

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETANGKASAN DAN
KEBUGARAN JASMANI ANAK USIA SD
DI SD NEGERI 3 JETIS SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Tri Sutrisno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP – UNIVET SUKOHARJO

ABSTRACT

This research is a class act who aims: to determine the extent of adoption of traditional games to improve physical fitness and agility age SD in SD Negeri 3 Jetis Sukoharjo Academic Year 2014/2015. This type of research is a classroom action research to find out about the Application of traditional games to improve physical fitness and agility age SD in SD Negeri 3 Jetis Sukoharjo Academic Year 2014/2015. The study population was all students of SD Negeri 3 Sukoharjo Jetis. Samples in this study were 30 students consisting of grade one (1) through six (6), the sampling technique dengan proportional random sampling. Collecting data in this study is to conduct a class action, through tests, observations, interviews and questionnaires given to students of SD Negeri 3 Jetis.

The data analysis of this research is the analysis of quantitative and qualitative. The results showed that the results of physical fitness, increased from 25% at baseline to 55% at the end of the first cycle and increased to 80% at the end of the second cycle. While the dexterity of students increased from 15% at baseline to 60% at the end of the first cycle and increased to 95% at the end of the second cycle.

The results of this study are expected to provide utility in the realm of education, particularly through the application of traditional games in physical education to increase physical fitness and agility of the child as a learning approach in a clump of science education that is expected to make the next generation to participate in maintaining and preserving culture, because culture is an asset of the nation in warding off foreign cultural rights does not correspond to our national identity.

Keywords: Traditional Games, Physical Fitness, Dexterity

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani (Penjas) di SD merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis. Tujuan penjas menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) 2006 adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani. Kebugaran jasmani di SD merupakan salah satu indikator dalam menentukan derajat sehat dinamis anak SD yang menjadi kemampuan jasmani dasar untuk dapat melaksanakan tugas yang harus dilaksanakan. Dengan fisik yang sehat dan bugar, anak dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan optimal. Anak usia SD merupakan anak dalam usia pertumbuhan dan perkembangan. Karena itu dalam usia ini anak memerlukan waktu yang cukup untuk dapat bergerak dan bermain, guna merangsang pertumbuhan dan perkembangannya.

Kebugaran yang dimiliki anak usia SD akan memberikan pengaruh terhadap kinerja dan akan memberikan dukungan positif terhadap produktivitas belajar anak. Penjas juga akan mengembangkan kemampuan gerak dan ketrampilan berbagai macam permainan serta olahraga. Kebugaran anak usia SD akan mendukung ketangkasan siswa yang penting bagi perkembangan fisik anak. Aspek fisik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara hubungan tubuh, ketrampilan gerak, dan kontrol gerak. Ketrampilan gerak anak tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol gerak yang biasa disebut dengan ketangkasan siswa. Ketangkasan siswa tidak akan optimal tanpa adanya kebugaran tubuh. Kebugaran tubuh inilah yang memerlukan latihan fisik secara rutin, pada usia anak SD latihan fisik ini dapat berupa dengan permainan tradisional yang terintegrasi dalam pelajaran jasmani. Usia anak SD merupakan tahapan usia 7 sampai 14 tahun yang masih senang bermain. Perkembangan teknologi yang pesat membuat anak mulai mengenal internet. Pengenalan anak akan internet inilah yang membawa anak mengenal permainan *online*, baik melalui komputer maupun *handphone* dan tablet. Permainan tradisional pun kini perlahan tapi pasti ditinggalkan. Tidak hanya anak-anak di kota, anak-anak di pedesaan pun juga sama. Bahkan, anak-anak banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan turun-menurun. Walaupun tidak menutup kemungkinan, kadang-kadang masih dijumpai di sekitar kita, tetapi biasanya dalam rangka perayaan tujuh belasan atau festival dolanan anak.

Dengan kehadiran permainan yang modern ini maka permainan tradisional yang mengutamakan ketangkasan dan ketrampilan fisik tergeser dan tergantikan dengan permainan yang sudah bisa dimainkan hanya dengan duduk tanpa perlu bergerak. Jika anak terlalu sering bermain dengan cara seperti ini, maka lambat laun kebugaran jasmani anak dan ketangkasan anak mulai menurun. Hal inilah yang mendorong untuk mengadakan pembelajaran pendidikan jasmani yang memuat permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangannya permainan tradisional ini sering dijadikan sebagai jenis permainan yang mempunyai ciri kedaerahan dan budaya setempat. Permainan tradisional ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menjadi modifikasi dalam kegiatan pembelajaran guna mendukung kebugaran dan ketangkasan siswa. Dengan melihat latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka judul penelitian ini adalah “Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kebugaran dan Ketangkasan Anak Usia SD”.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Jasmani

Hakikat pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang sangat luas, yang memusatkan perhatian pada peningkatan kebugaran dan gerak tubuh manusia. Fokus pendidikan jasmani adalah pada pengaruh perkembangan fisik terhadap pertumbuhan dan perkembangannya.

Menurut Helmy Firmansyah (2009:04) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Menurut *Bucher* dalam *Soni Nopembri* majalah ilmiah olahraga FIK UNY volume 11 (2005: 33), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

Dalam buku panduan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan KTSP (2006:208) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis dan ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-sportivitas-spiritual-emosional-sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Tujuan Pendidikan jasmani merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tahun 2007 adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;

- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmanai sebagai wahananya

B. Permainan Tradisional

Thomas (2003:99) menyatakan bahwa muatan penjas di SD terdiri dari program motorik (pengembangan ketrampilan gerak), prosedur (pembuatan keputusan), pengetahuan deklaratif (mempelajari fakta yang ada), dan menjadi aktif dengan memahami mengapa aktivitas adalah penting dan menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dalam hal ini anak diharapkan mampu meningkatkan kebugaran jasmaninya melalui penerapan penjas sehari-hari. Menurut Suherman (2011:116) menyatakan bahwa tujuan pendidikan kebugaran adalah untuk pengembangan dan pemeliharaan kebugaran siswa dan bukan hanya menjadikan para siswa ahli dalam bidang olahraga tertentu semata. Pendidikan kebugaran dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan, keterampilan yang menguntungkan bagi kesehatan dan perilaku gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat. Tujuan mengajar kebugaran kepada siswa adalah membantu mereka memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang membawa mereka ke gaya hidup aktif.

Dalam hal ini pembelajaran permainan tradisional menjadi alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Pembelajaran permainan tradisional ini lebih ditekankan pada upaya mengembangkan kebugaran jasmani siswa. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Sejalan dengan hal tersebut Uhamisastra (2010:1) berpendapat bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain.

Macam permainan tradisional di Sekolah Dasar antara lain :

1. Permainan sepur-sepuran
 - a. Permainan ini Jumlah pemainnya tidak terbatas.
 - b. Alat permainan: tidak ada
 - c. Tempat: halaman atau lapangan

- d. Cara bermain: anak dibariskan menjadi tiga sap Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Sap pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api. Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Sedangkan anak-anak pada sap ketiga berpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api. Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok-belok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila mana rangkaian kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi rangkaian kereta api mengganti salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua sap pernah menjadi kereta api. (Soemitro, 1992:34)
2. Permainan ular naga panjangnya
 - a. Jumlah pemain dalam permainan ini tidak terbatas.
 - b. Alat yang digunakan tidak ada
 - c. Tempat di halaman sekolah atau di lapangan
 - d. Cara bermain: Anak-anak dibariskan menjadi empat sap. Setiap sap terdiri dari dua barisan putri dan dua barisan putra. Dan barisan yang berdiri paling belakang memegang perut orang yang ada didepannya. Yang berdiri paling depan berlaku sebagai kepala ular, sedangkan yang berdiri paling belakang sebagai ekor ular. Tugas kepala ular adalah berusaha secepat mungkin menangkap ekornya. Sedangkan si ekor berusaha menghindari tangkapan si kepala ular tanpa melepaskan pegangan. Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu si kepala menjadi ekor dan si orang yang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala. (Soemitro, 1992:37)
 3. Permainan kucing dan tikus
 - a. Jumlah pemain dalam permainan tidak terbatas
 - b. Alat yang digunakan tidak ada
 - c. Tempat halaman atau lapangan
 - d. Cara bermain: Anak-anak dijadikan dua kelompok, salah satu kelompok membuat lingkaran sambil berpegangan tangan sedangkan kelompok yang lain menjadi tikusnya. Selanjutnya ditentukan salah seorang untuk dijadikan kucingnya. Anak yang menjadi tikus berada didalam lingkaran sedangkan yang menjadi kucing berada diluar lingkaran. Kucing dan tikus bebas keluar dan masuk lingkaran. Apabila ada tanda mulai atau peluit maka segera mungkin kucing mengejar tikus dan tikus berlari menghindari agar tidak tertangkap kucing. Apabila ada tikus tertangkap kucing maka tikus yang tertangkap berubah menjadi kucing, dan kucing yang

tertangkap tadi menjadi tikus. Apabila keduanya sudah menjadi tikus dan kucing maka mereka bergabung membentuk lingkaran, dan yang kelompok lingkaran melakukan hompimpah dan kedua orang pertama yang melakukan hompimpah menang suit dan ditentukan siapa yang menjadi kucing dan tikus. Permainan ini mengandung unsur-unsur penjas diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, disiplin. (Herman Subarjah, 2008:3.19).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan ketangkasan anak melalui permainan tradisional. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Populasi penelitian ini adalah seluruh Siswa SD Negeri Jetis 3 Sukoharjo . Sampel pada penelitian ini adalah 20 Siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *propotional random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes pra siklus, diketahui bahwa hanya ada beberapa siswa yang sudah mempunyai kebugaran jasmani dan ketangkasan dengan baik. Dari hasil tes kebugaran jasmani ada 5 (25 %) siswa yang sudah memiliki kebugaran jasmani dengan baik dan 3 (15 %) siswa yang memiliki ketangkasan yang baik. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa kebugaranjasamani dan ketangkasan siswa masih rendah. Untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran penjas, maka akan dilakukan tindakan berupa penerapan penerapan permainan tradisional yang dilakukan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas kegiatan, antara lain: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Pada setiap akhir siklus, guru dengan peneliti melakukan refleksi bersama untuk melakukan pembahasan mengenai siklus yang telah dilakukan, untuk selanjutnya mencari solusi pemecahan masalah yang terjadi pada siklus sebelumnya, dan menentukan tindakan kedepan yang harus dilakukan untuk keberhasilan siklus berikutnya, jika indikator ketercapaian belum terpenuhi.

a. Siklus 1

Ketika guru melakukan pembelajaran penjas , peneliti membantu jalannya pembelajaran tersebut di halaman SD N Jetis 3 Sukoharjo. Pertemuan pertama (Sabtu, 17 April 2015) berlangsung selama 2 x 35 menit pada jam pelajaran pertama dan kedua. Pertemuan kedua (Sabtu, 24 April 2015) berlangsung pembelajaran selama 2 x 35 menit pada jam pelajaran pertama dan kedua. Pertemuan kedua menjadi sarana guru untuk melakukan pendalaman materi, membahas tugas siswa, dan melakukan refleksi dari pertemuan pertama. Guru memberikan komentar dan

penguatan terhadap hasilkebugaranjasamani dan ketangkasan yang telah dilakukan oleh siswa pada pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar-mengajar kemampuan lompat jauh gaya jongkok menggunakan alat bantu berupa ban bekas, bilah, dan kardus diperoleh data tentang keaktifan dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa yang antusias dan tertarik dengan pembelajaran penjas dengan permainan tradisional mengalami peningkatan dari pada pembelajaran yang seperti biasanya, tetapi masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Salah satu faktor penyebabnya adalah adanya gangguan dari luar kelas, yaitu beberapa siswa yang sengaja ingin melihat kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional belum pernah terjadi di kelas-kelas sebelumnya. Kejadian ini sempat menyita perhatian siswa, tetapi guru berhasil mengatasinya dengan cara meminta siswa-siswa untuk kembali fokus terhadap pembelajaran dan meminta siswa yang berada di luar kelas untuk tidak mengganggu proses belajar mengajar;
- 2) Berdasarkan hasil tes kebugaran jasmani ada 12 siswa (60%) yang sudah meningkat dan ada 11 siswa (55%) yang meningkat untuk ketangkasan siswa. Namun, 8 siswa dan 9 siswa masih perlu melakukan perbaikan.

b. Siklus 2

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil Hasil tes kebugaran jasmani siswa meningkat dari 15 % pada kondisi awal menjadi 60 % pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 95 % pada akhir siklus II.
- 2) Hasil ketangkasan siswa meningkat dari 25% pada kondisi awal menjadi 55% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 80% pada akhir siklus II. Pembelajaran penjas dengan permainan tradisional memberikan banyak pencerahan dalam metode pembelajaran dan lebih memotivasi siswa untuk melakukan gerak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan permainan tradisional sangat efektif dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan ketangkasan pada siswa kelas Sekolah Dasar Negeri Jetis03 Sukoharjo tahun pelajaran 2014/2015. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kebugaran jasmanimeningkat dari 25 % pada kondisi awal menjadi 55 % pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 80 % pada akhir siklus II. Sedangkan ketangkasan siswa meningkat dari 15 % pada kondisi awal menjadi 60 % pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 95 % pada akhir siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Helmy Firmansyah. 2009. *Modul Belajar dan Pembelajaran Penjas*. FIK UNY Yogyakarta:.
- Soni Nopembri. 2003. Pendidikan Jasmani suatu Pendidikan yang Integral, majalah ilmiah olahraga FIK UNY volume 11. FIK UNY. Yogyakarta.
- Thomas. 2003. *Physical Education Methods for Elementary Teachers*. Champaign IL: Human Kinetics

- Suherman. 2011. *Realitas Kurikulum Pendidikan Jasmani: Upaya Menuju Kurikulum Berbasis Penelitian*. Rizqi Press. Bandung.
- Uhamisastra. 2010. *Modul Permainan Tradisional*. FPOK-UPI. Bandung.
- Soemitro, 1992:37) Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Depdikbud. Jakarta.
- Herman Subarjah 2008. *Permainan Kecil di sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka. Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. ANDI. Yogyakarta:

Widya Sari

Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah dan Sosial Budaya

ISSN 1412-8985

- Veronika Unun P** Penggunaan 'Fairy Tale' Dalam Mengajar Bahasa Inggris Bagi Young Learners
-
- Indria Hurip** Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Gallery Walk
-
- Ira P
Yuliani SW** Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran
-
- Sri Mulyati** Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Demonstrasi
-
- Wagirah** Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Gambar
-
- Samain** Model Pembelajaran Telaah Tebak Tepat Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar
-
- Sri Maryanto** Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dan Kebiasaan Belajar Dengan Prestasi Belajar
-
- Nurul Hidayah** Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Snowball Throwing
-
- Siti Chotijah** Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning
-
- Moefly M** Penerapan Animasi Powtoon Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar
-
- Tri Sutrisno** Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Ketangkasan dan Kebugaran Jasmani
-

ISSN 1412-8985

Widya Sari

Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah dan Sosial Budaya

Penanggungjawab

Esther Arianti, M.Pd (Widya Sari Press)
Dr.(Cand) Sunardi (Progdj Sejarah UKSW Salatiga)

Ketua Penyunting

Dr.(cand) Tri Widiarto (Universitas Kristen Satya Wacana)

Penyunting Pelaksana :

Dr. Johannes Debrito Jurahman (KIP PGRI Wates, Yogyakarta)
Dr. Andreas Kosasih (STKIP Widya Yuwana Madiun)
Sukardi, M.Pd. (LPMP Jawa Tengah)
Rahmad Hardoyo, M.Pd (SMP N 1 Bringin Kab. Semarang)

Penyunting Tamu :

Prof. Dr. Sutriyono, M.Sc. (Universitas Kristen Satya Wacana)

Penyunting Ahli :

Prof. Dr. Heribertus Soegiyanto (Universitas Negeri Sebelas Maret)
Prof. Dr. Herman J. Walujo (Universitas Negeri Sebelas Maret)
Prof. Dr. Shaiful Bahri Md Radzi (Universiti Kebangsaan Malaysia)

Lay-out dan Desain Cover

Widya Sari

Jurnal WIDYA SARI terbit empat kali dalam setahun, pada bulan Januari, April, Juli, dan September.

Jurnal diterbitkan oleh WIDYA SARI Press - Nir Laba, dengan misi memajukan ilmu pengetahuan bagi kesejahteraan manusia, dengan cara mendokumentasikan pemikiran seseorang dalam wujud publikasi. Lahir dari keinginan mewujudkan *reading society* bagi masyarakat luas.

Alamat Penerbit : Perum Griya Asri Sragen A/10 - Kab. Semarang 50733 - Jawa Tengah, Telp. (0298)-324022, e-mail: triwidiarto@yahoo.co.id

Sesuai dengan misi WIDYA SARI Press, jurnal diterbitkan tidak untuk mencari keuntungan, pendanaan penerbitan murni dari WIDYA SARI Press dan para penulis.



PENGGUNAAN ' <i>FAIRY TALE</i> ' DALAM MENGAJAR BAHASA INGGRIS BAGI YOUNG LEARNERS Veronika Unun Pratiwi	1 - 8
UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN STANDAR KOMPETENSI MENUNJUKKAN SIKAP TERHADAP GLOBALISASI DI LINGKUNGANNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN <i>GALLERY WALK</i> KELAS IV SEMESTER II TAHUN AJARAN 2014/2015 DI SD NEGERI 1 KEDUNGOMBO BATUURETNO KABUPATEN WONOGIRI Indria Hurip	9 - 18
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN SEJARAH BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PALUR 1 MOJOLABAN, SUKOHARJO Ira Pramudawardhani, Yuliani SW	19 - 24
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG KONDUKTOR PANAS DAN ISOLATOR PANAS MELALUI METODE DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS VI SEMESTER I SD NEGERI 5 TUKO TAHUN AJARAN 2016/2017 Sri Mulyati	25 - 32
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BAGI SISWA KELAS I SD NEGERI 2 TUKO SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2015/2016 Wagirah	33 - 38
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TELAHAH TEBAK TEPAT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KLEPU 02 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TENTANG SUSUNAN PEMERINTAH PUSAT PADA SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2014/2015 Samain	39 - 46
HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DAN KEBIASAAN BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMP NEGERI 4 TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2010 Sri Maryanto	47 - 52

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JURNAL PENYESUAIAN MATA PELAJARAN KUNTANSI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 BULU TAHUN 2013/2014 Nurul Hidayah	53 - 58
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MATERI WRITING MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> (PBL) PADA SISWA KELAS X A SEMESTER 2 SMA NEGERI 1 BULU SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014 Siti Chotijah	59 - 68
PENERAPAN ANIMASI POWTOON SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KRAGILAN 02 SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2015/2016 Moefty Mahendra	69 - 74
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETANGKASAN DAN KEBUGARAN JASMANI ANAK USIA SD DI SD NEGERI 3 JETIS SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014 Tri Sutrisno	75 - 82

Editorial

Ketika sebuah karya telah lahir, maka karya itu bukan lagi milik pengarang, ia milik masyarakat yang bebas*mendapatkan inspirasi dari karya tersebut.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka Jurnal Widya Sari hadir dan berusaha untuk menampung karya-karya dari pembaca, agar dimiliki oleh masyarakat, dan masyarakat bebas untuk mendapatkan inspirasi dari karya tersebut.

Untuk edisi kali ini Jurnal Widya Sari berusaha menyajikan tema-tema yang beragam, tetapi masih dalam satu tema besar yaitu bidang pendidikan. Karena pada galibnya pendidikan adalah bagian terbesar dari tujuan hidup manusia. Keberhasilan pendidikan adalah keberhasilan manusia dalam memanusiakan manusia seutuhnya.

Kiranya upaya sederhana ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan bagi kesejahteraan manusia.

Redaksi