



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL DENDE-DENDE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Nurdin Salama^{1)*}, Wahyuni Ulpi¹⁾

¹⁾Program Studi PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Palopo, Jl. Jenderal Sudirman Km. 3
Binturu, Palopo 91959, Indonesia

*E-mail: nurdinsalama@umpalopo.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan keteampilan sosial anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan model permainan tradisional Dende-dende untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, untuk mengetahui desain permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial pada Taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa Makassar dan untuk mengetahui efektifitas implementasi model permainan tradisional dende-dende dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and development* yang menggunakan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan 15 anak berusia 5-6 tahun dan satu guru. Analisis data yang digunakan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat kebutuhan model permainan tradisional dende-dende untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek sosialnya, (2) desain permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial pada Taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa Makassar, (3) efektivitas implementasi model permainan dende-dende untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori tinggi yaitu 78 %.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan tradisional, anak usia dini.

THE DEVELOPMENT OF DEND-DENDE TRADITIONAL PLAY MODELS IS USED TO IMPROVE SOCIAL SKILLS IN EARLY CHILDHOOD

Abstract

Traditional games are one of the media that can develop children's social skills. This study aims (1) to determine the level of need for the Dende-dende's traditional game model to improve children's social skills (2) to determine the design of traditional games in developing social skills at Nuruttaqwa Kindergarten Makassar (3) to determine the effectiveness of the implementation of game models. traditionally used to improve children's social skills. The type of research used is Research and development using the ADDIE model. The subjects of this study were 15 people aged 5-6 years and one teacher. The data analysis were used quantitative and qualitative. The results of the research shows that) (1) the level of need for traditional game models to improve early childhood social skills is very much needed in learning activities to develop their social aspects. (2) The design of traditional games in developing social skills at Nuruttaqwa Kindergarten Makassar (3) the effectiveness of the implementation of the traditional game model to improve children's gross motor skills is in the high category, namely 78%.

Keywords: social skills, traditional game, early childhood.

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Fatimah, 2006). Keterampilan sosial juga

merupakan proses belajar, skinner menyebutkan “belajar sosial (*social learning theory*) sebagai pandangan para pakar psikologi yang menekankan perilaku, lingkungan, dan kongnisi sebagai faktor kunci dalam perkembangan” (Santrock, 2007).

Dalam lingkungan sekolah merupakan hal yang sangat strategis dijadikan lingkungan yang

kondusif untuk merancang suatu kegiatan yang bisa menstimulasi keterampilan sosial anak yang lebih baik, salah satu kegiatan yang bisa menstimulasi anak adalah dengan bermain yang dimana bermain ini sangat sesuai diterapkan di sekolah taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar. Oleh karena itu, untuk mengembangkan keterampilan sosial anak diperlukan permainan yang mengedepankan sikap kebersamaan, kekompakan, dan melakukan aktifitas fisik didalamnya sehingga memungkinkan memberikan dampak yang positif terhadap semua perkembangan anak terkhusus pada perkembangan keterampilan sosial anak.

Mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang wajib dilakukan oleh seorang guru karena suatu kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. (Saputra, 2019) menjelaskan proses pembelajaran akan efektif apabila ada interaksi antara guru dan siswa. Salah satu yang akan mengefektifkan pembelajaran adalah Permainan Tradisional.

Permainan tradisional banyak berisi pembelajaran yang berhubungan dengan keseharian anak-anak, permainan tradisional juga memberikan kesempatan kepada anak-anak belajar tentang budaya mereka sendiri (Aypay, 2016).

Keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional berupa, keterampilan kerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Disamping itu permainan tradisional juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif bahkan dapat melati tingkat kecerdasan dan logikannya (Kurniati, 2017).

Permainan tradisional sangat berpeluang untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini dapat dilihat karena dalam permainan tradisional menstimulasi terjadinya suatu intraksi sosial yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan keterampilan sosial anak itu sendiri. Permainan tradisional efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial dan kecerdasan emosional anak prasekolah

(Baradaran Bazaz, Yaghoobi Hasankala, Shojaee, & Unesi, 2018).

(Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional anak untuk optimalisasi pengembangan keterampilan motorik dasar anak terdiri dari: (1) konsep / landasan teori, (2) tahapan kegiatan, (3) sistem sosial, (4) prinsip reaksi, (5) sistem pendukung, dan (6) dampak terhadap model.

Survey pendahuluan yang penulis laksanakan meliputi observasi dan wawancara dengan guru di taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa untuk mengungkapkan permasalahan keterampilan sosial yang dihadapi anak, diperoleh keadaan anak sebagai berikut: pertama, berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 26 April 2019 menyatakan bahwa permainan tradisional dende-dende belum dijadikan sebagai media untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kedua, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap anak masih ditemukan permasalahan perkembangan keterampilan anak seperti seperti masih ditemukan anak yang cenderung lebih suka menyendiri, masih ada anak yang belum bisa menyesuaikan diri dengan temannya, kurang percaya diri, belum dapat mematuhi peraturan dalam permainan dan belum dapat bekerja sama dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan disekolah maka peneliti memandang bahwa dibutuhkan analisis kebutuhan permainan tradisional yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak untuk pengembangan keterampilan sosial anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE yang dikembangkan oleh (Dick & Carey, 2001) yang telah dimodifikasi terdiri dari tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (*development*), dan hanya sampai pada tahap implementasi (*implementation*). Populasi pada penelitian ini adalah Guru TK Nuruttaqwa Makassar kelompok B berjumlah 2 orang guru dan anak didik kelompok B yang terdiri dari kelompok B1 dan B2 yang berjumlah 40 anak didik.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode secara random atau acak (Arikunto, 2013) yang dimodifikasi sehingga peneliti menggunakan teknik random dengan cara undian. Peneliti

membuat tulisan pada kertas berisi nama subjek penelitian satu nama untuk tiap kertas, lalu kertas digulung, kemudian peneliti memisahkan antara kelompok B1 dan B2, lalu kertas digulung, kemudian peneliti mengambil gulungan yang terdapat nama anak pada gulungan kertas dari kelompok B1 sebanyak 7 sampel dan 8 sampel dari kelompok B2. Dimana pada gulungan ini terdapat nama anak didik yang akan dijadikan sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan guru bertujuan mengamati kebutuhan guru dalam hal pengembangan keterampilan sosial anak, adapun wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 April 2019 pada taman kanak-kanak Nuruttaqwa Makassar yaitu dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut : (1) Metode apa yang digunakan guru dalam mengembangkan keterampilan sosial anak?, (2) Bagaimana motivasi guru dengan menggunakan permainan yang biasa digunakan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak? dan (3) Apakah guru menginginkan permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial anak?.

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, yaitu: (1) Dalam mengembangkan keterampilan sosial anak guru biasanya menggunakan permainan lari estapet dan berjalan diatas jembatan dengan membawa beban. tidak dipungkiri bahwa permainan estapet dan berjalan diatas jembatan dapat membantu untuk mengembangkan keterampilan sosial anak akan tetapi permainan ini membutuhkan pengawasan yang ketat bagi anak, (2) Guru kewalahan ketika anak sebageian besar memerlukan bantuan dan bimbingan dalam melaksanakan kegiatan permainan lari estapet, (3) Guru menginginkan permainan yang menarik dan mudah untuk diterapkan dan tidak membutuhkan lahan yang luas.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa di taman kanak-kanak Nuruttaqwa Makassar tidak terdapat permainan tradisional yang dijadikan salah satu media perkembangan keterampilan sosial pada anak oleh guru disekolah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak karena tidak ada pengenalan permainan tradisional oleh guru di sekolah ataupun orang tua di rumah. (Yudiwinata & Handoyo, 2014) mengemukakan bahwa tidak dikenalnya permainan tradisional oleh anak di zaman sekarang dikarenakan tidak

adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke anak sehingga lama-kelamaan akan hilang ditambah lagi dengan banyaknya permainan modern seperti game pada gadget anak yang dapat menyebabkan anak menjadi bersifat individualis dan tertutup.

Analisis kebutuhan anak bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai karakteristik anak pada kelompok B usia 5-6 tahun. Hal ini meliputi latar belakang pengetahuan awal dan perkembangan keterampilan sosial anak.

Karakteristik sosial emosional menurut (Ardi, 2017) yang menjelaskan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun bahwasannya pada usia ini hubungan anak bersama teman temannya serta dapat terjadi meningkat melalui kegiatan bermain, baik di sekolah ataupun di lingkungan rumah dapat menjadikan ia memahami dirinya sendiri untuk bersikap kooperatif, toleran, menyesuaikan diri, dan mematuhi aturan yang berlaku di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Anak juga akan menggunakan tata krama yang berlaku di lingkungannya agar ia diterima dengan baik oleh lingkungannya dan sebagai individu yang mengenal serta dapat menerapkan tata krama.

Senada yang dimaksud pada ayat (1) satu dalam Permendikbud no 137 tahun 2014 sosial emosional anak usia 5-6 tahun meliputi, (a) kesadaran diri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, (b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, (c) perilaku prososial yang mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 April 2019 di taman kanak-kanak Nuruttaqwa Makassar, diperoleh informasi bahwa kondisi anak dalam hal keterampilan sosial diperhadapkan pada pengalaman sosial awal yang tidak menyenangkan, Sebagian anak merasa terasingkan dengan teman-temannya, lebih suka untuk menyendiri dan bahkan anak ingin terus bersama orang tuanya meskipun kegiatan sekolah sudah dimulai. Oleh karena itu akan berpengaruh juga terhadap perkembangan yang lain. sehingga dibutuhkan suatu sarana

peningkatan keterampilan sosial anak yang dapat menimbulkan rasa kegembiraan pada anak salah satunya yaitu dengan bermain.

(Widodo & Lumintuarso, 2017) mengemukakan bahwa bermain (play) merupakan segala kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain bagi anak-anak merupakan tabiat pada anak. Di dalam kegiatan bermain terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat melatih potensi-potensi yang ada pada diri anak.

Salah satu permainan yang dapat diberikan kepada anak yaitu permainan tradisional dende-dende (dalam bahasa makassar) atau dikenal istilah engklek dalam bahasa Indonesia. Permainan tradisional dende-dende ini dapat meningkatkan keterampilan sosial salah satunya kerja sama pada saat bermain. (Nurrahmah & Ningsih, 2018) mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat membuat anak menjadi lebih kreatif dan bekerjasama untuk menjadi pemenang dalam permainan.

Analisis materi yang dilakukan adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan, baik yang berkaitan dengan program semester, Rencana Program Pembelajaran Mingguan dan Rencana Program Pembelajaran Harian. Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Permendiknas No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Tema yang dikembangkan pada semester 1 yaitu : Diri sendiri, Lingkungan, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman yang disesuaikan dengan indikator penelitian tema ini dikembangkan diharapkan agar anak didik memperoleh pengalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak terutama dengan perkembangan keterampilan sosial anak, dan menurut peneliti bahwa hal tersebut bisa terwujud tatkala mendapatkan stimulasi yang maksimal. Dari hasil analisis kebutuhan diatas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari pihak guru, peserta didik maupun materi pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti memandang bahwa perlunya memberikan suatu hal yang bisa memudahkan guru untuk melaksanakan proses belajar dan bermain salah satunya adalah memberikan buku pedoman permainan tradisional dende-dende yang bisa dijadikan rujukan untuk menerapkan permainan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, serta tidak kalah

menarik dari permainan modern bahkan dengan adanya buku pedoman permainan tradisional dende-dende secara tidak langsung dapat dijadikan sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional.

Desain permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini diawali dengan penyusunan, Instrumen dan Format Validasi. Buku Pedoman Rancangan pengembangan keterampilan sosial anak berbasis permainan tradisional merupakan hasil rancangan yang masih bersifat sementara yang akan dinilai oleh validator sebanyak 2 orang ahli, hasil penilaian yang diperoleh kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan pengembangan permainan selanjutnya. Buku pedoman permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak adalah pelaksanaan permainan tradisional.

Instrumen yang dibuat untuk mengetahui tingkat perkembangan keterampilan sosial anak melalui pengamatan ketika anak melakukan aktivitas permainan tradisional di halaman sekolah dan untuk mengetahui pemahaman guru dalam memberikan instruksi kepada anak.

Format yang digunakan dalam pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional untuk menilai perkembangan keterampilan sosial anak berdasarkan indikator yang ingin dicapai adapun indikator yang ingin dicapai adalah kerjasama, mematuhi aturan dan berkomunikasi dengan baik.

Untuk mendapatkan perangkat yang valid perlu dilakukan validasi. Proses rangkaian validasi dilaksanakan selama 3 minggu dan dilakukan oleh dua orang validator yang berkompeten untuk melihat kelayakan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional.

Hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran ini yang meliputi: Buku Pedoman Permainan, Program Semester, Rencana Pelaksanaan Mingguan, Program Pelaksanaan Harian, lembar pengamatan aktivitas aktivitas anak yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penilaian Validator terhadap Perangkat Pengembangan Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Tradisional Anak Usia Dini

No	Perangkat yang divalidasi	X	Keterangan
1	Buku panduan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional	2.85	Valid
2	Program Semester Rencana Program	2.89	Valid
3	Pembelajaran Mingguan Rencana Program	3	Valid
4	Pembelajaran Harian	3.18	Valid
5	Lembar Pengamatan Aktivitas Anak	3.04	Valid

Tabel 1 menunjukkan bahwa menurut penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi Buku Pedoman, Program Semester, Program Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan, Program Pembelajaran Harian, Lembar Pengamatan Aktiitas Anak dinyatakan valid untuk digunakan.

Buku pedoman dikembangkan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan permainan tradisional dende-dende di halaman sekolah dan sebagai pegangan bagi guru. Buku ini berisi tentang aturan permainan dan langkah-langkah dalam permainan tradisional dende-dende yang didalamnya terdapat aktifitas yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Setiap kotak dena yang dibuat diwarnai sehingga dimungkinkan akan memberikan daya tarik tersendiri pada anak untuk bermain dan gacok yang digunakan terbuat dari biji jagung yang dibungkus dengan kain sehingga ketika anak melemparkan kotak yang ditentukan akan berbunyi dengan bunyi yang khas.

Instrumen lembar pengamatan anak (LPAA) digunakan untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak dalam kegiatan permainan *dende-dende* berdasarkan pengembangan model permainan tradisional *dende-dende*. Permainan *dende-dende* dilakukan oleh anak dengan sumber bermain ialah denah *dende-dende* dan gacok yng terbuat dari biji jagung yang telah dibungkus dengan kain.

Adapun hasil analisis kegiatan dalam bermain dende-dende dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Lembar Pengamatan Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Pertemuan 1 Sampai 3

No	Nama anak	Penilaian			x	Kategori
		P1	P2	P3		
1.	ZAB	2,3	3	3,6	2,96	Tinggi
2.	AG	2,3	3,3	3,3	2,96	Tinggi
3.	RF	2,6	3,6	3,6	3,26	Tinggi
4.	RN	3	3,3	3,3	3,2	Tinggi
5.	MA	2,3	3,6	3,3	3	Tinggi
6.	AMI	2,6	3	3,3	2,96	Tinggi
7.	ARH	2,6	3,6	4	3,4	Tinggi
8.	MIB	3	3,6	3,6	3,4	Tinggi
9.	AR	2	3,3	3,3	2,86	Tinggi
10.	MR	3	3	3,6	3,2	Tinggi
11.	ANK	3	3	3	3	Tinggi
12.	KDK	2	3,6	3,6	3	Tinggi
13.	IH	3	3,6	3,6	3,4	Tinggi
14.	KAK	2,3	3,3	3,6	3	Tinggi
15.	RAA	3	3	3	3	Tinggi
Jumlah		39	49,8	51,7	46,6	
Rata-rata		2,6	3,32	3,44	3,10	
Presentase		65%	83%	86%	78%	
Presentase akumulasi			78%		3,10	Tinggi

Dari tabel 2 di atas dapat kita simpulkan bahwa ketiga aspek pengembangan keterampilan sosial yang diamati secara langsung selama penelitian berlangsung pada tanggal 6,14,21, september 2019 di taman kanak-kanak nuruttaqwa makassar, kemudian dicari presentase rata-rata pada keseluruhan pertemuan untuk setiap aspek perkembangan. Perkembangan keterampilan sosial dikatakan memenuhi kriteria apabila tingkat perkembangan sosial minimal 70% anak didik mencapai tingkat perkembangan sosialnya berkembang sesuai harapan (BSH). Observasi ini dilakukan selama 3 pekan untuk mencari persentasi rata-rata pada keseluruhan pertemuan untuk setiap aspek perkembangan. Peneliti memberi kode sesuai kriteria perkembangan anak yang telah ditentukan sebelumnya, yakni Kriteria Belum Berkembang (BM), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil analisis perkembangan keterampilan sosial anak selama 3 kali pertemuan menunjukkan presentase 78% anak yang mencapai tingkat perkembangan

keterampilan sosial dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sehingga dalam perkembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional efektif dan memenuhi perkembangan keterampilan sosial anak dari 70%. Hal ini sesuai yang dijelaskan oleh (Hazriyanti & Nasriyah, 2019) bahwa bermain engklek memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Perwanis Medan Tahun. Perkembangan sosial anak pada pelaksanaan permainan engklek dapat dilihat pada saat anak melakukan permainan dengan melakukan kerja sama bersama teman kelompoknya, memberikan semangat pada temannya, berani menegur temannya yang kalah dan dapat menaati peraturan dalam permainan. (Rozana, 2020) juga menyebutkan bahwa melalui permainan tradisional engklek anak mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan diri anak seperti kognitif, keterampilan sosial, nilai moral dan agama, seni, bahasa, dan sosio emosional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan dari hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa: (1) tingkat kebutuhan model permainan tradisional dende-dende untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek sosial anak, (2) desain permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial pada Taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa Makassar berupa pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian sehingga dihasilkan buku pedoman permainan tradisional dende-dende anak usia dini yang telah divalidasi, (3) efektivitas implementasi model permainan dende-dende untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori tinggi yaitu 78 % .

Saran

Permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan anak dan untuk memperkenalkan kepada anak mengenai permainan tradisional yang saat ini sudah mulai hilang disebabkan oleh permainan modern dan Bagi peneliti

selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permainan tradisional sehingga lebih menarik dan dapat bersaing dengan permainan moderen. Dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk kejian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, W. N. (2017). *Bina Karakter Anak Usia Dini Panduan Orang tua dan Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aypay, A. (2016). Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62), 283–300. <https://doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Baradaran Bazaz, S., Yaghobi Hasankala, Q., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two - Group, Pretest - Posttest, Randomized, Controlled Trial. *Modern Care Journal*, 15(1), 2–6. <https://doi.org/10.5812/modernc.66605>
- Dick & Carey. (2001). *The Systematic Design of Intruction*. Newyork: Longman.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hazriyanti., & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20-26.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Edisi Pert). Jakarta: KENCANA.
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43-50. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.63>

- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 42-58.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1* (Edisi kesebelas). Jakarta : Erlangga.
- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 278–299.
- Suherman, W. S., Dapan., Guntur., & Muktiani, N. R. (2019). Development of traditional children play based instructional model to optimize development of kindergarteners’ fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365.
- <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2(3), 1–5.