

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B
TK CANDRA SIWI TAMA KOTA MADIUN**

Hemi Kustiyam
TK Candra Siwi Tama
Email: kustiyamhemi@gmail.com

Abstract

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok B TK Candra Siwi Tama. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik kelompok B TK Candra Siwi Tama yang berjumlah 21 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrument penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci: kemampuan kerjasama, aktivitas permainan tradisional

A. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi pondasi kehidupan kelak di masa yang akan datang, ini disebabkan karena masa ini merupakan masa keemasan dimana otak anak berkembang pada puncaknya sehingga berbagai hal dapat terserap secara maksimal. Pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapatkan perhatian yang cukup agar dapat berkembang sesuai yang diharapkan.

Aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di

PAUD salah satunya adalah aspek sosial emosional. Aspek sosial emosional memegang peranan penting dalam menentukan kesuksesan anak di masa depan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ary Ginanjar Agustian dalam bukunya yang berjudul ESQ yang menyatakan bahwa kecerdasan sosial emosional memiliki peran yang lebih signifikan dibanding dengan kecerdasan intelektual (Ary Ginanjar, 2000:8). Peranan aspek perkembangan sosial emosional yang begitu pentingnya untuk anak, maka tidak

berlebihan bila aspek ini dikaji lebih mendalam.

Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemananan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Candra Siwi Tama, menunjukkan bahwa perilaku anak masih belum dapat bekerja dalam kelompok, masih enggan bermain bersama-sama, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk berbagi mainan serta cenderung sering berebut. Saling menyerang dan berkelahi juga kerap kali terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas.

Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelompok B TK Candra Siwi Tama masih kesulitan dalam bekerjasama. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat

tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Permainan Tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3).

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan

(*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Candra Siwi Tama. Jumlah anak dalam kelompok B adalah 21 anak, terdiri dari 12 anak laki laki dan 9 anak perempuan. Dari 21 anak sudah ada kurang lebih 5 anak yang sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, sedangkan 16 anak yang lain masih kesulitan dalam bekerjasama.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Candra Siwi Tama. Perencanaan tersebut diantaranya:

a. Membuat Rencana Kegiatan Harian

Satu RKH digunakan untuk satu kali tindakan. Tindakan yang akan dilakukan meliputi:

1) Pemanasan

Kegiatan pemanasan ini dilakukan dengan senam ringan yaitu menggerakkan beberapa anggota tubuh dengan gerakan tertentu dan berulang secara bergantian. Kegiatan pemanasan juga dapat diselingi dengan bernyanyi dan bertepuk. Kegiatan pemanasan ini bertujuan untuk merenggangkan otot-otot dalam tubuh anak agar siap melakukan aktivitas fisik dalam permainan tradisional.

2) Melakukan permainan *Jamuran*, *Engklek*, atau *Cublak-cublak Suweng*

Anak diajak untuk terlibat dalam permainan tradisional setelah kegiatan pemanasan selesai. Satu hari tindakan akan dilakukan satu permainan saja kemudian akan berganti dengan permainan lain di hari berikutnya. Anak-anak masing-masing akan mendapat giliran bermain atau terlibat dalam permainan tersebut sesuai dengan ketentuan dalam permainan.

3) Pendinginan sekaligus evaluasi permainan

Kegiatan pendinginan ini dilakukan setelah kegiatan bermain selesai. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan duduk bersama sambil bertepuk dan bernyanyi. Selanjutnya dapat

dilanjutkan dengan evaluasi yang berupa tanya jawab mengenai permainan, kesan dan perasaan anak, serta bagaimana sebaiknya saat bermain dalam kelompok.

Adapun rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu:

1) Waktu pelaksanaan

Tindakan ini akan dilaksanakan pada bulan Pebruari sampai dengan April 2014. Kegiatan ini dilakukan 3 kali dalam satu minggu.

2) Metode

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah metode demonstrasi dan metode praktek langsung. Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh atau urutan kegiatan yang akan dilakukan anak dalam permainan. Sedangkan metode praktek langsung digunakan untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak dalam permainan kelompok tersebut serta sejauh mana anak dapat bekerjasama dalam permainan.

3) Alat

Alat yang digunakan dalam permainan ini relatif sedikit, sederhana serta tergantung jenis permainan mana yang akan dimainkan. Alat-alat tersebut antara lain batu *kereweng* atau *gacuk* serta kapur atau batang kayu untuk permainan *Engklek*, *suweng* atau benda kecil pengganti lain, misalnya kelereng untuk permainan *Cublak-cublak Suweng*.

b. Menyiapkan lembar pedoman serta lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan pengamatan kemampuan kerjasama anak.

c. Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses berlangsung.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dimana dalam RKH meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan permainan ini ini dilakukan pada kegiatan inti dan menggunakan alat penilaian unjuk kerja. Adapun urutan kegiatan tersebut yaitu:

a. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru mengajak anak-anak tanya jawab mengenai permainan dan aturannya.

b. Peneliti mengajak anak untuk melaksanakan pemanasan.

c. Peneliti memberikan contoh mengenai cara bermain secara langsung di depan anak-anak.

d. Anak-anak diminta melakukan permainan tersebut secara bersama-sama ataupun bergiliran sesuai dengan aturan permainan dengan bimbingan dan arahan guru.

e. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan dimana anak-anak diminta untuk duduk bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk pendinginan serta dapat digunakan untuk

tanya jawab mengenai permainan serta bagaimana sikap yang baik saat bermain dalam kelompok. *Reward* berupa pujian atau bintang dapat diberikan untuk anak yang dinilai telah menunjukkan sikap yang baik saat bermain serta dapat bekerjasama. *Reward* juga dapat diberikan selama permainan berlangsung.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini meliputi pengumpulan data pada lembar observasi yang sudah disiapkan. Pengamatan ini dilakukan dari proses sampai ke hasil. Hal-hal yang diamati pada keterlibatan anak di dalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya. Dari hasil pengamatan tersebut maka akan diperoleh tingkat pencapaian indikator dan peningkatan kemampuan kerjasama anak.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas dengan mengevaluasi hasil pengamatan kegiatan anak dalam permainan. Anak yang sudah mampu mencapai 3 indikator, yaitu keterlibatan anak di dalam kelompoknya, kemampuan anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, kemampuan anak mengendalikan sifat egosentrismenya, maka permainan tradisional untuk

meningkatkan kemampuan kerjasama anak dinyatakan berhasil.

Anak yang belum mencapai indikator yang diharapkan maka kemampuan kerjasama belum dinyatakan meningkat dan peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik atau model pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data mengenai variabel-variabel dalam penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:149). Menurut Saifudin Azwar (2001:21) data penelitian dikumpulkan baik lewat observasi maupun dokumentasi.

Instrumen penelitian merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data (Mahmud, 2011:165). Adapun instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dipakai. Dikarenakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Untuk menguji kebenaran dan validitas instrumen dalam penelitian itulah validasi instrument dilakukan. Validasi instrumen penelitian ini dilakukan atas dasar pertimbangan atau

judgement para validator yakni para pakar yang ahli dalam bidang penelitian yang bersangkutan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka validasi instrumen dalam penelitian peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional ini akan dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang permainan tradisional.

Analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2011:374). Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori. Penelitian tindakan kelas ini mengandung campuran data kuantitatif serta data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase

(Anas Sudjono, 2008:43)

Indikator keberhasilan dari penelitian ini juga dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran oleh guru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran, maka melalui penelitian kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak, pada setiap siklusnya yakni lebih dari 76% (Sukarta, 2003:43).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Hasil kemampuan anak dalam kerjasama sebelum tindakan, diketahui bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum optimal. Berdasarkan data di atas dari 21 anak diketahui ada 3 anak yang tergolong dapat bekerjasama dalam permainan atau sebesar 14,28%, sedangkan sisanya yakni 16 anak yang lain tergolong masih kesulitan dalam

bekerjasama, atau bila dinyatakan dalam persentase sebesar 71,42%, sedangkan 2 anak atau 9,5 2% tergolong tidak dapat bekerjasama. Bila diperinci dari 16 anak tersebut diketahui bahwa 9 anak tergolong pasif sedangkan 7 anak tergolong sangat aktif dan cenderung memiliki sifat egosentrisme yang masih cukup tinggi. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa persentase anak yang dapat bekerjasama dalam kelompok masih cukup rendah. Anak-anak masih cukup kesulitan dalam bekerjasama sehingga anak-anak tersebut belum dapat digolongkan dalam kriteria sangat bisa. Kondisi tersebut dapat menjadi landasan untuk peneliti mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional.

1. Siklus I

Tindakan pada siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan menghasilkan data bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut diperoleh data yakni 11 anak atau sekitar 52,38% menunjukkan peningkatan kemampuan kerjasama yang signifikan serta dapat dikategorikan tinggi, 8 anak atau sekitar 38,09% dapat dikatakan mengalami peningkatan namun belum signifikan serta masih mengalami sedikit hambatan sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria menengah atau cukup tinggi, sedangkan 2 anak atau sekitar

9,52% tidak mengalami perubahan yang signifikan sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria rendah.

Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak. Melalui bermain permainan tradisional *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat. Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Candra Siwi Tama menunjukkan peningkatan, namun peningkatan tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan, untuk itulah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, yaitu siklus II. Tindakan pada siklus II ini diharapkan dapat mencapai

indikator keberhasilan kemampuan kerjasama.

2. Siklus II

Tindakan pada siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan kemudian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan, dimana pada hasil akhir dari ketiga pertemuan tersebut dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada hasil akhir siklus II terdapat 17 anak atau sekitar 80,95% yang dapat dikategorikan memiliki kemampuan kerjasama tinggi, 3 anak atau sekitar 14,28% masuk dalam kategori cukup tinggi serta 1 anak atau sekitar 4,76% belum menunjukkan peningkatan atau masuk dalam kategori rendah.

Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, kemampuan kerjasama anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kemampuan kerjasama anak. Hasil persentase menunjukkan bahwa setelah tindakan pada siklus II dilaksanakan, kemampuan kerjasama meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan sehingga tindakan dihentikan pada siklus II ini. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain permainan tradisional *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng* ini kemampuan kerjasama anak meningkat.

Hal tersebut terlihat pada beberapa aspek, yaitu ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi, serta kemampuan komunikasi anak yang semakin menunjukkan kemajuan.

Pembahasan

Secara umum kegiatan bermain permainan tradisional ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 80,95%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau

76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 8 dari 21 anak atau 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 11 dari 21 anak atau 52,38.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 1 dari 21 anak atau 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 3 dari 21 anak atau 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK Candra Siwi Tama. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan tradisional dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa anak dengan kriteria belum baik sebanyak 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 9,52%, dan anak pada kriteria baik sebanyak 14,28%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%.

Pada siklus II kemampuan kerjasama anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80,95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Ali Nugraha, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ary Ginanjar Agustian. (2000). *Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Tilanta.

- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Saifudin Azwar. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Tim Penyusun Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak . (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Wijaya Kusuma, dkk. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.