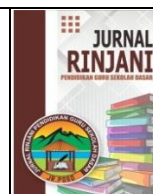




BALE RISET RINJANI
JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR
<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD>



Penerapan Metode Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Penjaskes Di Kelas V SD Negeri 1 Mumbul Sari

Yuliana^{a,1,*}, Muhajirin Ramzi^{b,2}, L. Habiburrahman^{c,3}

^a STKIP Hamzar

^b STKIP Hamzar

^c STKIP Hamzar

¹ yulianaagrom30@gmail.com

ABSTRAK

Article history

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Metode permainan gobak sodor, Motivasi belajar siswa.

Penerapan Metode Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Penjaskes Di Kelas V SD Negeri 1 Mumbul Sari Tahun 2021-2022. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan bentuk kolaborasi yang dilakukan selama 2 siklus. Desain dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Mumbul Sari yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran penjaskes melalui metode permainan tradisional gobak sodor. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional gobak sodor pada siswa kelas V SDN 1 Mumbul Sari tahun pelajaran 2021-2022, bahwa hampir semua item telah mengalami peningkatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal pada pra siklus persentase tingkat motivasi siswa sebesar 40,10% dan pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 65,97%, pada pertemuan II mengalami peningkatan yang signifikan jika dibanding dari pertemuan I yaitu 72,57%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I jumlah persentasenya sedikit mengalami perubahan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 77,78% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan 85,94%. Begitu juga pada aktivitas siswa dan aktivitas guru. Pada pra siklus tingkat aktivitas siswa hanya mencapai 45,42%, pada pertemuan I siklus I tingkat persentase aktivitas siswa mencapai 57,14 dan pada pertemuan II mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan I yakni mencapai 71,43%, sedangkan pada aktivitas guru pada siklus II persentasenya mencapai 76,19% dan pada pertemuan II mencapai 85,71%.

ISSN 2985-3362



Pendahuluan

Pendidikan adalah hak asasi yang dimiliki setiap manusia. Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses intraksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (E. Mulyasa, 2006:25).

Dalam proses pembelajaran tentu sering sekali ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada pembelajaran penjasokes. Sering kita temukan peserta didik yang hanya duduk di pinggir lapangan ketika proses pembelajaran dimulai, dikarenakan model pembelajaran yang di gunakan guru terlalu monoton sehingga peserta didik mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran.

Penggunaan metode permainan adalah salah satu cara untuk menyampaikan pengertian atau konsep baru kepada siswa, dengan bermain siswa akan lebih mudah menangkap pengertian atau dapat mudah memahami karna dunia anak tidak dapat di pisahkan dari bermain. Pembelajaran di sekolah dasar akan bermakna dan bermanfaat apabila siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius namun santai serta tidak mengabaikan tujuan dari pembelajaran (Sutikno, 2014:33)

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Motivasi akan memberi dampak pada hasil belajar siswa, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Memanfaatkan segala upaya yang telah dilakukan untuk mencapai impian belajarnya. Artinya seseorang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Saiful Bahri Djamarah, 2002:114).

Motivasi sangat penting dan sangat menentukan dalam kegiatan belajar. Bila anak didik tidak memiliki motivasi maka tidak ada jaminan bagi guru dalam keberhasilan belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi akan lebih berhasil dari pada mereka yang tidak mempunyai motivasi belajar. Artinya, kesalahan dalam memberikan motivasi akan berakibat negatif terhadap belajar peserta didik (Oemar Hamalik, 2002: 178)

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa akhir pada kelas eksperimen lebih tinggi di kelas *control*. Permainan dapat menjadikan suasana belajar menjadi lebih santai sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi pembelajaran (Ilza Ma'azi Azizah, 2006: 2).

Dalam penelitian ini permainan tradisional yang di gunakan adalah permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor adalah permainan yang terdiri atas dua group yaitu group jaga dan group lawan. Setiap orang yang jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara baris ke belakang sambil

merentangkan tangan dan satu orang penjaga menjaga digaris tengah garis sodor (Sujarno, 2011: 127).

Permainan gobak sodor merupakan permainan yang terdiri dari dua tim. Yang dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 anak, semakin banyak jumlah anak dalam tim tersebut maka semakin seru permainan. Banyak sekali permainan tradisional yang ada di Indonesia seperti lompat tali, benteng, angklek, balap karung dan lain sebagainya, akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman keberadaannya pun mulai punah, salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan untuk proses pembelajaran baik disekolah maupun di rumah adalah permainan gobak sodor (Tilong, A. S, 2011:93).

Berdasarkan hasil Observasi dilapangan menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran penjaskes di kelas V SD Negeri 1 Mumbul Sari yang berjumlah 24 orang anak terlihat ada beberapa siswa yang kurang antusias dan kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran, sehingga mereka hanya duduk di pinggir lapangan sampai pelajaran penjaskes habis. Hal itu terjadi dikarenakan model pembelajaran yang di gunakan guru terlalu monoton sehingga peserta didik mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan dan lebih memilih berbicara dengan teman-temannya.

Hasil wawancara dengan guru penjaskes Bapak Hermanto diperoleh informasi bahwa dikelas V SD Negeri 1 Mumbul Sari metode permainan sangat jarang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan bagi peserta didik permainan tradisional tidak menarik dan membosankan. Sehingga mereka lebih tertarik untuk memilih permainan sepak bola, yang menyebabkan beberapa siswa kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberi rangsangan kepada siswa agar siswa yang tidak aktif ini tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran penjaskes.

Metode

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Menurut Arikunto dkk Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto dkk, 2006:15).

Menurut kamus *Webster's New Internasional*, penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip suatu penyelidikan yang amat cerdas untuk menetapkan sesuatu (Moh. Nazir, 2013:12). Penelitian tindakan kelas dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya (Sukayati, 2008:16).

Data adalah suatu keterangan seseorang yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian (Joko Subagyo, 2006:87). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer,

karna data diperoleh langsung oleh peneliti melalui wawancara dan observasi langsung dengan siswa dan guru penjaskes kelas V SD Negeri 1 Mumbul Sari.

Tehnik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Nurul Zariah, 2006:308). Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sesuai dengan penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas maka peneliti ini menggunakan penelitian tindakan kelas dari Kemis dan Mc. Tanggart. Model yang dikembangkan yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang lainnya, setiap siklus memiliki *planning* (rencana), *Action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection*(refleksi). Kriteria keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa adalah terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Untuk menganalisis setiap aspek motivasi belajar siswa digunakan dengan rumus sebagai berikut:

Analisis cara diskriptif terhadap hasil pedoman observasi siswa.

$$p = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase motivasi belajar siswa

a = Proporsi siswa yang memilih

b = Jumlah siswa yang hadir (responden)

Penelitian ini dinyatakan memenuhi kriteria keberhasilan apabila terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode permainan tradisional gobak sodor pada mata pelajaran penjaskes di SD Negeri 1 Mumbul Sari tahun 2021-2022. Penelitain ini dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa menggunakan metode permainan gobak sodor minimal dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75%. Sedangkan ketuntasan belajar individu maksimal mencapai 70%. Kriteria tersebut berarti menghentikan pada siklus penelitian, dan penelitian dinyatakan berhasil.

Hasil dan pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi prasiklus sebelum tindakan serta hasil penilaian prasiklus maka peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkat motivasi anak. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum berhasil mencapai criteria ketuntasan yang telah ditentukan sekolah. Selain itu, minimal 75% dari jumlah siswa kelas V memperoleh nilai sesuai rata-rata (tuntas). Berikut ini rekapitulasi hasil observasi permainan gobak sodor pada saat peneliti melakukan observasi prasiklus.

Table 1. Nilai Hasil Observasi Permainan Gobak Sodor:

No	Nilai pra siklus
1	50
2	38

3	42
4	50
5	42
6	33
7	42
8	38
9	38
10	50
11	38
12	42
13	46
14	38
15	42
16	42
17	38
18	46
19	46
20	38
21	46
22	38
23	46
24	46

Berikut ini dapat dilihat hasil rekapitulasi kegiatan permainan tradisional gobak sodor pada siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II.

Tabel II. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Permainan Gobak Sodor Siklus I

No	Pertemuan I		Pertemuan II	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	13	54	17	71
2	16	67	17	71
3	16	67	18	75
4	13	54	17	71
5	17	71	18	75
6	18	75	18	75
7	15	63	17	71
8	15	63	17	71
9	18	75	18	75
10	14	58	18	75
11	15	63	18	75
12	16	67	17	71
13	15	63	19	79
14	15	63	18	75
15	16	67	16	67
16	15	63	15	63
17	16	67	16	67
18	16	67	17	71
19	16	67	17	71
20	16	67	17	71
21	18	75	19	79
22	17	71	18	75
23	17	71	18	75
24	17	71	18	75
Jml	380		418	
Rata2	15,83		17,42	
%	65,97		72,57	

Berdasarkan persentase pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II tentunya memerlukan perbaikan pada siklus II hal ini didasarkan pada indikator pencapaian yakni 85% secara klasikal.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil rata-rata observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I sebesar 84,85% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 93,94% (Baik) dan sedangkan hasil rata-rata observasi guru sebesar pada siklus II pertemuan I mencapai 76,19% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 85,71% atau (9,52%) dari pertemuan I dengan kategori (Baik).

Selain itu juga, tingkat motivasi siswa dalam melakukan kegiatan permainan tradisional gobak sodor ini mengalami peningkatan baik itu secara individu maupun kelompok. Untuk dapat diketahui hasil observasi setelah mengalami tindakan pada siklus II. dapat dilihat pada tabel III

Tabel III. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Siklus II

No	Pertemuan I		Pertemuan II	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	19	79	19	79
2	19	79	20	83
3	19	79	22	92
4	19	79	20	83
5	18	75	19	79
6	18	75	21	88
7	18	75	22	92
8	18	75	20	83
9	18	75	20	83
10	19	79	20	83
11	19	79	22	92
12	19	79	20	83
13	19	79	20	83
14	19	79	20	83
15	18	75	21	88
16	19	79	20	83
17	18	75	20	83
18	18	75	22	92
19	19	79	20	83
20	18	75	21	88
21	19	79	22	92
22	20	83	21	88
23	19	79	22	92
24	19	79	21	88
Jml	448		495	
Rata2	18,67		20,63	
%	77,78		85,94	

Berdasarkan tabel 4.5, persentase perlohan nilai pada siklus II Pertemuan I sebesar 77,78 sedangkan pada pertemuan II sebesar 85,94 atau mengalami peningkatan sebesar (8,16%) dari pertemuan I.

Persentase hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Pada prasiklus, persentase hasil observasi siswa sebesar 54,55,5% (Tidak Lulus atau

Gagal) sedangkan aktivitas guru sebesar 45,24% (Kurang). Pada siklus I, persentase hasil observasi siswa sebesar 81,82% (Baik) sedangkan aktivitas guru sebesar 71,43% (Baik). Pada siklus II, persentase hasil observasi siswa sebesar 93,94% (Sangat Baik) sedangkan aktivitas guru sebesar 85,64% (Sangat Baik).

Pembahasan

Pada prasiklus, tingkat motivasi siswa kelas V SDN 1 Mumbul Sari masih tergolong rendah. Hal tersebut ditandai dari tingkat keantusiasan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Sebagian siswa masih ramai dengan teman disampingnya, ada yang sibuk dengan kegiatannya sendiri bahkan ada yang melamun. Siswa tidak bersemangat dan mengeluh ketika guru membagi kelompok yang tidak sesuai dengan keinginan siswa. Sebagian besar siswa masih malas untuk melakukan kegiatan permainan gobak sodor dengan berbagai alasan. Guru juga belum memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan gobak sodor.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru penjas didapatkan perolehan persentase pada kegiatan permainan gobak sodor pada pra siklus persentase tingkat motivasi siswa sebesar 40,10%. Sehingga guru perlu melakukan perencanaan dan pengelolaan yang baik untuk lebih memotivasi siswa mengikuti pembelajaran yang disajikan. Dengan termotivasinya siswa terhadap pembelajaran, berarti guru dapat mengarahkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Perencanaan dan pengelolaan ini pun nantinya dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik pula.

Pada siklus I, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan gobak sodor masih rendah dikarenakan siswa kurang tertarik untuk bermain permainan tradisional dan lebih memilih permainan sepak bola. Peserta didik juga menganggap bermain permainan tradisional tidak menyenangkan. Sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan motivasi siswa yang masih rendah terutama pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan atletik. Guru perlu melakukan pancingan-pancingan agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran penjas kes dengan menggunakan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena 85% dari jumlah siswa sudah mencapai nilai minimal yang ditetapkan yaitu =75. Sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II. Pendidikan penjas kes dengan begitu perlu melestarikan macam-macam permainan tradisional, karena dengan memasukkan materi permainan tradisional untuk pembelajaran maka anak akan merasa lebih senang dan tidak cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan II, motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor cukup meningkat. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan tradisional gobak sodor. Sehingga terdapat peningkatan yang signifikan jika dibanding dari pertemuan I yaitu 72,57%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I jumlah persentasenya sedikit

mengalami perubahan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 77,78% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan 85,94%.

Menurut Oemar Hamalik besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan, apabila motivasi seseorang besar maka dalam aktivitasnya akan cepat terselesaikan. Karena adanya motivasi tersebut orang akan semakin giat dalam melakukan aktivitasnya dengan tujuan yang jelas.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, hal ini dipengaruhi oleh permainan tradisional gobak sodor yang digunakan dalam pembelajaran penjaskes. Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran penjaskes dikarenakan permainan ini membutuhkan kerjasama antar kelompok dan menggunakan alat-alat yang sederhana.

Adapun peningkatan di setiap siklus tindakan menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentasi peningkatan dari siklus I sampai siklus II mencapai 13,37 %. Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena setiap pertemuan anak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran penjaskes dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor.

Begitu juga pada aktivitas siswa dan guru. Pada pra siklus tingkat aktivitas guru hanya mencapai 45,42%, pada pra siklus ini siswa masih kurang berani dalam mengajukan pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah disampaikan. Hal tersebut tentunya menyulitkan guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa.

Pada pertemuan I siklus I tingkat persentase aktivitas siswa mencapai 57,14 dan pada pertemuan II mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan I yakni mencapai 71,43%, sedangkan pada aktivitas guru pada siklus II pertemuan I persentasenya mencapai 76,19% dan pada pertemuan II mencapai 85,71%. Pada pertemuan kedua ini, guru sudah jelas dalam menyampaikan materi serta guru sudah maksimal dalam memberikan penjelasan mengenai dasar-dasar bermain gobak sodor secara jelas.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa akhir pada kelas eksperimen lebih tinggi di kelas *control*.

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran penjaskes dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor sangat baik digunakan dalam pembelajaran penjaskes dikarenakan siswa dapat belajar dengan senang dan tanpa terbebani. Seluruh hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh setelah melakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada

kondisi awal pada pra siklus siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sehingga persentase tingkat motivasi siswa pada pra siklus sebesar 40,10%.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas V SD Negeri 1 Mmubul Sari dapat dilihat dari persentase pada siklus I pertemuan I siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor, sehingga mengalami peningkatan sebesar 65,97%. Pada pertemuan II mengalami peningkatan yang signifikan jika dibanding dari pertemuan I yaitu 72,57%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I jumlah persentasenya sedikit mengalami perubahan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 77,78% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan 85,94%.

Maka dapat disimpulkan dari hasil observasi oleh observer, bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran penjasokes di kelas V SDN 1 Mumbul Sari tahun pelajaran 2021-2022.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Dkk. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: BumiAksara.
- E Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- HamalikOemar. (2002) *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Argensindo.
- IlzaMa'aziAzizah, (2016). *Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Dikelas IV SD*. Jurnal Dinamika Penelitian, Vol. 16, Nomer. 2.
- Nazir, Moh. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: GhaliaIndonesia.
- SaifulBahriDjamarah, (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sujarno. (2011). *Manfaat Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*, Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sukayati, (2008) *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pusat Perkembangan Dan Pemberdayaan Pendidikan Dan Tenaga Pendidikan.
- Joko Subagyo, (2006) *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, (2014) *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Garapindo Persada.
- Tilong, A. S, (2011) *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri*, Jakarta: PrestasiPustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Naurul Zariah, (2006) *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksa.