



Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 1, Nomor 14 Desember 2023

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN

Rachmat Hidayat Syam¹, Hasbunallah AS², Muhammad Ryan³, Hasanuddin⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email: rhsyam30@gmail.com¹, hasbunallah.as@unm.ac.id², muhammadspd101@guru.smk.belajar.id³,
hasanuddinmail12@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain siswa kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala pada tahun pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun subjek yang digunakan adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif menggunakan alat tes pilihan ganda, aspek psikomotorik menggunakan alat tes unjuk kerja, dan aspek afektif menggunakan lembar observasi sikap, kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya diperoleh data terjadi peningkatan kebugaran jasmani diilihat dari hasil pada siklus I presentase ketuntasan siswa sebesar 47%, terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 62%, dan pada siklus III terjadi peningkatan sebesar 81%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kebugaran jasmani pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala.

Kata Kunci: Kebugaran Jasmani, Pendekatan Bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, permainan dan/atau olahraga. Jadi, yang digunakan sebagai medium atau perantara disini adalah serangkaian aktivitas jasmani, permainan atau mungkin juga cabang olahraga. Melalui serangkaian inilah anak didik, dibina dan sekaligus dibentuk.

Dengan asumsi bahwa dengan berolahraga akan diperoleh tingkat kesegaran jasmani yang baik. Pendidikan jasmani pada dasarnya bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan dikdaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan Jasmani diharapkan siswa dapat

memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran Jasmani serta pemahaman terhadap gerak Manusia.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu upaya guru pendidikan jasmani untuk menawarkan proses pembelajaran gerak sebagai alat untuk mencapai hasil belajar tentang kebugaran jasmani. Pemanfaatan pembelajaran permainan sendiri diharapkan dapat meningkatkan intensitas pembelajaran sehingga dapat bermanfaat dan memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa, mengurangi kebosanan tanpa menghilangkan didaktik metodologis. Dengan kata lain, tujuan utama pembelajaran permainan tetap pada jalan dan dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran permainan yang diterapkan merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa.

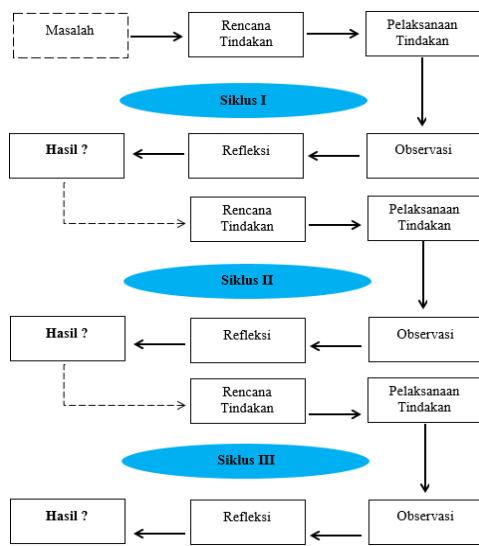
Kegiatan penelitian ini didasarkan pada hasil pelaksanaan Pengalaman Praktek Lapangan II (PPL II) pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi siswa UPT SD Negeri 1 Bangkala Kabupaten Jeneponto. Menurut hasil observasi peneliti melalui observasi lapangan dan berdiskusi dengan teman sejawat, terlihat bahwa pencapaian keterampilan jasmani siswa belum optimal. Asumsi dasar yang menyebabkan belum optimalnya kompetensi olahraga siswa adalah penggunaan media belajar yang kurang tepat. Metode pembelajaran yang digunakan hanya dikuasai oleh siswa tertentu. Partisipasi siswa yang tidak luas menyebabkan terjadinya diskriminasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam praktiknya, siswa yang berani dan percaya diri cenderung lebih aktif, yang berarti mereka cenderung memiliki kemampuan belajar yang lebih tinggi. Siswa yang kurang berani dan percaya diri kebanyakan pasif dalam praktek, mereka tidak aktif menguji rasa takutnya, sehingga capaian kompetensinya lebih buruk.

Mata pelajaran pendidikan jasmani diawali dari kelas satu sampai dengan kelas enam sekolah dasar. Oleh sebab itu, pembelajaran harus dimulai dari yang paling sederhana dengan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif, strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak sekolah dasar yang pada dasarnya menyenangkan, gerakan terlaksana dengan baik bila ada sarana dan prasarana yang memadai, tanpa fasilitas yang memadai maka akan sulit berhasil dalam belajar. Jika pembelajaran tidak berhasil maka akan mempengaruhi keberhasilan secara keseluruhan, karena dunia pada pendidikan SD adalah dunia yang dapat diakses melalui pendekatan dunia bermain. Sesuai dengan karakteristik siswa SD, usia 6 – 12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut tidak seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (Action Research) dengan penerapan gaya mengajar latihan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala Kabupaten Jeneponto tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 40 orang peserta didik terdiri dari 15 siswa dan 25 siswi. Penelitian ini mengadopsi prosedur dan tahap-tahap penelitian dari Maksum (2018:112), yaitu pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Untuk mengukur peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain, aspek kognitif menggunakan alat tes pilihan ganda, aspek psikomotorik menggunakan alat tes unjuk kerja, dan aspek afektif menggunakan lembar observasi sikap. Indikator keberhasilan tindakan mencakup peningkatan kebugaran jasmani pada aspek afektif dengan kategori baik minimal 75% (15 anak) dan pada aspek kognitif dan psikomotorik minimal 75% (15 anak) dari jumlah siswa mencapai hasil belajar yang tuntas (KKM = 75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan Tindakan siklus I peneliti melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan lembar penilaian pada modul ajar peserta didik kelas IV UPT SDN 1 Bangkala Tahun Pelajaran 2023/2024. Kondisi hasil peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Presentase	Jumlah Siswa
90-100	0	0%	6	Tuntas	17	2,5%	1
80 – 89	1	2,5%		Tuntas		7,5%	3
70 - 79	5	12,5%		Tuntas		32,5%	13
60 -69	10	25%	34	Belum Tuntas	23	52,5%	21
< 59	24	60%		Belum tuntas		5%	2
Jumlah	40	100%				100%	40
Rata-rata	54					65	

Hasil belajar penilaian pengetahuan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat *pre-test* terdapat 6 (15%) peserta didik yang tuntas dan yang belum tuntas 34 (85%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata keseluruhan 54. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat 16 (42.5%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 24 (57.5%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 65.

Tabel 2. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
90 – 100	0	0%	6	Tuntas	17	0%	0
80 – 89	0	0%		Tuntas		10%	4
70 -79	6	15%		Tuntas		32,5%	13
60 -69	31	77.5%	34	Belum Tuntas	23	35%	14
< 59	3	7.5%		Belum tuntas		22,5%	9
Jumlah	40	100%				100%	40
Rata-rata	63					70	

Hasil belajar penilaian keterampilan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat *pre test* terdapat 6 (15%) peserta didik yang tuntas dan yang belum tuntas 34 (85%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 63. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat 17 (42.5%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 23 (57.5%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 70.

Tabel 3. Hasil Penilaian Sikap Siklus 1

Rentang	Pre Test			Keterangan	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
SB	0	0%	10	Tuntas	18	0%	0
B	10	25%		Tuntas		45%	18
C	25	62,5%	30	Belum Tuntas	22	45%	18
K	5	12,5%		Belum Tuntas		10%	4
SK	0	0%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	40

Hasil belajar penilaian sikap menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai ketuntasan dengan rata-rata kategori sikap baik (B) pada saat pre test terdapat 10 (25%) peserta didik dan yang belum tuntas 25 (75%) peserta didik. dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C). Sedangkan pada hasil post-test terdapat 18 (45%) peserta didik yang tuntas dengan rata-rata kategori sikap baik (B), sedangkan 22 (55%) belum tuntas dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C).

Selama pelaksanaan Tindakan siklus II peneliti melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan lembar penilaian pada modul ajar peserta didik kelas IV UPT SDN 1 Bangkala Tahun

Pelajaran 2023/2024. Kondisi hasil peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus II

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
90 - 100	0	0%	13	Tuntas	25	10%	4
80 - 89	3	7.5%		Tuntas		37.5%	15
70 - 79	10	25%		Tuntas		15%	6
60 - 69	20	50%	27	Belum Tuntas	15	37.5%	15
< 59	7	17.5%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	40
Rata-rata	62					72	

Hasil belajar penilaian pengetahuan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat pre-test terdapat 13 (33%) peserta didik yang tuntas dan yang belum tuntas 27 (67%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata keseluruhan 62. Sedangkan pada hasil post-test terdapat 25 (62%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 15 (38%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 72.

Tabel 5. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus II

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
90 - 100	0	0%	17	Tuntas	25	7.5%	3
80 - 89	10	25%		Tuntas		25%	10
70 - 79	7	17.5%		Tuntas		30%	12
60 - 69	9	22.5%	23	Belum Tuntas	15	22.5%	9
< 59	14	35%		Belum tuntas		15%	6
Jumlah	40	100%				100%	40
Rata-rata	70					76	

Hasil belajar penilaian keterampilan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat pre test terdapat 17 (33%) peserta didik dan yang belum tuntas 23 (67%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 70 Sedangkan pada hasil post-test terdapat 25(62%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 6 (38%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 76.

Tabel 6. Hasil Belajar Penilaian Sikap Siklus II

Rentang	Pre Test			Keterangan	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Presentase	Σ		Σ	Presentase	Jumlah Siswa
SB	0	0%	16	Tuntas	25	12.5%	5
B	16	40%		Tuntas		50%	20
C	19	45%	24	Belum Tuntas	15	37.5%	15
K	5	15%		Belum Tuntas		0%	0
SK	0	0%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	40

Hasil belajar penilaian sikap menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai ketuntasan dengan rata-rata kategori sikap baik (B) pada saat pre test terdapat 16 (40%) peserta didik dan yang belum tuntas 24 (60%) peserta didik. dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C). Sedangkan pada hasil post-test terdapat 25 (62%) peserta didik yang tuntas dengan rata-rata kategori sikap baik (B), sedangkan 15 (38%) belum tuntas dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C).

Selama pelaksanaan Tindakan siklus III peneliti melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan lembar penilaian pada modul ajar peserta didik kelas IV UPT SDN 1 Bangkala Tahun Pelajaran 2023/2024. Kondisi hasil peningkatan kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain disajikan dalam bentuk diagram dan tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Belajar Penilaian Pengetahuan Siklus III

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Presentase	Jumlah Siswa
90 - 100	2	5%	24	Tuntas	32	25%	6
80 - 89	6	15%		Tuntas		45%	16
70 - 79	16	40%		Tuntas		15%	10
60 - 69	11	27.5%	16	Belum Tuntas	8	15%	8
< 59	5	12.5%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	20
Rata-rata	67,25					75,7	

Hasil belajar penilaian pengetahuan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat pre-test terdapat 24 (60%) peserta didik yang tuntas dan yang belum tuntas 16 (40%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata keseluruhan 67,25. Sedangkan pada hasil post-test terdapat 32 (85%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 8 (15%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 75,7.

Tabel 8. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus III

Interval	Pre Test			Ket.	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
90 - 100	0	0%	26	Tuntas	32	15%	6
80 - 89	18	45%		Tuntas		47.5%	19
70 - 79	8	20%		Tuntas		17.5%	7
60 - 69	8	20%	14	Belum Tuntas	8	20%	8
< 59	6	15%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	40
Rata-rata	77					84	

Hasil belajar penilaian keterampilan menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal 70 (KKM) pada saat pre test terdapat 26 (65%) peserta didik dan yang belum tuntas 14 (35%) peserta didik. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 77.. Sedangkan pada hasil post-test terdapat 32 (80%) peserta didik yang tuntas, sedangkan 8 (20%) belum tuntas. Dengan nilai rata-rata nilai keseluruhan yaitu 84.

Tabel 9. Hasil Penilaian Sikap Siklus III

Rentang	Pre Test			Keterangan	Pos Test		
	Jumlah Siswa	Persentase	Σ		Σ	Persentase	Jumlah Siswa
SB	12	30%	25	Tuntas	31	37.5%	15
B	13	32.5%		Tuntas		40%	16
C	15	37.5%	15	Belum Tuntas	9	12.5%	9
K	0	0%		Belum Tuntas		0%	0
SK	0	0%		Belum tuntas		0%	0
Jumlah	40	100%				100%	40

Hasil belajar penilaian sikap menunjukkan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi nilai ketuntasan dengan rata-rata kategori sikap baik (B) pada saat pre test terdapat 25 (62%) peserta didik dan yang belum tuntas 15 (38%) peserta didik. dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C). Sedangkan pada hasil post-test terdapat 31 (78%) peserta didik yang tuntas dengan rata-rata kategori sikap sangat baik (B), sedangkan 9 (12 %) peserta didik belum tuntas dengan rata-rata kategori sikap cukup baik (C).

Tabel 10. Peningkatan Kebugaran Jasmani

Hasil	Presentase Ketuntasan.
Siklus I	47%

Siklus II	62%
Siklus III	81%

Dilihat dari hasil pada siklus I presentase ketuntasan siswa sebesar 47%, terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 62%, dan pada siklus III terjadi peningkatan sebesar 81%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kebugaran jasmani pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala. Hal tersebut dapat dilihat dengan data yang diperoleh dari hasil analisis peningkatan kebugaran jasmani dari siklus I ke siklus II, dan berlanjut pada siklus III.

Dilihat dari hasil pada siklus I presentase ketuntasan siswa sebesar 47%, terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 62%, dan pada siklus III terjadi peningkatan sebesar 81%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kebugaran jasmani pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 1 Bangkala.

Dari hasil penelitian tersebut, guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara moril maupun materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. (1992). *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Adang, Suherman. (2000). Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Dimyati dan Mujiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Depdiknas (2003). *Standar Kompetensi Mata pelajaran Pendidikan Jasmani*. Depdiknas. Jakarta
- Hartati,S.C.Y, & Priambodo, A., Kristiyandaru. A.(2013). *Permainan kecil*. Malang: Wineka media.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Mardiana, A. dkk. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutohir, Toho, Cholik dan Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak- Anak*. Jakarta: Depdiknas.

- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Unesa University Press, Surabaya.
- Patty, A.M. (2008). *Permainan Untuk Segala Usia*. Jakarta: PT BPK. Gunung Mulia.
- Poerwanti, Endang dan Nur Widodo. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang : UMM Press
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Saeketu, E.N. (2019). Penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pada siswa kelas V SD Negeri 01 Gemolong Kabupaten Sragen.
- Sudjana. N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Thobroni, M. & Fairuzul Mumtaz, Nurul. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Katahati.