



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL UCING-UCINGAN TERHADAP
KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
AL-DZAKWAN**

Oleh

Ririn Tjahyaningsih¹⁾, Winda Yunica²⁾, Dtakiyatuddaaimah³⁾, Elsa Rahmanis Saleha⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

Email: ¹ririn.tj.29@gmail.com, ²yunica.winda11@gmail.com,

³dtakiyatuddaaimah@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional mulai terkikis oleh perkembangan zaman, menyebabkan anak-anak kurangnya mengetahui tentang permainan tradisional. Salah satu permainan yang jarang di ketahui anak-anak adalah ucing-ucingan. Dalam permainan ucing-ucingan ini peran ucing yang di kandung oleh anak yang kalah dalam undian harus memiliki kemampuan berlari dengan kencang agar mampu mengenai atau menangkap teman-temannya yang berlarian. Dalam konteks ini permainan ucing-ucingan dapat berhubungan dengan keterampilan gerak manipulatif melalui gerakan seperti berlari, melompat dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif. Metode yang di gunakan adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua sample kelas, yaitu kelas B1 terdiri dari 10 siswa sebagai kelas eksperimen yang di berikan permainan tradisional ucing-ucingan dengan kelas B2 yang terdiri dari 10 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara bereksperimen di kelas dengan menggunakan RPP. Berdasarkan hasil tes setelah dilakukan perhitungan thitung dan ttabel diperoleh thitung =2,298 dan ttabel =2,100, hasil perhitungan tersebut dibandingkan sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan dari awal. Maka dapat di simpulkan thitung > tabel yang artinya tolak Ho dan diterima H1 dengan interpersi terdapat pengaruh permainan tradisional ucing-ucingan terhadap ketarampilan gerak manipulatif pada anak usia 5-6 tahun di Paud Al-Dzakwan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Ucing-Ucingan terhadap Gerak Manipulatif Anak usia dini.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa sejak lama. Permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru harus membiasakan anak-anak dengan permainan tradisional ini. Ada beberapa jenis permainan tradisional mulai dari berpikir, menyanyi dan kecerdikan. Permainan tradisional terbukti banyak mengandung makna dan nilai positif untuk membentuk kepribadian anak sebagai generasi penerus bangsa. Bahkan, pada titik ini, keberadaan permainan tradisional mulai hilang oleh perkembangan budaya. Beberapa anak tidak lagi mengenal permainan dan khawatir dengan permainan virtual yang

membuat tubuh menjadi pasif. Beberapa anak tinggal di rumah untuk bermain game di smartphone mereka.

Budaya ini tentu tidak mendukung program pemerintah terkait pendidikan karakter. Guru sebagai salah satu ujung tombak pendidikan memiliki peran tertentu dalam kebudayaan. Peran guru dalam memperkenalkan nilai budaya dan karakter sangatlah penting. Namun faktanya guru memiliki kreativitas yang teratas dalam mengadaptasi permainan tradisional dan pemahaman tentang permainan tradisional teratas pada pengalaman empiris masing-masing guru. Hal ini menyekakan peredaan persepsi terhadap



permainan tradisional. Selain itu permainan tradisional pada dasarnya dapat dimodifikasi dengan menyesuaikan usia anak ketersediaan pekarangan dan peralatan yang dimiliki anak.

Bermain merupakan keutuhan dasar anak. Mayesti dalam Sujiono (2009) berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain di era dimana teknologi sangat mempengaruhi semua bidang kehidupan termasuk kegiatan bermain anak. Anak-anak saat ini cenderung memainkan game yang lebih modern seperti Playstation (PS) game online dan video game daripada permainan tradisional di halaman belakang. Hal ini pun terjadi pada siswa di PAUD Al-Dzakwan, di mana anak-anak lebih menyukai permainan online dibandingkan permainan tradisional. Bila hal ini dibiarkan maka akan menimbulkan permasalahan baru secara umum akan musnahnya permainan tradisional dan masalah khusus pada anak-anak akan menimbulkan permasalahan Kesehatan dan sosial.

Permainan tradisional adalah salah satu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri dari berbagai generasi seperti tua, muda, laki-laki, perempuan, kaya, miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional anak-anak Sunda sangat beragam. Salah satunya adalah permainan dengan menggunakan kata ucing sebagai nama permainannya. Ucing merupakan kata dalam bahasa Sunda untuk menyebut kucing. Banyak jenis permainan yang menggunakan kata ucing seperti ucing batu, ucing beling, ucing jidar, ucing sumput, ucing dongko, ucing guliweng, ucing hui, ucing kuriling, dan ucing-ucingan.

Karakter kucing yang sangat lincah, lucu, baik, namun suka mencuri makanan dengan mengendap-ngendap dan mengejar-ngejar tikus merupakan simbol bahwa peran yang semestinya dalam kehidupan adalah sosok seperti kucing yang harus lincah berjuang untuk melepaskan dari keterpurukan.

Hal ini berperan juga sebagai norma-norma sosial dan media pendidikan bagi anak. Menurut Berk (2015) salah satu sifat anak yang paling menonjol adalah bermain, dan bermain menjadi suatu kebutuhan semua anak khususnya anak yang memasuki usia dini (3-6 tahun). Pada usia ini tersebut aktivitas yang terbesar adalah bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan dan bermanfaat bagi aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Jadi dalam bermain aktivitas dilakukan menggunakan fisik atau motorik mereka baik motorik kasar maupun motorik halus dimana mereka bereksplorasi dengan bebas sehingga mereka akan menemukan sesuatu yang baru di sekitar lingkungan mereka.

Menurut Miller dan Pound (2006) mengatakan bahwa aktivitas gerak manipulatif dapat dilakukan dengan berbantuan alat bantu seperti aneka bentuk dan ukuran bola-bola, untuk aktivitas lempar tangkap, mendorong sampai hula hop, meja, kursi, atau objek sejenisnya. Aktivitas anak dalam gerak manipulatif secara berkelompok dapat mengembangkan sosialisasinya. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, melalui gerak manipulatif dapat berpengaruh positif meningkatkan sosialisasi seperti bekerjasama, berinteraksi, berbicara, mendengar, bergaul, membantu, berempati, dan murah hati.

Berdasarkan pemaparan di atas maka tujuan penelitian ini untuk menguraikan pengaruh permainan tradisional ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif di PAUD Al-Dzakwan. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan eksistensi permainan tradisional Sunda salah satunya permainan ucing-ucingan dan meningkatkan kesehatan dan kecerdasan anak usia dini. Maka, peneliti memilih judul Pengaruh Permainan Tradisional Ucing-Ucingan Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Dzakwan.

LANDASAN TEORI

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dibuat secara sederhana dengan



menggunakan alat yang paling sederhana dengan memanfaatkan media alam dan lingkungan. Permainan tradisional sangat berat kaitannya dengan era 90-an ketika anak-anak tumbuh besar tanpa pengaruh teknologi. Sukirman berpendapat bahwa permainan tradisional untuk anak merupakan faktor budaya yang tidak dapat diremehkan karena permainan tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan mental kepribadian dan warna tertentu dalam suatu kebudayaan Menurut Sukirman (2005). Oleh karena itu permainan tradisional anak juga dapat dianggap sebagai barang budaya modal suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di antara kelompok masyarakat lainnya.

Subagio (2016:161) mendefinisikan permainan tradisioanl sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagio, keterlibatan dalam permainan tradisioanl akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empeti, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat di sini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Menurut Misbach pada Mulyani (2016) permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan anak dalam berbagai aspek sebagai berikut: (1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, motorik kasar, serta motorik halus; (2) Aspek kognitif: meningkatkan imajinasi, kreativitas, problem solving, melatih kemampuan antisipatif dan kontekstual, serta merancang strategi; (3)

Aspek emosional: pengendalian diri dan meningkatkan rasa empati; (4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai; (5) Aspek sosial: bekerjasama dan bersosialisasi; (6) Aspek spiritual: menyadari keterkaitan dengan sesuatu yang bersifat agung; (7) Aspek ekologis: melatih anak untuk memanfaatkan benda dan lingkungan sekitar; dan (8) Aspek moral: mengajarkan nilai-nilai yang telah diwariskan oleh leluhur seperti rasa tanggung jawab, lapang dada, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musical, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya menurut Andriani (2012). Salah satunya adalah permainan dengan menggunakan kata ucing sebagai nama permainannya. Ucing merupakan kata dalam bahasa Sunda untuk menyebut kucing. Banyak jenis permainan yang menggunakan kata ucing seperti ucing batu, ucing beling, ucing jidar, ucing sumput, ucing dongko, ucing guliweng, ucing hui, ucing kuriling, dan ucing-ucingan.

Irvansetiawan mengatakan bahwa sekilas tampak beberapa kesamaan dalam permainan yang terdapat kata “ucing” dalam penamaannya. Persamaan tersebut salah satunya ialah sebelum memulai permainan, biasanya dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi ucing. Penentuan siapa yang berperan sebagai ucing ini biasanya ditentukan berdasarkan lagu ataupun undian (misalnya hompimpah alaihum gambreng). Anak yang kalah kemudian harus menjadi ucing.

Permainan ini ucing harus memiliki kemampuan berlari dengan kencang agar mampu mengenai atau menangkap teman-temannya yang berlarian. Permainan tersebut menuntut ucing memiliki kemampuan fisik yang kuat. Ucing harus bisa berlari kencang,



teliti, dan memiliki kekuatan. Kata kucing (kucing) dalam permainan tradisional anak direpresentasikan berkaitan dengan kolektif masyarakat yang menjadi identitas lokal masyarakat Sunda. Banyaknya permainan anak yang dimulai dengan kata kucing sebagai ikon kata dalam permainan tersebut mereprestasikan bahwa kucing merupakan hewan yang terdekat dengan manusia yang berada di dalam rumah maupun di luar rumah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat di artikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan menurut Sugiyono (2018:127). Sumber data pada penelitian ini adalah siswa di PAUD Al-Dzakwan yang terdiri dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik studi literatur, observasi, amgket, wawancara dan tes. Analisis data menggunakan statistik guna mendapatkan hipotesis mengenai ada atau tidak adanya pengaruh permainan tradisional ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulative anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Teknik tes dalam penelitian ini adalah penelitian secara langsung dengan mengadakan praktik terhadap dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, tes dilakukan setelah siswa diberikan pembelajaran cara permainan Ucing-Ucingan. Adapun untuk kelas kontrol, tes dilakukan tanpa diberikan pembelajaran cara permainan Ucing-Ucingan.

Deskripsi data hasil penelitian dimaksudkan untuk memberi gambaran umum mengenai distribusi data. Data yang disajikan merupakan data yang telah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik statistik,

berdasarkan tes yang telah peneliti lakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Keterampilan Gerak manipulatif pada kelas Eksperimen (X). yaitu ada 10 responden. Dengan nilai terbesar 90 yang diperoleh oleh satu siswa, sedangkan nilai terkecil 65 diperoleh satu siswa. Rentang kelas adalah 30. Banyak Kelas (BK) adalah 4,3. Interval Kelas (P) adalah 7. Rata-rata (Mean) adalah 80. Median 81. Modus¹ 83,12 dan Modus² adalah 71

$$\begin{aligned} \text{Modus}^1 &= b + p \frac{d1}{d1+d2} \\ &= 78,5 + 7 \left(\frac{3}{2+1} \right) \\ &= 78,5 + 7(0,66) \\ &= 78,5 + 4,62 \\ &= 83,12 \end{aligned}$$

dan,

$$\begin{aligned} \text{Modus}^2 &= b + p \frac{d1}{d1+d2} \\ b &= 65 - 0,5 \\ &= 64,5 \\ &= 64,5 + 7 \left(\frac{3}{3+2} \right) \\ &= 64,5 + 7 \left(\frac{3}{5} \right) \\ &= 71 \end{aligned}$$

Hasil Tes Permainan Ucing-ucingan Kelas Kontrol yaitu ada 10 responden. Dengan nilai terbesar 80 yang diperoleh oleh satu siswa, sedangkan nilai terkecil 65 diperoleh satu siswa. Rentang kelas adalah 18. Banyak Kelas (BK) adalah 4,3. Interval Kelas (P) adalah 4. Rata-rata (Mean) adalah 72. Median 72,5. Modus¹ 74,5 dan Modus² adalah 67,5

$$\begin{aligned} \text{Modus}_1 &= b + p \left(\frac{d1}{d1+d2} \right) \\ &= 72,5 + 4 \left(\frac{1}{1+1} \right) \\ &= 72,5 + 4 \left(\frac{1}{2} \right) \\ &= 72,5 + 2 \\ &= 74,5 \end{aligned}$$

dan,

$$\begin{aligned} \text{Modus}_2 &= b + p \left(\frac{d1}{d1+d2} \right) \\ &= 64,5 + 4 \left(\frac{3}{3+1} \right) \\ &= 64,5 + 4 \left(\frac{3}{4} \right) \\ &= 64,5 + 3 \\ &= 67,5 \end{aligned}$$



Analisis Data

Secara umum penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang menjadi pembanding. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia dini, maka langkah selanjutnya melakukan uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Data Tes Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y)

No. Resp	X	Y	x = X - MX	y = Y - MY	x ²	y ²
1	90	70	9,5	-2,0	90,3	4,0
2	70	65	-10,5	-7,0	110,3	49,0
3	80	75	-0,5	3,0	0,3	9,0
4	95	70	14,5	-2,0	210,3	4,0
5	75	65	-5,5	-7,0	30,3	49,0
6	85	80	4,5	8,0	20,3	64,0
7	90	65	9,5	-7,0	90,3	49,0
8	70	75	-10,5	3,0	110,3	9,0
9	85	75	4,5	3,0	20,3	9,0
10	65	80	-15,5	8,0	240,3	64,0
(Σ)	805,0	720,0			922,5	310,0
(M)	80,5	72,0				

N_x = 10
 N_y = 10
 M_x = 80,5
 M_y = 72
 Σ X² = 922,5
 Σ Y² = 310

Setelah diketahui hasil dari M_x, M_y dan nilai deviasi dari masing-masing variabel, maka selanjutnya mencari t_{hitung} dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{80,5 - 72}{\sqrt{\left(\frac{922,5 + 310}{10 + 10 - 2}\right)\left(\frac{1}{10} + \frac{1}{10}\right)}} \\
 &= \frac{8,5}{\sqrt{\left(\frac{1.232,5}{18}\right)\left(\frac{2}{10}\right)}} \\
 &= \frac{8,5}{\sqrt{(68,48)(0,2)}} \\
 &= \frac{8,5}{\sqrt{13,696}} \\
 &= \frac{8,5}{3,70} \\
 &= 2,298
 \end{aligned}$$

Setelah t_{hitung} diketahui, kemudian mencari t_{tabel} dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 Db &= N_1 + N_2 - 2 \\
 &= 10 + 10 - 2 \\
 &= 18 \\
 &= 2,100
 \end{aligned}$$

Pembahasan

Berdasarkan permainan tradisional ucing-ucingan, temuan yang di peroleh dari kegiatan permainan tersebut di ketahui bahwa permainan tradisional ucing-ucingan berpengaruh terhadap keterampilan gerak manipulatif pada anak usia 5-6 tahun di Paud Al-Dzakwan dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen atau kelas yang di berikan permainan adalah 80. Berbeda dengan kelas kontrol atau kelas yang tidak di beri permainan tradisional ucing-ucingan dengan nilai rata-rata 72. Terlihat bahwa permainan tradisional ucing-ucingan dapat mempengaruhi keterampilan gerak manipulatif. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran ini menggunakan permainan ucing-ucingan, dimana anak lebih suka dengan pembelajaran dengan cara bermain.

Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ucing-ucingan peneliti melakukan dengan 2 kali pertemuan, dengan 2 kali pertemuan itu penulis memberikan permainan ucing-ucingan dengan tes seperti Melompat, berlari dan sebagainya. Dari kegiatan permainan ucing-ucingan dapatlah dipahami bahwa dengan bermain permainan tersebut dapat meningkatkan atau menstimulus pada keterampilan gerak



manipulatif anak. Dengan menggunakan metode permainan tersebut anak-anak bisa lebih leluasa atau bisa lebih menarik minat anak jika menggunakan metode pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain.

Dari hasil data nilai tes gerak manipulatif pada kelas eksperimen di atas, terlihat bahwa dari 10 responden terdapat 3 siswa atau 30% mendapat nilai antara 65 – 71, 1 siswa atau 10% mendapat nilai antara 72 – 78, 3 siswa atau 30% mendapat nilai antara 79 – 85, 2 siswa atau 20% mendapat nilai antara 86 – 93, 1 siswa atau 10% mendapat nilai antara 93-100, dengan rata-rata sebesar 80.

Dari hasil data nilai tes keterampilan gerak manipulatif kelas kontrol di atas, terlihat bahwa dari 10 responden terdapat 3 siswa atau 30% mendapat nilai antara 65 -68, 2 siswa atau 20% mendapat nilai antara 69 – 72, 3 siswa atau 30% mendapat nilai 73 – 76, 2 siswa atau 20% mendapat nilai antara 77 - 80, dengan rata-rata 72. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} 2,298 dan t_{tabel} 2,100.

Pembuktian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu pada kelas eksperimen kelas B1 usia 5-6 tahun Paud Al-Dzakwan mampu meningkatkan keterampilan gerak manipulatif melalui permainan ucing-ucingan, diketahui bahwa jumlah hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 805,0 dengan rata-rata 80,5. Sedangkan kelas kontrol adalah 720,0 dengan rata-rata 72,0. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,298 > 2,100$.

$H_0 : t_{hitung} < t_{tabel}$

$H_1 : t_{hitung} > t_{tabel}$

Artinya :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan permainan ucing-ucingan (X) terhadap keterampilan gerak manipulatif (Y) anak di Paud Al-Dzakwan.

H_1 =Ada pengaruh antara penggunaan permainan ucing-ucingan (X) terhadap keterampilan gerak manipulatif (Y) anak di Paud Al-Dzakwan.

Hasil perhitungan ini membuktikan

bahwa tolak H_0 dan terima H_1 . Dengan demikian adanya pengaruh permainan Ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia 5-6 tahun di Paud Al-Dzakwan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan peneliti dengan menggunakan metode permainan ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif bahwa hasil dari permainan ucing-ucingan berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan gerak manipulatif. Nilai rata-rata pada kelas Eksperimen 80 sedangkan pada kelas kontrol 72. Berdasarkan perhitungan perbandingan rata-rata dengan menggunakan uji beda di peroleh t_{hitung} 2,298 dan t_{tabel} 2100, maka dapat disimpulkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,298 > 2100$. Hasil perhitungan ini membuktikan bahwa terima H_1 dan tolak H_0 . Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan ucing-ucingan terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia 5-6 tahun di Paud Al-Dzakwan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aep Rohendi, Laurens Seba, Perkembangan Motorik Pengantar Teori Dan Implikasinya Dalam Belajar, (Bandung:Alfabeta, 2017), H. 119
- [2] Andriani Tuti (2012) Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini
- [3] Berk, L.E. (2015). Child development. Boston Allyn and Bacon
- [4] Chatib Munif (2016) Gurunya Manusia : Menjadikan semua anak istimewa dan semua anak juara. Kaifa Learning : Bandung
- [5] Irvan Setiawan, May 19,2020 “Ucing” dalam permainan anak Sunda. Jakarta: PT. Indeks.
- [6] Kurniati 2016:13 Permainan Tradisional: Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial



- Anak. Jakarta : Kencana Prenademia Group
- [7] Kurniati 2016:13 Permainan Tradisional: Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta : Kencana Prenademia Group
- [8] Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Legendaris Publishing.
- [9] Miller, L., & Pound, L. (2006). Theories and approaches to learning in the early years. Los Angeles: Sage
- [10] Mulyani Cahyono: 2016 Peran permainan Tradisional dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini
- [11] Mulyani, N. (2016) Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta :
- [12] Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta : DIVA Press.
- [13] Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta:Divya Press, 2016), H.46
- [14] Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta:Divya Press, 2016),
- [15] Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak, Jakarta, Prenadamedia Grup, hal 155
- [16] Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- [17] Subagio Adie (2016:161) Pengaruh Permainan Tradisional
- [18] Sugiono. 2018 Metode Penelitian kuantitati, kualitatif dan R& D, Bandung hal 127
- [19] Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini.
- [20] Sukirman Dharmamulya. 2005 Pengertian Permainan Tradisional
- [21] Wetton, P. (2007). Physical education in the early years. Canada: Routledge



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN