

PENGEMBANGAN MEDIA PENILAIAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BERBASIS APLIKASI DAN PERMAINAN BALOK SUSUN UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Alawy Muhammad, Eka Fitri Novitasari, Andri Irawan

Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta

Email:

Abstrak:

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memodifikasi Perangkat penilaian gerak dasar lokomotor dengan media permainan balok susun untuk anak usia 7-9 tahun. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah anak usia 7-9 tahun. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan instrumen gerak dasar lokomotor dan media yang di gunakan pada tahap: (1) analisis kebutuhan (2) desain media (3) pengembangan media (4) pelaksanaan di lapangan (5) evaluasi produk. Hasil uji validasi dilakukan dengan tiga orang ahli. hasil validasi dengan ahli media pembelajaran memiliki interpersi sangat baik dengan skor rata-rata 95,5%, sedangkan hasil validasi dengan ahli gerak dasar memiliki interpersi sangat baik denan skor rata-rata 93,3%, dan hasil validasi dengan ahli media pembelajaran memiliki interpersi sangat baik dengan skor rata-rata 95,5%. Hal ini menerangkan bahwa pengembangan instrumen gerak dasar lokomotor berbasis media permainan balok susun untuk anak usia 7-9 tahun layak untuk diuji cobakan dan untuk membentuk gerak dasar lokomotor dan membantu penilaian. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) dengan pengembangan instrumen penilaian gerak dasar lokomotor berbasis media permainan balok susun untuk anak usia 7-9 tahun dapat melatih kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 7-9 tahun (2) menimbulkan antusias dan (3) mempermudah guru dalam melakukan penilaian gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun.

Kata kunci: Penilaian, Gerak Dasar Locomotor, ADDIE, Permainan Balok Susun

Abstract:

The purpose of this research and development is to modify the basic locomotor movement assessment device with blocks as media for children aged 7-9 years. This research and development uses a quantitative approach and uses the Research and Development method with the ADDIE model. The subjects in this research and development are children aged 7-9 years. The instruments used in this study were interviews and basic locomotor movement instruments and media used at the following stages: (1) needs analysis (2) media design (3) media development

(4) field implementation (5) product evaluation. The results of the validation test were carried out with three experts. The results of validation with learning media experts had very good interpretations with an average score of 95.5%, while the results of validation with basic motion experts had very good interpretations with an average score of 93.3%, and the results of validation with learning media experts had very good interpretations with an average score of 95.5%. This explains that the development of basic locomotor motion instruments based on stacking blocks for children aged 7-9 years is feasible to try out and to form basic locomotor movements and assist assessment. Based on the results development it can be concluded that: (1) by developing locomotor basic movement assessment instruments based on stacking blocks for children aged 7-9 years can train basic locomotor movement abilities for children aged 7-9 years (2) generate enthusiasm and (3) make it easier for teachers to carry out locomotor basic movement assessments for children aged 7-9 years.

Keywords: Assessment, Basic Locomotor Movement, ADDIE, Building Blocks Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendidik juga mengembangkan aspek baik kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh atau makhluk total, bukan hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas mental dan fisiknya. Pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Dengan kata lain, pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aktivitas fisik saja, tetapi juga mengembangkan aspek moral dan mentalnya.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengeksplorasi dirinya melalui aktivitas fisik, bermain, dan berolahraga dengan dilakukan secara sistematis. Melalui pendidikan jasmani, diharapkan siswa mampu meningkatkan kebugaran jasmani, sportivitas, kerjasama, kreativitas, keterampilan gerak, dan mengembangkan aspek psikomotor, afektif, dan kognitif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum Sekolah Dasar (SD), yaitu suatu proses pembelajaran, suatu kegiatan yang secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kemampuan motorik, tubuh, kecerdasan, sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial. Siswa didorong untuk lebih inovatif, terampil, kreatif, mampu memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya. Dalam proses pembelajaran terdapat mata rantai yang tidak dapat dipisahkan, yaitu guru dan siswa. Dalam konteks ini, peran guru dalam kurikulum antara lain meliputi penggunaan model, metode, dan media yang dapat mendukung proses, membedakan nilai, dan meningkatkan profesionalisme guru. Guru yang baik juga berperan sebagai fasilitator, atau menciptakan pembelajaran yang terbaik.

Pendidikan jasmani mempunyai enam ruang lingkup aktivitas pembelajaran yaitu: pembelajaran aktivitas pola gerak dasar, aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam dan gerak ritmik, aktivitas air, dan kesehatan berdasarkan kurikulum 2013.

Pola Gerak Dasar dalam kurikulum 2013, meliputi: a) pola gerak dasar lokomotor atau gerakan berpindah tempat, misalnya; berjalan, berlari, melompat, berguling, mencongklak, b) pola gerak non-lokomotor atau bergerak di tempat, misalnya; membungkuk, meregang, berputar, mengayun, mengelak, berhenti, c) Pola gerak manipulatif atau mengendalikan/mengontrol objek, seperti; melempar bola, menangkap bola, memukul bola menggunakan tongkat, menendang bola.

Berdasarkan Beberapa pendalaman terhadap sumber terkait, aktivitas pembelajaran PGD pada hakikatnya merupakan gerak dasar atau gerakan- gerakan yang dilibatkan dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Tekanannya adalah pada gerakan-gerakan yang menyusun tugas gerak tertentu. Pola gerak dasar adalah pola gerakan yang menjadi fondasi atau dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan-gerakan dasar fundamental dibagi atas gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Aktivitas pola gerak dasar merupakan hal yang harus di ajarkan kepada siswa sejak dini agar perkembangan motorik siswa dapat meningkat dengan cepat, terutama pada pendidikan sekolah dasar kelas bawah. Pada pembelajaran aktivitas gerak dasar terutama pada gerak dasar lokomotor yang diajarkan oleh guru pada siswa sekolah dasar hanya beberapa instrumen gerak saja seperti ; berjalan, lari, dan melompat. Sedangkan pada kurikulum 2013 dan juga teori yang dikemukakan oleh para ahli bahwa ada bnyak intrumen yang terdapat pada pembelajaran gerak dasar lokomotor yang harusnya sudah di ajarkan sejak dini yaitu pada siswa sekolah dasar.

Guru menerapkan pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar menggunakan metode bermain karena metode tersebut adalah metode yang cocok digunakan pada pendidikan sekolah dasar yang sesuai dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan di Sekolah Dasar tentunya yang dapat merangsang kreativitas anak dan juga menyenangkan. Masa anak- anak merupakan masa puncak kreativitasnya yang harus di jaga dan di kembangkan dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitasnya yaitu dengan bermain.

Banyak permainan dan juga media permainan yang telah di ciptakan agar dapat digunakan untuk proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran aktivitas pola gerak dasar. Hal yang harus di perhatikan oleh guru dalam menerapkan metode bermain bukan hanya pada proses pembelajaran saja, akan tetapi bagaimana guru juga dapat menerapkan metode bermain dalam melakukan proses penilaian agar anak tetap semangat dalam mengikuti proses pengambilan nilai. Kegiatan mengajar yang menyenangkan melalui kegiatan bermain menjadi pilihan yang tepat untuk mencapainya. Melalui materi dalam kurikulum guru dapat merancang kegiatan belajar melalui pendekatan bermain yang dapat menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Asmawi, Dlis, Siregar, Widiastuti, & Julianti, 2021) yang menggunakan metode bermain tetapi di terapkan pada pembelajaran menggunakan karakter hewan dalam bentuk puzzle. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Sari, Sujarwo, & Sukiri, 2020) yang menggunakan metode bermain tetapi diterapkan pada penilaian gerak dasar lokomotor berbentuk puzzle.

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang telah di sebutkan di atas terdapat beberapa hal yang bisa dikembangkan terkait media penilaian gerak dasar lokomotor ke dalam bentuk yang berbeda dan lebih mudah untuk digunakan seperti form penilaian yang masih menggunakan manual dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi form penilaian otomatis dan media permainan dapat dikembangkan ke dalam bentuk yang sedikit berbeda secara bentuk agar lebih menarik untuk siswa sekolah dasa kelas bawah.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul 1) Bagaimana pengembangan media penilaian gerak dasar lokomotor berbasis aplikasi dan permainan balok susun untuk siswa Sekolah Dasar kelas bawah? 2) Apakah dengan menggunakan pengembangan media penilaian gerak dasar lokomotor berbasis aplikasi dan permainan balok susun dapat lebih efektif dalam penerapan penilaian?

Penelitian ini diharapkan dengan media permainan dapat menambah minat siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, serta menjadi sangat menyenangkan saat proses penilaian sehingga tidak mengganggu jalannya penilaian

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu” (Sugiyono, 2007). Semua penelitian pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian ini menerapkan prosedur ADDIE (Analysis Design Develop Implement Evaluate). Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam pembuatan alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk penilaian gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah. Menurut Tegeh & Kirna (I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, & Ketut Pudjawan, 2014) Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Penelitian ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk alat bantu penilaian gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun.

Penilaian gerak dasar lokomotor melauai media aplikasi dan permainan yang di buat ini akan dinilai kepada dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli evaluasi pengajaran, dan dosen ahli gerak dasar. Sehingga diharapkan media permainan ini dapat digunakan dalam proses penilaian gerak dasar lokomotor anak usia 7-9 tahun siswa sekolah dasar kelas bawah. Desain yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (research and development),

penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berbentuk alat bantu penilaian sebagai penunjang proses penilaian gerak dasar lokomotor.

Tempat Penelitian dilaksanakan di Klub Olahraga Kids dengan menggunakan subjek penelitian anak usia 7-9 tahun yang merupakan siswa/siswi Sekolah Dasar kelas bawah dengan berjumlah 10 orang dan dengan 5 guru olahraga sebagai penilai untuk penggunaan media aplikasi form penilaian. Dan dengan 3 para ahli untuk validasi angket penilaian, 3 para ahli sebagai validator media, gerak dasar dan evaluasi pengajaran. Waktu dalam penelitian dilakukan selama 4 bulan April – Juli 2023.

Analisis kebutuhan dilakukan pada 27 April 2023 – 19 Mei 2023. Proses perencanaan produk dilakukan pada 20 Mei 2023 – 10 Juni 2023, Validasi ahli dilakukan pada 19 Juni – 21 Juni 2023. Revisi ahli dilakukan pada 2- 12 Juli 2023. Penelitian dilakukan pada 25-26 Juli 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model

Hasil dari pengembangan instrumen penilaian gerak dasar lokomotor berbasis media permainan balok susun dibuat dalam bentuk alat permainan dan formulir penilaian otomatis. Alat permainan tersebut menyajikan instrumen-instrumen gerak dasar lokomotor yang sesuai dengan formulir penilaian. Penggunaan media permainan dapat digunakan secara individu dan untuk penilaian gerak dasar lokomotor ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Model alat penilaian ini disajikan dalam bentuk yang berbeda, serta mudah digunakan dalam penilaian gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun atau siswa sekolah dasar kelas bawah, agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran gerak dasar lokomotor khususnya untuk penilaian gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun.

Kelayakan Model (Teoritik dan Empiris)

Pada penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, expert judgement dilakukan untuk mendapat masukan dan perbaikan rancangan produk pengembangan instrument penilaian gerak dasar lokomotor berbasis media permainan balok susun yang dikembangkan anak usia 7-9 tahun. Setelah dilakukan validasi atau uji kelayakan produk, evaluasi, dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu satu buah permainan balok susun dan form penilaian berbasis online yang valid disertai dengan buku panduan dan video tutorial permainan dan penggunaan alat.

Setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak oleh para ahli maka peneliti mulai melakukan uji coba kepada subjek yang telah ditargetkan yaitu untuk anak usia 7-9 tahun. Dengan sebuah produk penelitian yang telah dibuat oleh peneliti berupa pengembangan media penilaian gerak dasar lokomotor berbasis aplikasi dan permainan balok susun guna membantu penilaian gerak dasar lokomotor anak usia 7-9 tahun.

Instrumen penilaian gerak dasar lokomotor yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 8 instrumen gerak dasar yang terdiri dari walking, running, jumping, hopping, skipping, galloping, leaping, sliding, dengan indikator penilaian yang terdiri dari posisi kepala, posisi tangan,

posisi badan, dan posisi kaki dari masing-masing instrumen. Instrumen dan indikator penilaian tersebut berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa “The research instrument was a locomotor baseline test that the researchers developed from David Gallahu's TGMD test where there were 8 indicators of locomotor baseline tests namely running, walking, jumping, gallop, slide, hop, leap and skip and carrying out tests by observing locomotor basic movement capabilities in puzzle playing activities” (Sari, 2020).

Delapan gerak dasar lokomotor tersebut dikemas kedalam bentuk yang berbeda yaitu dengan permainan balok susun, yang terdiri dari delapan potong balok-balok kecil dengan sebuah gambar instrumen gerak dasar pada bagian depan dan gambar hewan yang berbentuk puzzle pada bagian belakang balok. Peneliti memilih permainan sebagai media untuk penilaian gerak dasar lokomotor karena sangat sesuai dengan karakter anak usia 7-9 tahun, selain itu sama seperti yang dijelaskan oleh penelitian sebelumnya bahwa “ artinya Playing activity is a method or approach that can be chosen by physical education teachers especially if it is done at elementary school age” yang berarti Kegiatan bermain merupakan metode atau pendekatan yang dapat dipilih oleh guru pendidikan jasmani terutama jika dilakukan pada usia sekolah dasar (Sari, 2021). Dengan ini diharapkan kepada guru agar dapat selalu kreatif dalam melakukan metode pembelajaran dan penilaian nantinya.

Selain permainan balok susun peneliti juga membuat penunjang yang akan digunakan sebagai alat penilaian untuk gerak dasar lokomotor anak usia 7-9 tahun, yaitu sebuah aplikasi sederhana yang dibuat menggunakan gabungan web linktree dan Spreadsheet, dimana aplikasi ini memberikan beberapa fitur yang berguna untuk penilaian gerak dasar lokomotor. Aplikasi ini dapat diakses melalui telepon genggam, yang di dalamnya memiliki sebuah tampilan dengan lima menu, diantaranya: Form penilaian gerak dasar lokomotor yang menggunakan sistem otomatis, lalu ada form rekapitulasi nilai yang akan terisi otomatis setelah form penilaian terisi, kemudian ada panduan permainan gerak dasar lokomotor, panduan pengisian form, dan indikator pencapaian gerak.

Produk tersebut telah diuji coba kepada anak usia 7-9 tahun sebanyak 10 orang dan guru PJOK sekolah dasar sebanyak lima orang sebagai penilai yang menguji coba aplikasi form penilaian. Setelah dilakukan kegiatan penelitian kepada anak dan guru, penelitian ini mendapatkan respon yang sangat baik terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti. Anak-anak sangat senang ketika melakukan permainan balok susun, karena adanya gambar yang menarik minat belajar anak serta permainan yang menyenangkan dengan gaya kompetitif yang membuat mereka bersemangat untuk melakukan gerakan dan menyusun balok secara cepat.

Guru yang melakukan penilaian mengapresiasi teknologi sederhana yang telah di buat oleh peneliti sebagai prangkat alat bantu penilaian gerak dasar lokomotor, dengan adanya form penilaian dan form rekapitulasi nilai otomatis serta beberapa fitur panduan juga indikator pencapaian membuat guru merasa bahwa dengan adanya produk ini kegiatan belajar mengajar serta penilaian dapat berjalan dengan baik. Karena aplikasi fom penilaian ini dapat mencegah

adanya kekurangan yang sering terjadi ketika menggunakan form manual, seperti nilai harus dihitung dengan cara manual, kertas atau berkas yang telah diinput nilai mungkin saja rusak atau hilang.

Penelitian ini menghasilkan sebuah alat bantu penilaian gerak dasar lokomotor, yang masih perlu dikembangkan selanjutnya. Kelebihan alat ini ialah: 1) Mudah untuk bawa dan digunakan untuk penilaian gerak dasar lokomotor di sekolah. 2) Baloknya ringan dan memiliki gambar yang menarik. 3) Form yang di gunakan mudah di akses menggunakan hanphone dan memiliki sistem otomatis.

Kekurangan alat ini ialah: 1) Jika jumlah siswa banyak maka set balok susun yang di gunakan juga harus sesuai dengan perbandingan jumlah siswa. 2) Form yang digunakan harus memiliki data internet yang baik. 3) Form tidak dapat diakses secara offline. Media berbasis permainan balok susun ini juga dapat membantu meringkankan beban guru dalam memberikan materi pembelajaran, lebih efisien dan dapat diterapkan sendiri serta mempermudah untuk menyerap materi pembelajaran secara cepat dan efisien.

Namun dalam penelitian ini masih terdapat banyak sekali kekurangandan keterbatasan dalam penyusunan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. 1) Gambar harus bervariasi dengan bahan yang lebih baik. 2) Form penilaian tidak dapat di akses secara offline. 3) Form dapat dibuat dengan aplikasi yang dapat di download melalui playstore

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari uji kelayakan dan uji validasi memperoleh hasil dari pengembangan instrumen penilaian gerak dasar lokomotor berbasis media permainan balok susun ini terbukti sangat efektif untuk pembelajaran terutama penilaian gerak dasar lokomotor. karena hasil penilaian yang dilakukan guru pada saat uji coba terhadap objek sangat baik, sehingga pada pengembangan ini menghasilkan media yang layak digunakan sebagai alat bantu penilaian gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun siswa sekolah dasar.

BIBLIOGRAFI

- Afriani, R. (2019). ANALISIS PENILAIAN HASIL BELAJAR IPA PADA IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 SMPN 2 SINTANG KALIMANTAN BARAT. KALIMANTAN BARAT.
- Ahmad, I. (2020). ALTERNATIVE ASSESSMENT IN DISTANCE LEARNING IN EMERGENCIES SPREAD OF CORONAVIRUS DISEASE (COVID- 19) IN INDONESIA.
- Arofah, & Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Islamic, 35-40.
- Arsyad, A. (2002). MEDIA PEMBELAJARAN. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Grava Media.
- David, L. G. (2012). Understanding Motor Development. New York: Megraw- Hill.

- Desnita. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Farooq, M. A. (2018). Timing of the decline in physical activity in childhood and adolescence: Gateshead Millennium Cohort Study. *British Journal of Sports Medicine*, 1002-1006.
- Grainger, F. I., Graham, M., & Wright, M. (2020). Integrated strength and fundamental movement skill training in children. *Children*, 161.
- Hanafiah, a., & Cucu Suhana. (2010). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Latif, M. (2016). Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kebcana.
- Majid, A. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Miang, T. (2010). Fundamental Movement Skills For Growing Active. Singapore: Singapore Sport Council.
- Monks, F., Knoers, A., & S.R, H. (2006). Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai. Nurjannah. (2016). Efektivitas Penilaian Formatif Disesuaikan Dengan Media Pembelajaran.
- Papalia, Old's, & Feldman. (2009). Human Development Human Development. Jakarta: Salemba Humanika.
- Prihatin, E. (2008). Guru Sebagai Fasilitator. Bandung: Karsa Mandiri Persada. Sadiman. (Media Pendidikan). 2010. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Motorik di taman kanak-kanak. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, E. F., Sujarwo, & Sukiri. (2020). Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Melalui AniChrac Games. *International Conference on Learning Innovation and Quality Education*.
- Sari, E. N., Asmawi, M., Dlis, F., Siregar, N. M., Widiastuti, & Julianti, R. R. (2021). Asesmen Assessment of Basic Locomotor Movement Skills for Elementary School Students Using Puzzle Test. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 655-662.
- Suciyati, R. (2017). PELAKSANAAN PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUB TEMA HIDUP RUKUN DENGAN TEMAN KELAS II SDN 14 BANDA ACEH. BANDA ACEH.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi. (2010). Psikologi Belajar PAUD Pedagogia. Jakarta.
- Sutyosari, & Punaji. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tangkudung, J. (2016). Macam-macam metodologi penelitian. Jakarta: LensaMediaPustakaIndonesia.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yudanto. (2011). Implementasi Pendekatan Taktik Dalam Pembelajaran Invasion Games di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Yogyakarta.
- Yusuf LN, S. (2006). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Copyright holder:
Alawy Muhammad, Eka Fitri Novitasari, Andri Irawan (2023)

First publication right:
[ADVANCES in Social Humanities Research](#)

This article is licensed under:

