



STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KREASI KASEDE-SEDE DI DESA LAPANDEWA

Kadarisman^{1*}, Siti Misra Susanti¹, Inang Sunastri¹
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton
*Email: rysmanqadha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang melibatkan anak-anak PAUD di Desa Lapandewa yang berjumlah 12 orang dengan usia 4-5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan kasede-sede memberikan stimulasi positif bagi perkembangan perilaku anak di Komplek Wunga Desa Lapandewa. Dari enam aspek perilaku yang diamati terdapat empat aspek perilaku yang dominan diperlihatkan yaitu 1) aspek seni berupa kemampuan anak dalam menggambar denah kasede-sede dan mampu membuat kasupiri sendiri. 2) Aspek fisik motorik berupa kemampuan anak dalam melempar kasupiri, menjaga keseimbangan tubuh dengan satu kaki, dan membersihkan diri dari kotoran tanah jika terjatuh. 3) Aspek sosial dan emosi berupa mampu berbaur dengan teman sebaya, menunjukkan permainan yang kompetitif, percaya diri, memahami peraturan permainan, mampu mengendalikan perasaan dan menghargai keunggulan tim yang menang. 4) aspek agama dan moral berupa memahami ucapan salam, sopan, berperilaku jujur dan sportif, menjaga kebersihan diri dan mampu mengerjakan ibadah.

Kata Kunci: Stimulasi, Perkembangan, Anak Usia Dini, Kasede-sede

Abstract

This research is a descriptive qualitative research involving PAUD children in Lapandewa Village which operates 12 people aged 4-5 years. Data were collected through observation, interviews and documentation. The data were analyzed qualitatively using a grid as a reference material and an observation sheet. The conclusion of this study is that the Kasede-sede game provides a positive stimulation for the development of children's behavior in the Wunga Complex, Lapandewa Village. From the six behavioral aspects observed, there are four dominant behavioral aspects shown, namely 1) the artistic aspect in the form of the child's ability to draw kasede-sede plans and be able to make their own kasupiri. 2) Physical motor aspects in the form of children's ability to throw kasupiri, maintain body balance on one leg, and protect themselves from dirt if they fall. 3) Social and emotional aspects in the form of being able to mingle with peers, showing competitive games, understanding oneself, understanding game rules, being able to control feelings and appreciating the advantages of the winning team. 4) religious and moral aspects in the form of understanding greetings, being polite, behaving honestly and sportsmanly, maintaining personal hygiene and being able to do worship.

Keywords: Stimulation, Development, Early Childhood, Kasede-sede

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa : "Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional Kasede-sede. Berdasarkan hasil observasi di lingkungan masyarakat bahwa permainan tradisional kasede-sede jarang di mainkan lagi. Di karenakan bahwa masih ada anak usia dini lebih memilih permainan game online, pesawat televisi dan video game.

Oleh karena itu peneliti mengenalkan kembali permainan kasede sede di karenakan di kalangan masyarakat khususnya di anak usia dini sudah mulai punah dan tidak di mainkan lagi, peneliti sekali-kali harus mengajak anak-anak di lingkungan sekitar untuk memainkan permainan kasede sede dan harus membuat desain permainan semenarik mungkin agar menarik perhatian anak usia dini. Hal ini peneliti bisa membantu melestarikan permainan tradisional khususnya permainan Kasede-sede.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana stimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan kreasi kasede-sede di desa lapandewa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

proses stimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan kreasi kasede-sede di Desa Lapandewa

Pengertian Anak Usia Dini

(Apriani n.d.) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun

(Sujiono, 2009:6). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009: 7).

Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini

(Martani n.d.) Stimulasi perkembangan anak usia dini merupakan upaya menciptakan lingkungan yang mendukung tercapainya prestasi perkembangan anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Sebagaimana diungkapkan Sudono (2000), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.

Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dalam pengembangan ini, lingkup perkembangan dibatasi perkembangan fisik-motorik dan sosiale-mosional.

Permainan Tradisional Kasede-sede (engklek)

(Anggita 2019) Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang

anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. (Lindawati 2019) Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan.

(Mardayani, Mahadewi, and Magta 2016) Permainan Tradisional Engklek Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotakkotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. (Montolalu, 2005:34). Sedangkan menurut Wardani (2010:15) Permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

PAUD Berbasis Budaya Kasede-sede

Budaya merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang sudah ada sejak zaman dulu, bertahun-tahun telah membentuk pembelajaran dan perkembangan bagi anak. Pembelajaran berbasis budaya lokal telah lahir dari orang-orang terdahulu menciptakan generasi-generasi sehat dan cerdas melalui permainan. Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk Pendidikan Anak Usia Dini menurut Sugiyarti (2012: 8) merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani anak dengan menekankan pemahaman dan apresiasi terhadap tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu.

Kasede-sede adalah salah satu permainan sebagai budaya lokal yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain sekaligus belajar mengasah keterampilan anak. di dalam prosesnya, anak-anak dituntut untuk keterampilan bermainnya dengan menggerakkan anggota tubuh dan menggunakan indra yang dimiliki dengan melewati setiap rintangan berbentuk kotak-kotak yang digambar di tanah. Aktivitas seperti ini akan memicu perkembangan perkembangan motorik dasar anak sehingga anak akan cepat perkembangannya baik secara jasmani maupun rohaninya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini penelitian kualitatif deskriptif. Menurut moleong (2016: 8-13) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan dll., secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Setting Penelitian

Setting penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah di lingkungan masyarakat. Penelitian di dilaksanakan di Desa Lapandewa pada bulan April sampai Juli 2021

Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data akan di peroleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data diantaranya: data primer adalah anak-anak PAUD di Komplek Wunga Desa

Lapandewa yang kecanduan hp atau gadget yang berjumlah 12 orang; dan data sekunder yaitu data yang langsung di kumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama.

Unit Analisis

Unit analisis yaitu satu komponen dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini yang terlibat di sekolah dan subjek penelitiannya adalah orang tua anak usia dini. Berdasarkan observasi yang menjadi titik fokus utama pada penelitian ini yaitu pada anak usia dini di lingkungan sekitar Desa Lapandewa.

Subjek Dalam penelitian ini yang subjek adalah orang tua anak usia dini. Berdasarkan observasi yang menjadi titik fokus utama pada penelitian ini yaitu pada anak usia dini di lingkungan sekitar Desa Lapandewa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Adapun instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah jenis instrumen observasi, adapun instrumen observasi dalam penelitian kualitatif adalah metode pengamatan yang digunakan peneliti yang mengandalkan semua panca indera manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecap).

Keabsahan Data

Moleong (2011: 324) menjelaskan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas, uji trasferabilitas, uji dependabilitas dan terakhir uji obyektivitas.

Analisis Data

Analisis kualitatif ini dilakukan untuk memperoleh data dari proses pembelajaran melalui observasi. Hasil observasi ini dicatat secara rinci yang akan dilaporkan dalam bentuk presentasi peningkatan kemampuan dalam menari

sederhana. Dari data yang telah diperoleh dalam penelitian baik saat observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi.

PEMBAHASAN

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada anak-anak PAUD di Lingkungan Wunga Desa Lapandewa yang kecanduan HP yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini didasarkan pada panduan observasi yang peneliti buat. Kegiatan kasede-sede dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok 1,2 dan 3. Setiap permainan memiliki dua tim dimana setiap tim terdiri dari dua orang anak. Satu kali permainan terdiri dari 4 orang peminan dan dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan.

Perkembangan perilaku anak yang diamati selama kegiatan berlangsung, baik itu kegiatan observasi dalam permainan kasede-sede maupun kegiatan obeservasi yang dilakukan selama 2 minggu, keduanya menunjukkan hasil yang relevan. Dari ke 6 aspek yang di amati, ada 4 aspek yang lebih dominan yaitu memenuhi indikator berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek yang dimaksud yaitu aspek Seni, aspek fisik motorik, aspek sosem dan aspek agama dan moral. Sedangkan dari 12 anak yang diamati ada 9 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan sisanya 3 anak masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan yaitu Aysah, Laila, Natasya, Rini, Novi, Eliza, Nova, dan Ayra. Sedangkan anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang yaitu Awa, Mici, Faira dan Rara.

Adapun 4 aspek dari hasil penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Aspek Seni

Pada pertemuan pertama beberapa anak mulai belajar menggambarkan bentuk pola kotak-kotak denah kasede-sede, membuat garis dipermukaan tanah dan menyambungkannya dengan garis yang lain sehingga berbentuk kotak-kotak dengan

menggunakan potongan kayu. Anak juga belajar membuat kasupiri dari genteng atau pecahan tegel, memukul-mukul pinggir genteng sampai bertentuk bundar. Pada pertemuan ketujuh, anak sudah mahir dalam menggambar denah kasede-sede tanpa di ajar terlebih dahulu. Tidak hanya bisa menggambar, anak juga sudah mampu membuat kasupiri sendiri bahkan dapat dibuat dengan bentuk yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Aspek Fisik Motorik

Pada pertemuan pertama, beberapa anak sudah mampu melempar kasupiri tepat di dalam kotak, anak juga mampu melompati setiap kotak yang tidak terdapat kasupiri dengan menggunakan satu kaki dengan lincah, menjaga keseimbangan badan agar tidak terjatuh dan apabila terjatuh, anak segera membersihkan lututnya serta pakaiannya dari tanah yang melengket. Hingga sampai pertemuan ke tujuh anak sudah terbiasa melempar kasupiri tepat di dalam kotak, anak juga sudah mahir dalam menjaga keseimbangan tubuhnya dengan satu kaki agar tidak terjatuh saat melewati setiap kotak. Ketika jatuh, tanpa ditegur anak sudah dapat membersihkan sendiri kaki dan pakaian yang kotor.

3. Aspek Sosem

Pada pertemuan pertama, beberapa anak sudah menunjukkan hubungan yang baik dengan teman sebaya, di dalam permainan anak juga secara positif menunjukkan sikap kompetitif tidak melakukan kecurangan. Selain itu, pada saat menjalankan perannya, anak merasa percaya diri dapat menyelesaikan tahap demi tahap untuk mencapai finish dengan tidak melanggar peraturan yang sudah ditetapkan di dalam permainan. Ketika jatuh, anak yang lain mulai mengejek ringan tetapi anak dapat mengendalikan perasaannya untuk tidak membalas walaupun sebagian yang lain kelihatan tampak merespon dengan melakukan ejekan balasan. Ketika kalah, anak juga dapat menerima kekalahan. Sampai pada pertemuan ke tujuh, anak-anak begitu

berkembang, tingkat kedisiplinan meningkat. Ketika ada yang jatuh, sudah tidak melakukan ejekan bahkan ejekannya sudah diganti dengan tawa, artinya anak sudah dapat mengendalikan persaannya terhadap teman sebayanya.

4. Aspek Agama dan Moral

hari pertama, anak sudah menunjukkan sikap memahami arti dari ucapan salam. Setiap mendengar ucapan salam, anak langsung menjawab salam dengan fasih. Anak juga berperilaku sopan baik dengan teman sebayanya maupun dengan peneliti. Di dalam bermain, anak juga berusaha menunjukkan sikap sportif serta menjaga dirinya agar tidak kotor. Hingga sampai pada pertemuan ke tujuh, anak tetap dalam perilakunya, anak akan berhenti bermain jika sudah menjelang malam dan meminta izin untuk pulang untuk membersihkan diri dan bersiap-siap ke masjid serta tidak lupa mengucapkan salam saat berpisah untuk kembali ke rumah masing-masing.

Pembahasan dalam penelitian ini diawali dengan menjelaskan mengenai gambaran keadaan lapangan anak-anak PAUD di Lingkungan Wunga Desa Lapandewa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, keseharian anak-anak PAUD lebih sering terlihat menggunakan gadget/hp untuk menghabiskan waktunya dibandingkan bermain bersama teman sebayanya. Hal ini menyebabkan kurangnya sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar. Anak-anak lebih sering mengurung diri di rumah bermain dengan Hp ketimbang berada di luar. Selain itu, peneliti mengamati beberapa anak secara fisik mengalami perubahan, seperti katub mata yang sudah mulai kehitaman akibat seringnya begadang. Secara mentalpun anak mengalami perubahan emosi, anak akan marah jika tidak diberi HP oleh orang tuanya.

Hal-hal di atas merupakan dampak nyata dari adanya gadget/Hp yang sangat berbahaya bagi perkembangan anak. Kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua menyebabkan anak-anak lebih

cenderung menghabiskan waktu untuk bermain Hp. Jika ini terus dibiarkan, tentu akan banyak dampak lain yang bisa dirasakan oleh anak. Padahal, sebenarnya banyak kegiatan-kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan anak. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud berupa permainan-permainan tradisional yang tentunya menyenangkan dan tanpa menggunakan hp sebagai alat permainan.

Permainan merupakan hal sangat penting dalam dunia anak. Permainan tidak hanya bertujuan untuk bersenang-senang mengisi waktu luang akan tetapi permainan juga merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Salah satu permainan yang dimaksud adalah permainan kasede-sede. Kasede-sede merupakan salah satu permainan budaya lokal yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain sekaligus belajar mengasah keterampilan anak. Didalam prosesnya, anak-anak dituntut keterampilan bermainnya dengan menggerakkan anggota tubuh, melompat sambil bergandengan menggunakan satu kaki melewati setiap rintangan berbentuk kotak-kotak yang digambar di tanah. Kotak yang boleh diloncati adalah kotak yang tidak terdapat kasupiri di dalamnya. Kasupiri dapat berpindah kotak ke kotak selanjutnya jika anak sudah melewati setiap kotak. Langkah ini dilakukan sampai kasupiri berada di kotak terakhir dan jika anak menyelesaikan langkahnya artinya anak sudah menyelesaikan tugasnya.

Selain keterampilan fisik, kasede-sede juga dapat merangsang perkembangan anak dari beberapa aspek diantaranya Aspek seni, seperti anak mahir dalam membuat gambar denah kasede-sede dipermukaan tanah, anak juga mampu membuat kasupiri sendiri yang dijadikan alat dalam permainan kasede-sede. Aspek Sosial-Emosional atau Sosem seperti anak mampu mengendalikan diri menunjukkan hubungan yang baik dengan teman sebayanya, anak juga mampu menunjukkan sikap kompetitif dan selalu tampil percaya

diri. Dan Aspek Agama dan moral seperti anak mampu mengucapkan salam dan menjawab salam ketika bertemu dengan orang lain, berperilaku sopan, sportif dan pandai menjaga kebersihan diri.

Setelah permainan kasede-sede diperkenalkan kepada anak, ada perilaku-perilaku yang berbeda dari anak. Terdapat perubahan perilaku yang cukup signifikan, dari perilaku pasif dalam berkegiatan menjadi lebih aktif. Karena pada dasarnya permainan kasede-sede menuntut setiap anak untuk bergerak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan semangat dari peserta didik untuk bermain, walaupun dalam kelompok lainnya terdapat satu dua anak yang masih agak sedikit kurang semangat dan canggung tetapi lambat laun dapat berbaur dengan teman bermainnya. Anak juga lebih menghargai orang lain, bersikap sopan dan santun terhadap sesama. Anak-anak juga lebih menunjukkan sifat atau perasaan yang lebih bahagia dari sebelumnya, tidak kaku dalam berkomunikasi dengan temannya, saling bercanda, bahkan tertawa bersama. Anak juga lebih sering kelihatan di luar untuk bermain dengan teman-temannya ketimbang bermain dengan Hp atau gadget. Perkembangan perilaku juga dapat dilihat dari hasil pengamatan dalam kegiatan observasi yang dilakukan selama 2 minggu, Anak-anak juga menunjukkan perilaku yang relevan di dalam melakukan kegiatan kesehariannya.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa adanya permainan kasede-sede telah memberikan stimulus positif bagi perkembangan perilaku anak-anak PAUD di Lingkungan Wunga Desa Lapandewa.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo dan Ellya Rakhmawati tahun 2011 mengenai stimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional dengan hasil bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan perilaku anak karena memiliki nilai kearifan lokal seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan,

kelincahan gerak, berfikir strategis, feeling yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, sopan santun, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, lain sebagainya dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah permainan kasede-sede memberikan stimulasi positif bagi perkembangan perilaku anak di Komplek Wunga Desa Lapandewa. Dari enam aspek perilaku yang diamati terdapat empat aspek perilaku yang dominan diperlihatkan yaitu 1) aspek seni berupa kemampuan anak dalam menggambar denah kasede-sede dan mampu membuat kasupiri sendiri. 2) Aspek fisik motorik berupa kemampuan anak dalam melempar kasupiri, menjaga keseimbangan tubuh dengan satu kaki, dan membersihkan diri dari kotoran tanah jika terjatuh. 3) Aspek sosial dan emosion berupa mampu berbaur dengan teman sebaya, menunjukkan permainan yang sportif kompetitif, percaya diri, memahami peraturan permainan, mampu mengendalikan perasaan dan menghargai keunggulan tim yang menang. 4) aspek agama dan moral berupa memahami ucapan salam, sopan, berperilaku jujur dan sportif, menjaga kebersihan diri dan mampu mengerjakan ibadah

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Gustiana Mega. 2019. "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa." *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education* 3(2): 55.
- Apriani, Dian. "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B RA AL HIDAYAH 2 TARIK SIDOARJO." : 13.
- Lindawati, Yustika Irfani. 2019. "Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan." *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika* 5(1): 13.
- Mardayani, Komang Trisna, Luh Putu Putri Mahadewi, and Mutiara Magta. 2016. "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR KELOMPOK B DI PAUD WIDHYA LAKSMI." 4(2): 10.
- Martani, Wisjnu. "Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini." *JURNAL PSIKOLOGI*: 9.
- Moleong, L.J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyarti, Gita. (2012). *Pengaruh Lingkungan Kerja, Budaya Organisasi Dan Kompensasi Terhadap Kepuasan Kerja Untuk Meningkatkan Kinerja Pegawai (Studi Pada Fakultas Ekonomi Universitas 17 Agustus 1945 Semarang*. *Jurnal Masyarakat, Bisnis dan Lingkungan*, 2(1), 73-83. Fakultas Ekonomi Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wardani, Dani. 2010. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.