

MENGEMBANGKAN DISIPLIN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Irma Noffia¹

Margaretha²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya perkembangan disiplin anak usia dini kelompok A di TK Guna Tria Putra dengan jumlah anak 10. Hal yang memicu kurangnya kedisiplinan anak dikarenakan dalam memberikan pembelajaran kepada anak guru hanya memberikan penjelasan saja tanpa diiringi dengan metode yang menarik bagi anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak tidak disiplin. Permainan tradisional merupakan salah satu metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Karena di dalamnya terdapat aturan, sehingga anak belajar untuk taat dan patuh terhadap aturan tersebut. Selain itu permainan tradisional cocok digunakan untuk anak usia dini karena anak senang bermain dan agar anak mampu mencintai budaya sendiri dengan bermain melalui permainan tradisional. Oleh karena itu permainan tradisional digunakan oleh peneliti sebagai upaya mengembangkan disiplin anak usia dini. Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui perkembangan disiplin anak usia dini pada saat proses pembelajaran melalui permainan tradisional (2) untuk mengetahui perkembangan disiplin anak pada saat melakukan permainan tradisional. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki masalah kedisiplinan anak dan untuk memperbaiki proses pembelajaran bagi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas model Elliot. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman penilaian, catatan lapangan, dan dokumentasi. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui rata-rata nilai kedisiplinan proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak pada setiap siklus adalah sebagai berikut. Siklus I sebesar 29%, Siklus II sebesar 44,7%, Siklus III sebesar 80%. Rata-rata nilai perkembangan kedisiplinan pada saat melakukan permainan tradisional Siklus I sebesar 26,7%, Siklus II sebesar 45,8%, Siklus III sebesar 96,7%. Dengan demikian peneliti merekomendasikan kepada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini dapat menerapkan permainan tradisional bukan hanya untuk mengembangkan disiplin anak usia dini, tetapi permainan tradisional dapat diterapkan untuk mengembangkan kerjasama anak atau kognitif anak. Kata kunci : Anak Usia Dini, Disiplin, dan Permainan Tradisional.

¹ irmanoviaheryana@yahoo.co.id

² Dosen Kampus UPI Cibiru

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini sering kali disebut dengan anak yang unik, selalu aktif, dan tidak pernah diam karena pada masa ini anak berada pada rentang usia yang sangat dini dan memiliki potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Menurut Berk (dalam Sujiono, 2009, hlm. 6) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan pada masa ini anak berada pada rentang yang sangat pesat dan unggul dalam perkembangannya. Selain itu anak sedang mengalami perkembangan yang sangat baik dalam setiap aspek perkembangan untuk menerima setiap proses pembelajaran. Hal serupa pun tentang anak usia dini diungkapkan oleh pakar pendidikan "Anak terkadang dipandang sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, makhluk yang punya potensi yang dapat dikembangkan dan kadang pula ia dipandang sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya, kadang ia dianggap sebagai miniatur orang dewasa, tapi kadang pula ia dianggap sebagai individu yang berbeda secara total dari orang dewasa" (Sudirjo, 2011, hlm. 15). Oleh karena itu perlunya memperhatikan setiap karakteristik anak. Pada usia ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang. Misalnya pada aspek bahasa, kognitif, sosial emosional dan aspek perkembangan lainnya.

Bertemali dengan aspek sosial emosional bahwa dalam aspek ini diharapkan anak sudah mampu memahami makna sebuah kedisiplinan yaitu dengan taat dan patuh terhadap aturan. Namun pada kenyataannya pada rentang usia 4-5 tahun anak-anak masih belum mampu disiplin dan belum mampu memahami arti sebuah kedisiplinan. Sedangkan disiplin itu sendiri yaitu "Disiplin adalah mempertahankan setiap peraturan tata tertib (hukum) yang dibutuhkan untuk ketertiban kehidupan bersama". (Siswanto & Lestari, 2012, hlm. 90). Hal serupa pula diungkapkan oleh Gunawan tentang disiplin sekolah yaitu "*refers to students complying with a code of behavior often know as the school rules*" (Gunawan, 2012, hlm. 266). Berdasarkan hal yang diungkapkan oleh Gunawan tentang disiplin sekolah artinya setiap anak harus mengikuti aturan dan tata tertib sekolah seperti cara berpakaian yang rapih, ketepatan waktu. Dengan demikian penanaman disiplin sangatlah penting untuk ditanamkan sejak dini, karena hal ini akan menjadi bekal untuk anak di masa yang akan datang. Melalui penanaman disiplin sejak dini hal ini akan memberikan manfaat bagi anak tersebut Menurut Siswanto & Lestari (2012) manfaat menanamkan disiplin bagi anak usia dini mampu memberikan rasa aman kepada anak, memberikan rasa percaya diri, membuat anak menjadi mandiri, memudahkan anak untuk diterima di lingkungannya, dan mampu menjauhkan anak dari hal-hal yang mampu membahayakan anak. Oleh karena itu pendidikan karakter memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak.

Bertemali dengan hal di atas dalam upaya penanaman disiplin dengan mengembangkan disiplin anak perlunya strategi atau metode yang tepat bagi anak, khususnya bagi anak usia dini. Para ahli mengungkapkan bahwa anak akan mudah untuk menyerap pembelajaran melalui bermain, dan gaya belajar anak memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Oleh karena itu pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini hendaknya pembelajaran yang diiringi dengan pembelajaran yang menarik

bagi anak, tidak membuat anak bosan dan jenuh yaitu belajar melalui permainan yang menyenangkan bagi anak. Karena bermain adalah dunia anak, dan bermain merupakan cara anak untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Mayesti (dalam Sujiono, 2009, hlm. 144) mengemukakan bahwa "Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan". Hal serupa pula diungkapkan oleh Brook dan Elliot (dalam Latif, dkk, 2013, hlm.77) mengemukakan bahwa "Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan ataupun tekanan dari luar" Dengan demikian bermain merupakan pekerjaan yang menyenangkan bagi anak, karena ketika anak bermain anak akan merasa senang dan anak pun tidak merasa terpaksa dengan permainan yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut bahwa pembelajaran yang cocok dan baik dalam mengembangkan disiplin anak usia dini yaitu melalui permainan-permainan yang menarik bagi anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan permainan tradisional. Karena di dalam permainan terdapat aturan yang harus ditaati dan dipatuhi oleh setiap pemain. Selain itu permainan tradisional cocok untuk diperkenalkan dan digunakan kepada anak karena anak senang bermain dan agar anak mampu mencintai dan mengenal budaya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Wahyuningsih (dalam Pratiwi, 2014, hlm. 25) menyatakan bahwa Permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang". Artinya bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan atau yang turun temurun dari nenek moyang dan merupakan budaya asli dari setiap daerah yang dimilikinya. Dan melalui permainan tradisional mampu membuat seseorang merasakan kesenangan hati.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain PTK model Elliot. Hal ini dilatarbelakangi karena permasalahan kurangnya kedisiplinan anak usia dini khususnya pada saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut yakni anak yang tidak mau berbaris, berdoa, dan tidak mau mengerjakan tugas sampai selesai. Dengan demikian perlunya tindakan secara bertahap dalam upaya memperbaiki pembelajaran dan memecahkan masalah tersebut. Karena dalam desain Elliot dalam penelitiannya dilakukan secara tiga siklus dan dalam satu siklus dilakukan dengan tiga tindakan. Hal ini sejalan dengan definisi Penelitian Tindakan Kelas yakni "Penelitian tindakan kelas pada dasarnya adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah, mengkaji langkah pemecahan masalah sendiri, atau memperbaiki proses pembelajaran secara berulang atau bersiklus" (Abidin, 2011, hlm. 217).

Partisipan dalam penelitian ini yaitu kelompok A TK Guna Tria Putra yang berada di kecamatan Gedebage kota Bandung dengan jumlah anak keseluruhan

adalah 10 anak.

Definisi Operasional yang akan dijadikan dalam penelitian ini yaitu Disiplin yang dijadikan masalah penelitian ini yaitu kurangnya anak-anak mematuhi peraturan sekolah. Masalah kedisiplinan yang diangkat menjadi penelitian yaitu anak tidak disiplin untuk ikut berbaris di luar kelas, anak tidak ikut berdoa ketika sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, tidak mengikuti pembelajaran, dan anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai. Kemampuan disiplin dalam penelitian ini dapat diukur dengan indikator proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak.

- a) Anak mampu mengikuti pembelajaran
- b) Anak mengikuti permintaan guru ketika belajar
- c) Anak mampu menyelesaikan seluruh tugas sampai selesai

Adapun indikator performa ketika anak melakukan permainan tradisional sebagai berikut.

- a) Mengikuti permainan yang dilakukan
- b) Menaati peraturan dalam permainan
- c) Memahami peraturan dan disiplin

Definisi operasional kedua yaitu anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-5 tahun yaitu anak kelompok A. Dan yang ketiga yaitu permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan yang berasal dari tanah sundah yakni permainan anjang-anjangan, oray- orayan, dan sondah.

Instrumen yang digunakan dalam penilaian ini yaitu instrumen penilaian proses, performa, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif, kualitatif, dan triangulasi.

C. PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan perencanaan yaitu mempersiapkan berbagai perlengkapan penelitian. Hal-hal yang dipersiapkan antara lain rencana kegiatan harian (RKH), dan media pembelajaran lainnya.

Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Maret, 19 Maret, dan 20 Maret 2015. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 April, 8 April, dan 9 April 2015. Sedangkan siklus III dilaksanakan pada tanggal 14 April, 15 April, dan 16 April 2015. Setiap siklus dilakukan selama tiga tindakan dan dilakukan dalam tiga hari pada setiap siklus.

Pada penelitian ini disiplin anak usia dini dilihat dari proses pembelajaran melalui permainan tradisional dan kedisiplinan anak pada saat bermain permainan tradisional. Berikut temuan di lapangan yang ditemukan peneliti.

Pertama disiplin anak dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan anak pada setiap siklus. Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I anak belum menunjukkan perkembangan disiplin hal ini karena anak masih banyak yang tidak taat dan patuh terhadap aturan guru. Anak-anak ketika dalam proses pembelajaran masih banyak yang belum mampu mengikuti pembelajaran, anak belum mampu mengikuti permintaan guru untuk berbaris dan berdoa, dan anak belum mampu mengerjakan tugas sampai selesai. Hal ini karena guru belum mampu memahami setiap karakteristik dan kebutuhan anak yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono mengatakan bahwa "Pembelajaran hendaknya memperhatikan

perbedaan individu, misalnya perbedaan latar belakang, keluarga, perbedaan kemampuan, perbedaan minat, perbedaan gaya belajar" (Sujiono, 2009, hlm. 94). Artinya yaitu dalam penyampaian pembelajaran hendaknya guru mampu melihat setiap karakteristik anak yang berbeda dan hal ini dilihat dari beberapa sudut yaitu latar belakang, kemampuan anak, gaya belajar dan hal-hal yang mendukung perbedaan pada setiap anak.

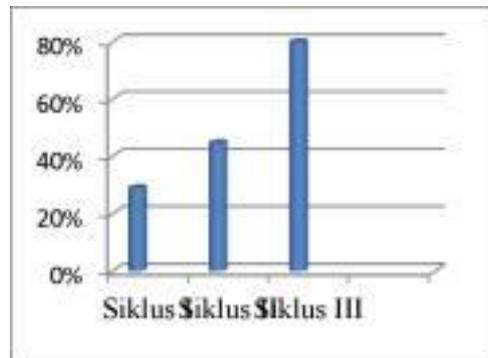
Selain itu guru kurang mampu mengkondisikan anak, sehingga anak tidak mampu untuk memberikan respon yang positif kepada guru dengan tidak mengikuti permintaan guru untuk berbaris dan berdoa. Hal ini dikarenakan guru yang kurang mampu mengkondisikan anak dengan baik, dan pada akhirnya anak-anak pun tidak mau untuk mengikuti permintaan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Pavlov (dalam Rakhmat dkk, 2006, hlm. 60) mengatakan bahwa apabila seseorang diberikan stimulus yang baik dan disertai dengan penguatan maka seseorang itu akan memberikan respon atau perubahan dengan mengikuti setiap yang diharapkan oleh guru

Menindaklanjuti untuk siklus selanjutnya guru mencoba untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut agar anak mampu disiplin ketika proses pembelajaran dengan memberikan nyanyian-nyanyian, motivasi kepada anak berupa acungan jempol agar anak merasa termotivasi.

Pada siklus II proses pembelajaran yang dilakukan anak cukup meningkat jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya pada setiap indikator yang dicapai oleh anak. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru mencoba untuk membuat refleksi atau perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya agar menarik perhatian anak dengan memberikan nyanyian-nyanyian pada setiap pembelajaran akan dimulai, guru mencoba membujuk anak dengan memberikan motivasi kepada anak yaitu dengan memberikan tepuk tangan dan acungan jempol, dan memeluk anak. Karena dengan memberikan motivasi anak akan merasa diakui keberadaannya dan anak akan merasa semangat untuk mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Mursi mengatakan bahwa "Kita harus mengubah dari pemberian motivasi yang bersifat materi kepada hal-hal yang bersifat maknawi" (Mursi, 2006, hlm. 13). Artinya pemberian motivasi bukanlah hanya memberikan hadiah berupa materi, tetapi motivasi dapat diberikan berupa pujian yang memiliki makna besar bagi anak yaitu berupa pujian yang membuat anak merasa senang dan termotivasi.

Pada siklus III proses pembelajaran yang dapat mengembangkan anak usia dini mengalami perkembangan dan peningkatan yang cukup maksimal jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari anak-anak yang sudah mampu disiplin untuk mengikuti pembelajaran, mengikuti permintaan guru dan anak-anak sudah mampu menunjukkan kedisiplinan dengan mengerjakan tugas sampai selesai. Selain itu pada awal pembelajaran anak sudah mau ikut berbaris dan berdoa. Pada siklus III anak sudah mampu taat dan patuh terhadap aturan ketika proses pembelajaran. Anak-anak sudah mampu taat dan patuh terhadap permintaan guru, karena guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini sejalan dengan pendapat Soelaeman (dalam Mulyasa, 2011, hlm.27) mengemukakan bahwa "Guru berfungsi sebagai pengemban ketertiban, yang patut digugu dan ditiru, tapi tidak diharapkan sikap otoriter". Artinya yaitu guru adalah fasilitator dalam upaya

mengembangkan disiplin anak dengan mengikuti setiap permintaan guru tanpa bersikap otoriter. Namun guru sebagai fasilitator hendaknya bersifat demokratis.



Grafik 4.7
Fluktasi Persentase Proses Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Anak Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat perkembangan proses pembelajaran dimulai dari siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Hasil persentase proses pembelajaran yang dilakukan anak siklus I sebesar 29%, siklus II sebesar 44,7%, dan siklus III sebesar 80%.

Disiplin kedua dilihat dari penampilan anak ketika melakukan permainan tradisional. Pada siklus I permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan anjangan-anjangan. Pada setiap tindakan permainan anjangan-anjangan ini dibedakan suasana dalam bermainnya. Pada tindakan satu anak bermain anjangan-anjangan dengan anak saling menelpon ada yang berperan menjadi kakak dan adapun yang berperan menjadi adik untuk menanyakan kabar dan yang dilakukan oleh seorang kakak dan seorang adik. Pada tindakan dua anak bermain anjangan-anjangan dengan menjadi penjaga pos. Ada yang menjadi penjaga pos, penerima surat dan ada pula yang mengirim surat. Sedangkan pada tindakan tiga anak-anak bermain anjangan-anjangan dengan menjadi pembawa berita acara televisi banjir yang terjadi di Riung Bandung.

Berdasarkan permainan-permainan yang dilakukan pada setiap tindakan terdapat beberapa temuan esensial. Pada siklus I disiplin anak belum terlihat dengan baik. Anak-anak masih belum mampu menaati peraturan dengan baik, ada beberapa anak yang tidak mengikuti permainan anjangan-anjangan. Ketika bermain anjangan-anjangan ada anak yang saling mengganggu temannya, ada yang meloncat dari meja satu ke meja lainnya, ada yang berebut menjadi pemain dan beberapa anak yang menyerobot antrian untuk bermain anjangan-anjangan. Hal ini dikarenakan guru yang terlihat tergesa-gesa ketika memberikan penjelasan aturan bermain. Dengan demikian anak tidak paham terhadap aturan bermain anjangan-anjangan dan anak-anak terlihat kebingungan. Oleh karena itu ketika guru memberikan penjelasan

aturan bermain kepada anak hendaknya melihat setiap karakteristik anak yang berbeda. Karena tingkat perhatian anak dalam menyerap informasi berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat seorang ahli yakni (Mulyasa, 2011, hlm. 27). Mengatakan bahwa setiap anak memiliki perbedaan, baik dilihat dari latar belakang, cara menyerap perhatian, sosial emosional, lingkungan dan perbedaan-perbedaan lainnya yang membuat pendidik hendaknya mampu memahami setiap perbedaan tersebut.

Pada siklus II disiplin anak sudah mulai terlihat walaupun belum secara maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh faktor intern dan ektern, yaitu beberapa anak yang sudah mampu menaati aturan permainan oray-orayan dan adapun anak yang belum mampu menaati peraturan permainan. Berdasarkan temuan di lapangan anak terlihat bosan dengan permainan oray-orayan. Meskipun pada dasarnya belajar melalui bermain atau permainan akan membuat anak merasa senang dan nyaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Brook dan Elliot (dalam Latif, dkk, 2013, hlm.77) mengemukakan bahwa "Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan ataupun tekanan dari luar". Artinya yaitu bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak akan mengeluarkan perasaannya melalui ekspresi yang ditunjukkan oleh anak karena bermain dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

Pada siklus III disiplin anak sudah berkembang dengan baik hal ini dapat dilihat dari anak-anak yang sudah mau mengikuti permainan, anak-anak sudah mampu menaati aturan permainan, dan anak-anak sudah mampu memahami peraturan dan disiplin dengan mengaplikasikan kedisiplinan tersebut dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak. Pada siklus III ini anak-anak merasa senang dengan permainan sondah yang dilakukan, karena permainan sondah ini dilakukan di luar kelas dan membuat anak aktif dengan menggerakkan anggota tubuh anak. Selain dari pada itu permainan sondah ini jarang ditemukan oleh anak, oleh karena itu ketika anak-anak bermain sondah anak-anak terlihat senang, tertib dan disiplin tidak ada yang bermain-main. Dengan demikian permainan tradisional mampu membuat anak disiplin dengan menaati aturan bermain sondah.

Berdasarkan hasil penilaian performa anak mengalami perkembangan yang signifikan hal ini dapat dilihat dari perkembangan pemerolehan dari siklus I, siklus II sampai pada siklus III. Peningkatan ini terjadi karena perkembangan kedisiplinan anak dari setiap siklus ketika anak melakukan permainan tradisional. Fluktasi persentase siklus I sebesar 26,7%, siklus II 45,8%, dan siklus III sebesar 96,7%.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdapat simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Disiplin anak pada saat proses pembelajaran melalui permainan tradisional

mengalami perkembangan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari indikator proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak yaitu, anak mampu mengikuti pembelajaran, anak mengikuti permintaan guru untuk berbaris, berdoa dan anak mampu menyelesaikan seluruh tugas sampai selesai. Pada siklus I proses pembelajaran melalui permainan anjang-anjangan anak-anak belum menunjukkan kedisiplinan dengan baik, karena anak-anak masih banyak yang belum mampu taat dan patuh ketika mengikuti pembelajaran, anak-anak belum mampu mengikuti permintaan guru ketika belajar dan masih banyak anak-anak yang belum mampu menyelesaikan seluruh tugas sampai selesai. Proses pembelajaran pada siklus II melalui permainan oray-orayan kedisiplinan anak lebih berkembang dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa anak sudah mampu disiplin mengikuti pembelajaran, meskipun beberapa anak belum mampu mengikuti permintaan guru, dan belum mampu menyelesaikan tugas sampai selesai. Proses pembelajaran siklus III yaitu melalui permainan sondah kedisiplinan anak pada saat proses pembelajaran melalui bermain sondah sudah berkembang dengan baik hal ini dilihat dari anak-anak yang sudah mampu taat dan patuh terhadap aturan ketika belajar, mengikuti permintaan guru, mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, dan mampu mengerjakan tugas sampai selesai. Nilai persentase perkembangan kedisiplinan anak pada saat proses pembelajaran pada siklus I sebesar 29%, penilaian siklus II sebesar 44,7%, dan penilaian pada siklus III sebesar 80%.

2. Perkembangan disiplin ketika anak melakukan permainan tradisional mengalami perkembangan secara optimal. Berdasarkan perkembangan kedisiplinan anak ketika bermain anjang-anjangan, oray-orayan, dan bermain sondah. Melalui permainan tradisional yang dilakukan, anak sudah terlihat mampu mengikuti permainan, menaati permainan dan mampu memahami disiplin sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil yang diperoleh anak pada setiap indikator yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Nilai persentase perkembangan ketika anak melakukan permainan tradisional pada siklus I sebesar 26,7%, penilaian siklus II sebesar 45,8%, penilaian siklus III sebesar 96,7%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2011). *Penelitian pendidikan dalam gamitan pendidikan dasar dan PAUD*. Bandung. Rizqi Press.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan karakter konsep dan implementasi*. Jakarta: Alfabeta.
- Latif, M, dkk. (2013). *Orientasi pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mursi, S. (2006). *Seni mendidik anak*. Jakarta. Pustaka AL-Kautsar.
- Pratiwi, Y. (2014). *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol. 3: No 1 Oktober. Universitas PGRI Semarang.

- Rakhmat, C. Budiman, N, Herawati, N.I. (2006). *Psikologi pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- Siswanto & Lestari (2012). Pembelajaran atraktif dan permainan edukatif untuk PAUD. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sudirjo, E. (2011). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Bandung: Rizqi Press.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT. Indeks.