Adhi Prakarsa Ngantang indicated a significant increase in children's locomotor movement abilities. Quantitative data recorded an increase in the percentage of completeness from 35.71% in the pre-action stage, increasing to 64.28% in cycle I, and reaching its peak at 80.95% at the end of cycle II. The conclusion of this research is that the Ball Circuit game is an innovative learning strategy proven to improve the quality of children's locomotor movement skills through structured and fun physical activities.</p>
Keywords: <i>Locomotor Movement;</i> <i>Ball Circuit Game;</i> <i>Early Childhood.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-14	<p>Kemampuan gerak lokomotor pada anak usia dini merupakan aspek krusial yang menjadi fondasi koordinasi fisik serta keseimbangan tubuh. Fokus penelitian ini diarahkan pada pemenuhan kebutuhan stimulasi fisik yang dapat menunjang stabilitas koordinasi gerak kaki anak secara optimal. Agar dapat mengoptimalkan kemampuan gerak lokomotor pada peserta didik kelompok A di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang, peneliti mengemas kegiatan aktivitas fisik dalam bentuk permainan Bola Sirkuit. Permainan ini dirancang secara terstruktur serta menyenangkan dengan berbagai pos gerakan yang menekankan aspek koordinasi, ketangkasan, dan keterlibatan aktif anak melalui aktivitas berjalan, berlari, dan melompat. Metode penelitian yang diterapkan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama. Hasil penelitian yang dilakukan di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan gerak lokomotor anak. Data kuantitatif mencatat peningkatan persentase ketuntasan dari 35,71% pada tahap pra tindakan, meningkat menjadi 64,28% pada siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 80,95% pada akhir siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan bola sirkuit ialah salah satu inovasi strategi pembelajaran yang terbukti mampu meningkatkan kualitas kemampuan gerak lokomotor anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan.</p>
Kata kunci: <i>Gerak Lokomotor;</i> <i>Permainan Bola Sirkuit;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar, khususnya gerak lokomotor, memiliki peran penting dalam membangun koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot yang menjadi fondasi bagi aktivitas fisik anak di masa depan (Muslihin, 2020). Melalui kemampuan lokomotor yang baik, anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya secara lebih aktif dan percaya diri.

Rentang usia emas (golden age), perkembangan motorik anak mengalami akselerasi yang luar biasa. Elizabeth Hurlock (Fitri, 2024)

menyatakan jika perkembangan motorik merupakan tahapan pengendalian gerak tubuh yang melibatkan koordinasi antara pusat saraf, saraf tepi, serta otot. Aspek ini berkaitan dengan ketangkasan fisik, berpengaruh pada pembentukan kepercayaan diri dan kemandirian anak. Sejalan dengan itu, Muslihi (2020) menjelaskan bahwa gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat adalah fondasi bagi kemampuan fisik yang lebih kompleks.

Salah satu metode yang paling efektif untuk menstimulasi gerak lokomotor anak adalah

melalui kegiatan bermain. Jean Piaget (Alfadhilah, 2025) menegaskan bahwa bagi anak usia dini, bermain adalah sarana alami untuk belajar melalui pengulangan (repetition) dan eksplorasi. Melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, anak secara tidak sadar melatih fungsi sensorimotor mereka (Chairilisyah, 2019). Salah satu variasi permainan yang dapat mencakup berbagai gerakan lokomotor secara sekaligus adalah permainan sirkuit.

Fakta yang ditemukan selama pelaksanaan observasi di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang menunjukkan kondisi yang berbeda. Pada kelompok A yang terdiri dari 14 anak dalam satu kelas, belum menunjukkan konsistensi dalam koordinasi dan keseimbangan tubuh saat melakukan gerakan terstruktur. Berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas motorik terstruktur, ditemukan bahwa 9 dari 14 anak (64,29%) masih memerlukan penguatan dalam aspek keseimbangan dan koordinasi gerak. Misalnya, saat diminta berjalan di atas garis lurus, anak-anak masih sering goyah dan kaki mereka keluar dari jalur. Begitu pula dalam aktivitas melompat, banyak anak yang masih ragu-ragu dan belum mampu mendarat dengan tumpuan dua kaki yang seimbang.

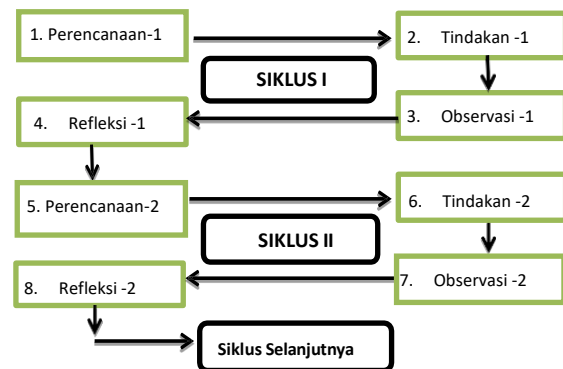
Permasalahan ini muncul karena kurangnya variasi dalam kegiatan stimulasi fisik motorik di sekolah. Selama ini, kegiatan fisik cenderung monoton dan kurang memberikan tantangan yang menarik minat anak untuk bergerak secara aktif. Media pembelajaran yang digunakan juga terbatas, sehingga anak kurang termotivasi untuk melatih koordinasi gerakan kaki mereka. Kondisi ini jika dibiarkan akan menghambat kematangan gerak dasar anak yang sangat dibutuhkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengajukan sebuah inovasi pembelajaran melalui permainan "bola sirkuit". Permainan ini mengombinasikan gerakan berjalan, berlari, dan melompat dalam satu alur lintasan yang terstruktur dengan menggunakan media bola sebagai alat bantu. Dengan pengemasan kegiatan yang menyenangkan dan menantang, diharapkan anak-anak akan lebih antusias dalam berlatih, sehingga kemampuan gerak lokomotor mereka dapat meningkat secara signifikan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model

siklus dari Kemmis dan McTaggart (Widayati, 2008) guna meningkatkan aspek motorik anak melalui aktivitas yang terencana dalam siklus PTK. Penelitian terlaksana pada dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), serta (4) refleksi (reflecting). Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang bersifat reflektif dan kolaboratif, yang memungkinkan peneliti untuk terus memperbaiki tindakan hingga mencapai target keberhasilan yang ditetapkan.



Gambar 1. Alur PTK (Arikunto, 2017)

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A di TK Adhi Prakarsa Ngantang, Kabupaten Malang, total 14 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki serta 7 anak perempuan. Penelitian difokuskan pada peningkatan kemampuan gerak lokomotor melalui media permainan "bola sirkuit". Lokasi penelitian dipilih secara sengaja (purposive) berdasarkan temuan masalah pada observasi awal mengenai rendahnya koordinasi gerak dasar anak.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan ialah observasi partisipatif, dokumentasi, hingga catatan lapangan. Instrumen utama penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan gerak lokomotor yang mencakup tiga indikator capaian: (1) kemampuan berjalan di atas garis lurus dengan keseimbangan, (2) kemampuan berlari zig-zag tanpa terjatuh, dan (3) kemampuan melompat sesuai pola dengan tumpuan kaki yang benar. Data yang terhimpun selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal. Indikator keberhasilan pada penelitian ini ditentukan apabila 80% dari total anak telah meraih kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Penentuan target 80% ini merujuk pada kriteria

keberhasilan klasikal menurut Arikunto, (Suharsimi, 2021), yang menyampaikan jika suatu kelas dikatakan tuntas secara kelompok (klasikal) jika terdapat 75%–85% siswa yang telah mencapai ketuntasan individu.

Tabel 1. Kriteria keberhasilan atau ketuntasan belajar anak

Rentang Nilai	Kriteria	Nilai	Kategori
85%-100%	BSB	4	A
75%-84%	BSH	3	B
65%-74%	MB	2	C
<64%	BB	1	D

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak melalui permainan bola sirkuit. Data dikumpulkan dari 14 anak didik dengan fokus pada tiga indikator utama gerak lokomotor. Berikut adalah rincian hasil pada setiap siklus.

Tabel 2. Hasil penelitian pada siklus 1

No	Aspek	Σ siswa	Prosentase
1	Kemampuan Berjalan di atas garis	10	71,4%
2	Kemampuan Berlari zig-zag	9	64,3%
3	Kemampuan Melompat sesuai pola	8	57,1%
Rata-rata			64,3%

Pada indikator kemampuan berjalan di atas garis, sebanyak 10 anak atau 71,4% menunjukkan keseimbangan yang cukup baik saat menyusuri lintasan sirkuit sambil membawa bola. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media bola membantu anak lebih fokus pada koordinasi langkah kaki mereka. Untuk indikator kemampuan berlari zig-zag, tercatat 9 anak atau 64,3% mampu melewati rintangan dengan lincah, meskipun beberapa anak masih terlihat terburu-buru sehingga bola yang dibawa terjatuh.

Sementara itu, kemampuan melompat sesuai pola masih berada di angka yang paling rendah, yakni 57,1% atau 8 anak. Hal ini dikarenakan aktivitas melompat memerlukan kekuatan otot kaki dan konsentrasi tumpuan yang lebih tinggi, di mana sebagian besar anak masih mendarat dengan posisi kaki yang

kurang stabil. Secara keseluruhan, rata-rata capaian pada siklus I sebesar 64,3% mencerminkan jika kemampuan gerak lokomotor anak kelas A di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang belum mencapai ketuntasan karena masih di bawah indikator keberhasilan yang merujuk pada kriteria ketuntasan klasikal menurut Arikunto, (2021) sebesar 80%.

Tabel 3. Hasil penelitian pada siklus 2

No	Aspek	Σ siswa	Prosentase
1	Kemampuan Berjalan di atas garis	12	85,7%
2	Kemampuan Berlari zig-zag	11	78,6%
3	Kemampuan Melompat sesuai pola	11	78,6%
Rata-rata			81,0%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, terlihat peningkatan yang signifikan usai dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II. Pada aspek kemampuan berjalan, sebanyak 12 dari 14 anak (85,7%) sudah mampu meniti garis lurus dengan sangat stabil dan koordinatif. Anak-anak tampak lebih percaya diri saat mengontrol keseimbangan tubuh mereka di sepanjang lintasan sirkuit.

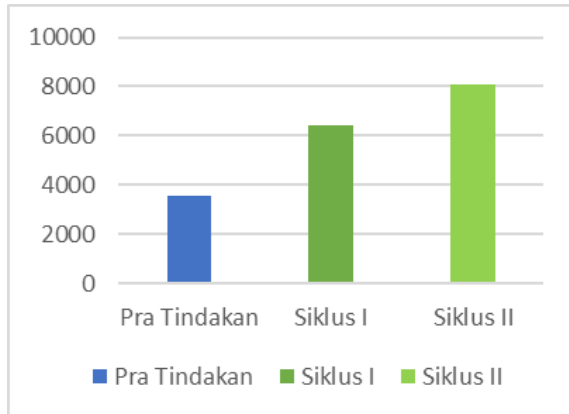
Pada aspek berlari zig-zag, sebanyak 11 anak (78,6%) menunjukkan peningkatan kecepatan dan ketangkasan dalam menghindari rintangan tanpa menjatuhkan bola. Begitu pula pada aspek melompat sesuai pola, tercatat 11 anak (78,6%) sudah mampu melakukan lompatan dengan tumpuan kaki yang benar dan pendaratan yang seimbang. Peningkatan ini terjadi karena peneliti memberikan demonstrasi yang lebih detail dan melakukan penyesuaian jarak pos sirkuit agar sesuai dengan jangkauan langkah anak.

Secara keseluruhan, rata-rata capaian pada Siklus II mencapai 81,0%. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor melalui permainan bola sirkuit pada anak kelompok A di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang telah berhasil dan mencapai target ketuntasan yang diharapkan.

B. Pembahasan

Kegiatan permainan bola sirkuit yang diterapkan pada penelitian ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor

peserta didik kelompok A di TK Adhi Prakarsa Ngantang. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan tingkat ketuntasan anak sejak tahap pra tindakan yang mencapai 35,71% meningkat secara signifikan menjadi 80,95% pada akhir Siklus II.



Gambar 2. Grafik Komparasi pertemuan 1 dan 2

Grafik peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan skor yang positif antara dua siklus pelaksanaan kegiatan bola sirkuit. Pada pengamatan Siklus I, nilai rata-rata ketuntasan klasikal yang didapatkan ialah 64,28%, disisi lain pada pengamatan Siklus II meningkat menjadi 80,95%. Peningkatan ini menjelaskan jika permainan bola sirkuit dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan, yang memberi ruang bagi anak-anak guna mengeksplorasi kemampuan fisik mereka secara optimal.

Peningkatan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Alfadhilah, 2025) yang menekankan jika anak usia dini belajar melalui proses sensorimotor. Melalui permainan sirkuit, anak tidak hanya bergerak secara mekanis, tetapi juga membangun skema kognitif mengenai koordinasi tubuh saat berinteraksi dengan objek konkret berupa bola. Anak-anak menjadi lebih aktif, fokus, dan memiliki kesadaran terhadap gerakan tubuhnya sendiri, yang secara langsung mendorong kematangan gerak lokomotor mereka.

Permainan bola sirkuit yang digunakan dalam penelitian ini menuntut adanya keseimbangan, ketangkasan berlari, dan kekuatan otot kaki saat melompat. Saat membawa bola menyusuri lintasan, anak harus mampu mengontrol pusat gravitasi tubuh mereka agar tidak terjatuh. Proses

repetisi atau pengulangan di dalam sirkuit secara alami melatih memori otot (*muscle memory*) anak. (Asma'ul Ashari dkk., 2025)

Menurut hasil kajian Amalina & Hariyanti (2016), pemberian stimulasi gerak lokomotor yang terstruktur pada anak usia dini sangat efektif untuk mematangkan sistem saraf motorik kasar, sehingga anak memiliki fondasi fisik yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Lebih dari itu, efektivitas permainan ini juga terletak pada penggunaan media bola yang menarik minat anak. Menurut Apriliani dkk. (2020), permainan menggunakan bola kecil dapat meningkatkan fokus dan koordinasi mata-kaki anak. Selama proses bermain di siklus II, peneliti melakukan modifikasi berupa penataan rintangan yang lebih berwarna dan pemberian motivasi yang lebih intens. Hal ini membuat anak-anak yang awalnya ragu-ragu saat melompat atau goyah saat berjalan di garis lurus, menjadi lebih berani dan mampu melakukan gerakan dengan tumpuan kaki yang benar.

Faktor tambahan yang mendukung keberhasilan ini yaitu penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas langsung. Berbeda dengan olahraga rutin yang cenderung kaku, bola sirkuit menawarkan variasi gerakan dalam satu paket permainan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa anak adalah "peneliti kecil" yang aktif bereksperimen dengan lingkungannya. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Dwi pradipta (2017), strategi peningkatan keterampilan gerak melalui sirkuit memberikan tantangan yang proporsional bagi anak kelompok A, sehingga mereka merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan setiap pos sirkuit tanpa menjatuhkan bola.

Mengacu pada semua temuan serta pembahasan di atas, bisa disimpulkan jika aktivitas permainan bola sirkuit merupakan salah satu inovasi strategi pembelajaran yang terbukti mampu meningkatkan kualitas kemampuan gerak lokomotor anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan (Djollong dkk., t.t.). Pendekatan ini bukan hanya menyehatkan, tetapi juga sarat nilai edukatif yang mendukung kematangan sensorimotor anak. Oleh karena itu, permainan sirkuit layak dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran fisik motorik yang rutin di satuan PAUD untuk mendukung perkembangan fisik anak secara menyeluruh.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Selaras dengan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Adhi Prakarsa Ngantang Malang, bisa disimpulkan jika penerapan permainan bola sirkuit terbukti mampu meningkatkan kualitas kemampuan gerak lokomotor anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Data penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan kemampuan motorik kasar anak yang signifikan, yaitu dari 35,71% pada tahap pra tindakan, meningkat menjadi 64,28% pada siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 80,95% setelah pelaksanaan siklus II.

Seluruh tahapan aktivitas permainan Bola Sirkuit yang diterapkan secara terstruktur dan evaluatif dapat meningkatkan kematangan koordinasi dan keseimbangan anak secara nyata. Kegiatan diawali dengan pengenalan lintasan sirkuit sederhana untuk menarik minat anak bergerak, kemudian ditingkatkan melalui pemberian tantangan membawa bola di setiap pos yang meliputi aktivitas berjalan, berlari, dan melompat. Dalam proses ini, guru berperan penting melalui teknik scaffolding dengan memberikan contoh gerakan (modeling) yang benar serta memberikan apresiasi berupa pujian saat anak berhasil melewati rintangan dengan seimbang. Hal ini terbukti memperkuat kepercayaan diri dan stabilitas gerak lokomotor anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Saran

Pelaksanaan kegiatan permainan bola sirkuit di TK Adhi Prakarsa Ngantang memberikan dampak positif yang menyeluruh bagi berbagai pihak. Bagi sekolah, kegiatan ini memberikan alternatif model pembelajaran fisik motorik yang kreatif, aman, dan murah, namun memiliki hasil yang terukur bagi perkembangan anak. Bagi guru, penelitian ini menjadi motivasi supaya terus berinovasi guna menciptakan media pembelajaran yang berbasis aktivitas fisik langsung dan tidak hanya terpaku pada metode pembelajaran di dalam kelas.

Sementara itu, bagi peserta didik, mereka mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna melalui tantangan fisik yang menyenangkan, yang secara langsung melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki. Permainan bola sirkuit ini disarankan untuk diintegrasikan secara rutin dalam kegiatan motorik kasar di satuan PAUD sebagai salah satu

strategi untuk menstimulasi kemampuan lokomotor anak secara holistik dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfadhilah, J. (2025). *Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*.
- Amalina, R., & Hariyanti, D. P. D. (2016). UPAYA MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK MELALUI PERMAINAN ENKLEK UNTUK KELOMPOK A TK KUNCUP SARI SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016. *PAUDIA: JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 5(1).
<https://doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1175>
- Apriliani, A. M., Yasbiati, Y., & Elan, E. (2020). MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B HIJAU MELALUI PERMAINAN ENKLEK RINTANGAN DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASIKMALAYA. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 3(2).
<https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26680>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (PT. Bumi Aksara). Dalam *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Asma'ul Ashari, L., Hayati, T., Hidayat, H., Uin, S., Gunung, D., Bandung, K., & Bandung, I. (2025). *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI*.
<https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklimHalaman:390-401>
- Chairilisyah, D. (2019). Web-Based Application to Measure Motoric Development of Early Childhood. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1).
<https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.01>
- Djollong, A. F., Pd, M., Sari, A., Junizar, M. S., Psi, S., Niknik, M. P., Pramanik, D., Kustanti, R., Sos, S., Ks, A., Si, M., Amalia, A., Lubis, Z., & Psi, M. (t.t.). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Teori dan Panduan Komprehensif)*. Diambil
www.buku.sonpedia.com

- Dwi pradipta, G. (2017). STRATEGI PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK UNTUK ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK B. *Jendela Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1292>
- Fitri, U. , & R. N. I. (2024). Analisis Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 10584, 16-27.
- Hidayat, A. K. (2017). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud.
- Laksana, A. S. (2018). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 145-153.
- Mulyasa, E. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslihah, H. Y. (2020). BAGAIMANA MENGAJARKAN GERAK LOKOMOTOR PADA ANAK USIA DINI? *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7161>
- Putri, R. D. (2019). Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Keseimbangan Tubuh Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56-64.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widayati, A. (2008). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*.