



PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK UNTUK PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR TKMNU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI

Rina Sekar Pratiwi (16552004)

Rinasekar246@gmail.com

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gresik
Jawa Timur, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa Permainan Engklek “Jamur Ajaib” untuk perkembangan keterampilan Motorik Kasar anak Kelompok A dengan aspek perkembangan melompat dan keseimbangan. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Penelitian menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, respon anak, orangtua, guru dan kepala sekolah. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, respon anak, orangtua, guru dan kepala sekolah. validasi media pembelajaran. Penilaian aspek kelayakan media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 75% dengan kategori “Baik”. Hasil respon anak mendapatkan presentase 71,79% dengan kategori “Baik”, hasil presentase angket orang tua 66,92% dengan kategori “Baik”, hasil presentase angket guru dan kepala sekolah 60% dengan kategori “Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Jamur Ajaib layak digunakan dalam perkembangan motorik Kasar anak kelompok A.

Kata Kunci: pengembangan permainan, engklek, motorik kasar

Abstract

The research aims to develop and determine the feasibility level of learning media in the form of the "Magic Mushroom" game for the development of gross motor skills of Group A children with aspects of jumping and balance development. This research is a Research and Development (Research and Development). The study used a questionnaire to evaluate the quality of instructional media, the responses of children, parents, teachers and school principals. This study used a questionnaire to evaluate the quality of instructional media, the responses of children, parents, teachers and principals. Validation of instructional media. The assessment of the feasibility aspect of learning media obtained a percentage of 75% in the "Good" category. The results of children's responses got a percentage of 71.79% in the "Good" category, the results of the percentage of parents' questionnaires were 66.92% with the "Good" category, the results of the percentage of questionnaires for teachers and school principals were 60% in the "Good" category. Based on the results of the validation, it can be concluded that the learning media

Keywords: game development, *engklek*, gross motor skills

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia dibawah delapan tahun seperti yang dikemukakan oleh NAEYC. *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:43) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Sofia Hartati (2005: 1) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan bagi mereka merupakan hal yang penting untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka pada masa itu. Jadi pendidikan bagi anak usia dini diperlukan untuk mendampingi proses perkembangan itu agar dapat berkembang secara optimal.

Menurut Slamet Suyanto (2005:1), pendidikan anak usia dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 ayat (14) menyebutkan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Proses perkembangan dengan pesat yang sesuai tahap perkembangannya bagi kehidupan selanjutnya, Anak usia dini pada masa pertumbuhan dan perkembangan membutuhkan bimbingan atau dukungan pendidikan untuk memberikan stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangannya berkembang secara optimal. Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya

pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar anak.

Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak.

Desmita (2005: 141) berpendapat permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. *Hetherington & Parke* (1979) dalam Desmita (2005: 141) berpendapat bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat dari Santrock (2007:216) bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Moeslichatoen (2004: 31) berpendapat bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sependapat dengan pendapat dari M. Fadillah, dkk (2014: 25) bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Permainan engklek atau pacih (dalam bahasa aceh) menurut *Dr. Smpuck*

Hur gronje dalam (Depdikbud, 1998: 20) merupakan permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keling. Alat permainan ini terbuat dari biji atau batu. Permainan ini dilakukan secara perorangan.

Sedangkan Menurut A.Husna M (2009: 37), alat atau bahan yang digunakan yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Menurutnya permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain engklek adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain.

Permainan ini secara umum dimainkan di Indonesia. Didaerah Jawa, permainan ini disebut engklek, sedangkan di Jawa Barat disebut sondah. Di provinsi NAD dikenal dengan nama main panci, Di Sulawesi Tengah namanya nokadende, sedangkan di Maluku namanya gici-gici (Wahyuningsih, Sri 2009: 49).

Menurut Khadijah (2017: 103) Motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari, melompat dan mendaki. Anak - anak biasanya membuat kemajuan yang pesat seperti: berlari, melompat yang melibatkan otot besarnya. Motorik kasar ialah mampu menggerakkan seluruh tubuhnya, maka dari itu motorik kasar sering dikatakan menggunakan otot-otot besar yang dimiliki seseorang.

Menurut Hurlock (dalam Apriani, 2014) motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot - otot besar, seperti berjalan dan melompat. Sedangkan menurut Rahyubi (dalam Kristanto, 2014:22) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

Dikuatkan dalam Permendikbud 137 dan 146 tahun 2014 yang menyatakan bahwa Perkembangan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun terdiri dari melompat, meloncat, berlari secara terkoordinasi, bergelayut, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, menirukan gerakan pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dll.

Jadi paparan dari teori diatas menyatakan motorik kasar adalah gerakan yang banyak menggunakan otot-otot kasar, dan untuk usia 5-6 tahun perkembangan motorik kasar meliputi: aktivitas berlari, memanjat, melompat atau melempar.

Malih Laila Najiha (2019) dalam penelitiannya yang permainan engklek berbasis tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada pada kelompok B di Ra Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian Malih Laila Najiha yaitu Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar anak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar anak di RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Minimnya metode dan media yang digunakan guru saat pembelajaran dikelas membuat anak merasa bosan dengan pelajaran sehingga mereka kurang berminat untuk belajar.

Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.

Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Hal tersebut dapat

diketahui dari penilaian unjuk kerja pada permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 54,1 dengan persentase 42,7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,35 dengan persentase 85,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media yang menstimulasi kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri ?
2. Bagaimana hasil produk yang layak untuk pengembangan anak kelompok A tahun di TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media diberi nama jamur ajaib. Media jamur ajaib akan dirancang menjadi sebuah media yang menstimulasi perkembangan anak, salah satunya perkembangan fisik motorik kasar. Media ini digunakan oleh dua atau empat orang anak. Pada media ini terdapat beberapa bentuk untuk setiap pijakan yang akan digunakan melompat dan mendarat, selain itu ada juga beberapa soal acak yang telah disediakan yang sesuai dengan tema yang ada dan karakteristik anak kelompok A.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, yang penulis gunakan adalah Research and Development (R & D). Menurut Sugiyono (2017 : 297) jenis metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

Pada metode penelitian Research and Development (R&D) Sugiyono. Peneliti hanya menggunakan 6 tahapan yaitu (1) menganalisis potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk dan (6) uji coba produk.

Penelitian ini dilaksanakan di TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa Media Jamur Ajaib untuk mengembangkan motorik kasar anak kelompok A usia 4 – 5 tahun.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak – anak kelompok A TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI yang terletak di Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik – Jawa Timur . selanjutnya terdapat 13 anak yang dijadikan sumber data yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 6 anak laki – laki.

Peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Adapun instrument yang peneliti gunakan adalah lembar observasi, lembar respon anak, angket atau kusioner, dan pedoman wawancara.

Pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Agar data yang dikumpulkan baik dan benar, instrument pengumpulan datanya pun harus baik juga, Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket/kusioner dan dokumentasi yang mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan dalam fokus penelitian ini.

Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan pekerjaan yang sangat kritis dalam proses penelitian.

Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk permainan engklek “Jamur Ajaib” untuk perkembangan motorik kasar anak. Tahapan penelitian ini mengadaptasi dari teori langkah – langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono (2017 : 298) yang terdiri dari 10 tahapan , tetapi pada penelitian ini hanya mengimplementasikan 6 tahapan karena disesuaikan kebutuhan dan tingkat jenjang pendidikan S-1, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) ujicoba produk.

Tahap pertama yaitu observasi potensi dan masalah, peneliti telah menemukan berbagai persoalan yang terjadi di dalam proses perkembangan motorik kasar anak disekolah. Permasalahan tersebut yaitu belum adanya inovasi pengembangan media permainan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak sehingga membuat anak melakukan kegiatan dengan media yang ada di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dalam mengembangkan media permainan tradisional. Kurangnya variasi dalam penggunaan media permainan. Guru hanya memanfaatkan media yang ada disekolah atau dikelas. Sehingga membuat anak terkadang merasa bosan dan kurang memberikan daya tarik anak untuk melakukan permainan dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka sangat dibutuhkan pengembangan media yang diharapkan mampu 1)

meningkatkan semangat dan motivasi anak untuk mau bermain dan mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, 2) membantu anak untuk proses perkembangan motorik kasarnya, 3) meningkatkan keaktifan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar di sekolah, 4) menambah variasi media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang mampu menjadi salah satu solusi permasalahan tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran berupa “Jamur Ajaib”. diperbaiki sesuai saran ahli media. Sehingga, pengembangan media pembelajaran “Jamur Ajaib” untuk perkembangan motorik kasar anak merupakan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak khususnya anak TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI.

Pada tahap kedua, Setelah peneliti memperoleh hasil analisis potensi dan masalah diatas kemudian melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media permainan. Peneliti mengumpulkan informasi berupa hasil telaah pustaka, informasi kompetensi inti dan kopeteensi dasar, dan terakhir menumpulkan informasi perkembangan yang akan di muat pada media.

Tahap ketiga peneliti kemudian mulai merancang desain produk berupa media “Jamur Ajaib”. Terlebih dahulu peneliti harus menentukan aspek perkembangan yang akan dimasukkan ke dalam media “Jamur Ajaib”. Aspek perkembangan kurikulum 2013 yakni perkembangan motorik kasar melompat dan keseimbangan. Setelah materi di tentukan, selanjutnya peneliti membuat rancangan desain yaitu *flowchard* dan sketsa produk. Kedua desain ini menjadi acuan peneliti dalam pembuatan visualisasi desain. Media pembelajaran “Jamur Ajaib” ini dibuat dari karpet dan kain flanel. Hal ini tentunya berdasarkan pada kriteria pemilihan media

yaitu pengelompokan sasaran dan media yang dibuat sesuai kebutuhannya karena media ini akan digunakan pada kelompok ataupun individu anak di kelas. Maka dari itu, ukuran media disesuaikan dengan kelompok target sehingga pembelajaran berjalan dengan optimal.

Media “Jamur Ajaib” terdiri dari bidang engklek pada bagian utama karpet dan disertai gambar – gambar buah dalam 2 dimensi (2D). Peneliti menggunakan kain flanel karena lebih awet dan tahan lama. Dalam perancangan desain mengacu pada 5 unsur menurut Smaldino (2011:78-86) yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, dan menarik. Pada desain media unsur warna menjadi salah satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Sebab jika terjadi kekeliruan dalam pemilihan warna maka akan memberikan kesan, dan respon yang kurang menarik bagi pengguna media. Pemilihan warna pada media “Jamur Ajaib” mengacu pada karakteristik anak usia dini. Peneliti memilih warna hijau tua sebagai alas menutup gambar pada karpet, lalu untuk warna – warna selanjutnya peneliti memilih warna – warna terang sehingga memberi kesan fokus objek pada pengguna media. Dalam pemilihan warna yang tepat pada media akan memberikan respon emosional yang positif seperti perasaan aktif, dinamis, hangat, perasaan tangguh, kegembiraan, menenangkan pikiran, dan meningkatkan konsentrasi.

Media di proses dan dibuat dengan dijahit dan menggunakan karpet sebagai alas “Jamur Ajaib”. Jenis karpet ini sangat awet dan tidak mudah rusak, dapat disimpan lebih lama. Media “Jamur Ajaib” ini terdiri dari 2 bagian dalam satu paket, yaitu 1 buah karpet yg telah dijahit dengan kain flanel, dimana di kain flanel tersebut ada 6 bidang persegi panjang dan satu bidang setengah lingkaran dan 5 buah kartu pertanyaan dan 5 buah

kartu jawaban dan juga buku panduan penggunaan media “Jamur Ajaib”.

Setelah selesai membuat desain produk atau media, selanjutnya pada tahap keempat peneliti melakukan uji validasi media atau produk penelitian tersebut. Media “Jamur Ajaib” di validasi oleh ahli media. Setelah selesai divalidasi, selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai kritik dan saran dari ahli media. Pada tahap validasi media peneliti telah memperoleh skor 33 dengan kategori “Baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa media pembelajaran Jamur Ajaib dapat diujicobakan dilapangan.

Tahap ke lima revisi produk, Pada tahap validasi oleh ahli media yang cukup dilakukan dalam 2 tahap. Pada tahap pertama terdapat revisi dan saran dari ahli media. Lalu dilakukan tindak lanjut perbaikan media sesuai dengan saran dari ahli media. Dan pada tahap kedua validasi produk tidak ada revisi.

Selanjutnya pada tahap ke enam atau terakhir yaitu media pembelajaran “Jamur Ajaib” diujicobakan di TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI dengan jumlah responden 13 anak. Uji coba produk dilakukan secara online. Pada ujicoba ini dilakukan 1 kali. Peneliti meminta anak melakukannya secara individu dirumah dengan pendampingan orangtua dirumah.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui hasil uji coba yang dilakukan di lapangan berupa angket. Angket yang kemudian diberikan kepada anak yang nantinya diisi dengan pendampingan orangtua. Dalam angket tersebut berisi 3 pertanyaan yang menanyakan tentang media yang digunakan dan dari 3 pertanyaan tersebut peneliti mendapatkan nilai kelayakan produk sebesar 71,79%, lalu angket orangtua, guru dan kepala sekolah yang memiliki 5 pertanyaan dan

mendapatkan nilai dari angket orang tua 66,92% dan angket guru dan kepala sekolah 60% dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan media “Jamur Ajaib” layak digunakan sebagai media perkembangan motorik kasar anak.

Tabel 1. Skor hasil setiap angket

Skor anak	Skor Orang tua	Skor Guru dan Kepala Sekolah	Skor Validasi
71,79 %	66,92%	60%	75%



Gambar 1 : Rancangan Media



Gambar 2 dan 3: praktek penggunaan media

PENUTUP

Produk pengembangan media dalam menstimulasi motorik kasar anak dilakukan dengan cara analisis kebutuhan yang ada di TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI yang pada akhirnya mengembangkan produk berupa media pembelajaran “Jamur Ajaib” yang berukuran 100m x 150m untuk perkembangan motorik kasar anak kelompok A dengan aspek perkembangan melompat dan keseimbangan. Media ini dapat digunakan 13 anak, atau lebih.

Berdasarkan hasil validasi media, dan respon anak diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran “Jamur Ajaib” layak digunakan untuk perkembangan motorik kasar anak terutama aspek perkembangan melompat dan keseimbangan untuk anak kelompok A dengan cara melakukan validasi media, angket respon anak, angket orang tua, angket guru dan kepala sekolah, yang dihitung menggunakan skala likert dan skala guttman yang hasilnya di hitung untuk mendapatkan hasil persentase dengan membandingkan skor ideal dan skor yang dihasilkan.. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 33 dengan presentase 75% kategori “Baik” sehingga layak di ujicobakan dan untuk respon anak peneliti mendapatkan nilai kelayakan produk sebesar 71,79%, dari orangtua anak 66,92% dan angket guru dan kepala sekolah 60% dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik” atau media “Jamur Ajaib” layak digunakan sebagai media perkembangan motorik kasar anak di sekolah.

Pada penelitian dan pengembangan produk “Jamur ajaib” diciptakan lebih variatif, kreatif dan inovatif lagi agar anak – anak didik menjadi lebih tertarik untuk mencoba memainkan media tersebut.

Pada pengembangan media “Jamur Ajaib” selanjutnya dapat mengintergrasikan aspek

perkembangan yang lebih kompleks. Pada proses pembuatan media “Jamur Ajaib” menyesuaikan keterjangkauan, keamanan dan keawetan yang disesuaikan dengan setting lokasi lembaga PAUD sejenis.

PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bakhtiar, Syahrial. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.

Elizabeth dan Hurloch. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Gallahue, David L. & John C. Ozmun. (2006). *Understanding Motor Development : Invant , Children, Adolescent, Adults*. New York: McGraw- Hill.

Hasanah, N. I. dan Hardiyanti P. 2016. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).

Nor Izatil dan Hardiyanti. 2017. *Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja pressindo

Permendikbud 137 dan 146 tahun 2014. *Aspek – aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta

Papalia, Danie E & Ruth Duskin Feldman. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. (Alih bahasa: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemba Humanika.

Pica, Rae. (2012). *Permainan- Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks

Prof. Dr. Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sulistiyawati. (2015). *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Salemba Medika: Jakarta

Santroek, John W. (2007). *Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas Jilid 1*. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.

Tim Playplus Indonesia. 2017. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta: Erlangga.