

# PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK BEREGU

Winda Purnamasari<sup>1</sup>, Rifa Suci Wulandari<sup>2</sup>, Endang Lestari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Ponorogo

windapurnamasari297@gmail.com

**Diterima:** 10 Maret 2023, **Direvisi:** 17 April 2023, **Diterbitkan:** 25 Juni 2023

## Abstrak

Permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak. Pada dasarnya permainan tradisional bersifat sederhana dan dilakukan secara berkelompok. Permainan tradisional yang diterapkan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug belum dimanfaatkan secara optimal sebagai wadah untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya permainan tradisional bakiak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak beregu bagi siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug. Penelitian ini menggunakan desain PTK. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional bakiak beregu sebagai obyek penelitian dan subyek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 17 anak. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji beda *paired sample t-test* pada dua kelompok data yaitu *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak beregu terhadap peningkatan keterampilan sosial. Dari hasil analisis data diperoleh hasil nilai rata-rata pada saat pra siklus siswa memperoleh nilai sebesar 18,59 dan siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 21,29. Sedangkan pada uji beda *paired sample t-test* diperoleh hasil nilai *t* hitung sebesar 6,217 dan *t* tabel sebesar 1,745. Pada siklus I nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel yaitu sebesar  $6,217 > 1,745$ , berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pra siklus dan siklus I. Hal ini membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara pra siklus dan siklus I.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini; Permainan Tradisional; Bakiak Beregu; Keterampilan Sosial

## Abstract

Traditional games can affect children's social skill. Basically, traditional games are simple and carried out in groups. Traditional games applied in TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug have not been used optimally to improve social skills, especially the traditional game of Bakiak Beregu. Therefore, the purpose of this study was to determine the improvement of early childhood social skill through the traditional game of Bakiak Beregu for group B students on TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug. This study used CAR design. This study used the traditional game of Bakiak Beregu as the object of research and the subjects of this study were 17 students of group B. The data collection instrument used observation sheets and interview guidelines. The data analysis technique uses paired sample *t-test*

on two groups of data, namely pre-test and post-test. The results showed that there was an effect of the traditional game of Bakiak Beregu on the improvement of social skill. The results of data analysis obtained on pre-cycle was 18.59 and the first cycle average score was 21.29. The result of paired sample t-test, t-count value of 6.217 > 1.745, based on the decision-making criteria, it can be concluded there was a significant difference between pre-cycle and cycle I. This proved an increase of the average value obtained between the pre-cycle and the first cycle.

**Keywords:** Early Childhood; Traditional Game; *Bakiak Beregu*; Social Skill

## PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan dapat mengembangkan potensi diri dan nalar kritisnya. Lestari & Wulandari berpendapat bahwa anak merupakan subjek pertama dalam pendidikan anak usia dini (2021:105). Upaya yang penting dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini idealnya disesuaikan dengan usia anak (lihat Subiani, dkk., 2022; Arkam, 2022; Kurniawati, dkk., 2022). Karena jika tidak, fase tumbuh kembang anak dapat berjalan kurang optimal. Suyadi menyatakan bahwa usia anak-anak adalah (0-6 tahun) sebagai usia emas sering dikenal "*the golden age*" dimana masa ini yang sangat menentukan perkembangan anak di masa depan (2013:1).

Anak dapat belajar sambil bermain melalui berbagai kegiatan untuk melatih dan menstimulus terhadap kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak usia dini belajar bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, dan menghargai sesama (lihat Arkam & Mulyono, 2020; Suprayitno dkk., 2019; Arifin, 2016). Nurmalitasari menyatakan bahwa proses sosialisasi berpengaruh pada perkembangan sosial anak yaitu bimbingan orang tua atau perlakuan terhadap anak dalam mengenal aspek kehidupan sosial dan norma yang berlaku dalam masyarakat (2015:105). Anak yang mudah bersosialisasi dengan orang di sekitarnya adalah mereka yang dapat

menunjukkan empati, kasih sayang dan pengendalian diri. Setiawan berpendapat bahwa keterampilan anak usia dini adalah kemampuan anak untuk berinteraksi dengan baik kepada orang lain, sehingga mampu untuk menyelesaikan masalah dan dapat diterima dalam kelompok (2016:2).

Jika ada anak yang masih menarik diri dalam kegiatan kelompok maka dapat dikatakan belum memiliki keterampilan sosial yang memadai. Arkam & Mustikasari menambahkan bawasannya, sebagai makhluk sosial sudah pasti tidak akan bisa hidup sendiri melainkan membutuhkan orang lain dalam kehidupan (2021:20). Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Fakhriyani (2018:41) menyatakan bahwa keterampilan sosial hendaknya dikembangkan sejak dini agar individu dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yaitu dengan masyarakat, orang tua, guru dan teman sebayanya. Keterampilan sosial anak dapat dirangsang melalui kegiatan sehari-hari dengan berbagai pengalaman yang bermakna sehingga akan membentuk kepribadian anak (lihat Lestari & Mulyono, 2021; Nurjanah, dkk., 2021; Hidayanah dkk., 2022).

Di sisi lain, Yusuf (2012:108) menyatakan bahwa pada usia dini, anak mulai memiliki kesiapan menyesuaikan diri dari berpusat pada diri sendiri (egosentris) pada sikap bekerjasama (kooperatif) atau mau

memperhatikan kepentingan orang lain. Interaksi sosial dapat dikatakan berhasil ditentukan oleh banyak faktor yang berhubungan dengan orang lain dan diri seseorang. Agusniatih & Monepa (2019:91) berpendapat bahwa pendidik bagi anak adalah orangtua yang memiliki pengaruh sangat besar bagi anak dimana dari pola asuh, sikap serta kondisi dan situasi serta terhadap emosi dan sosial anak.

Segala aspek perkembangan anak dapat didukung dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi. Triharsono (2013:1) menyatakan bahwa pemahaman tentang bermain membuka wawasan dan menetralkan pendapat sehingga menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Sedangkan menurut Kurniati (2016:4) bermain adalah cara anak untuk menemukan di mana lingkungan, dirinya dan orang lain. Lebih lanjut, Nurmalitasari (2015:105) menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat melatih anak dalam sisi sosial emosional yaitu memahami perasaan temannya.

Keterampilan sosial dapat ditingkatkan melalui media permainan tradisional karena lebih banyak memberikan kesempatan untuk bermain secara kelompok. Menurut Wulandari & Hurustyanti (2016:24), dalam pengembangan keterampilan yang dimiliki anak, perilaku dan sikap dapat diterapkan dalam permainan tradisional serta di dalamnya terkandung nilai-nilai yang luhur, seperti nilai edukatif, nilai agama, etika dan norma yang semua itu nantinya bermanfaat didalam kehidupan masyarakat.

Dalam pembelajaran PAUD, berbagai permainan dapat diterapkan untuk pembelajaran. Salah satunya adalah permainan tanpa alat dan menggunakan alat sederhana yang mudah dicari di lingkungan sekitar. Namun permainan jenis ini belum

banyak dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Wulandari & Hurustyanti (2016:24), model pendidikan disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini karena yang masih dipengaruhi oleh permainan sebagai alat mendapatkan pengetahuan.

Permainan tradisional bakiak beregu apabila dilihat dari segi manfaatnya memiliki manfaat untuk aspek perkembangan sosial anak usia dini. Menurut Mulyani (2013:9) permainan bakiak atau biasa disebut *terompa galuak* adalah permainan tradisional anak yang berasal dari Sumatra Barat. Sedangkan Bahari (2013:73) menyatakan bahwa tujuan dari permainan bakiak adalah untuk melatih kemampuan anak dalam bekerjasama dalam mencapai tujuan yang sama serta menjalin hubungan keakraban pada setiap anak. Dengan demikian permainan tradisional bakiak beregu menciptakan kekompakan di setiap kelompok untuk bekerjasama mencapai finish.

Sumual dkk., (2017:117) menyatakan bahwa permainan bakiak dapat menumbuhkan anak usia dini tentang rasa solidaritas kebangsaan yang meliputi tumbuhnya anak dalam membangun rasa empati, simpati, untuk mewujudkan tujuan atau kepentingan bersama dalam membangun kebersamaan. Permainan bakiak dapat mengurangi sikap mementingkan diri sendiri sejak dini serta dapat mengenal dan menerapkan permainan tradisional yang menyenangkan dibanding permainan modern.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug, peneliti mengamati proses kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional. Keterampilan sosial anak dapat dipengaruhi oleh permainan tradisional karena bersifat sederhana dan dilakukan secara kelompok. Dalam hal ini, permainan

tradisional bakiak belum dimanfaatkan secara optimal sebagai wadah untuk meningkatkan keterampilan sosial di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug.

Peneliti menemukan adanya permasalahan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug yaitu pada sikap sosial yang ditunjukkan anak pada permainan tradisional sebelum menggunakan permainan tradisional bakiak beregu. Persoalan ini nampak pada kemampuan berpartisipasi dan komunikasi dengan teman yang masih lemah dan perlu diarahkan. Terdapat anak yang belum bersabar dalam menunggu giliran permainan, hal ini dapat dilihat saat anak mendorong temannya, masih kurangnya sikap kerjasama pada saat melakukan permainan sehingga dalam satu kelompok sering terjatuh. Dalam menentukan kelompok permainan anak cenderung memilih-milih teman. Dengan mengetahui permasalahan tersebut sehingga perlu untuk diarahkan, khususnya keterampilan sosial pada kelompok B.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *classroom Action Research*, yang berarti *action research* (penelitian dalam tindakan). Menurut Suyanto (1997:4) penelitian tindakan kelas diartikan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan secara profesional tindakan tertentu agar meningkatkan praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug yang beralamatkan di Desa Jurug Kecamatan Sooko Kabupaten Ponorogo. Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah kelompok B yang jumlahnya 17 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan

wawancara. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Banyaknya siklus tidak ditentukan terlebih dahulu karena dapat dikurangi ataupun ditambah karena melihat pencapaian peningkatan dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan yang sudah dilakukan diperoleh data berupa angka, yaitu saat menggunakan permainan tradisional bakiak beregu dapat diamati keterampilan sosial anak. Data diambil menggunakan lembar pengamatan terdiri atas 4 indikator dan dijadikan 10 sub-sub indikator. Indikator 1 keterampilan berkomunikasi (interaksi) dengan sub indikator 1.1 mengungkapkan kebutuhan anak dalam permainan bakiak, 1.2 mengungkapkan minat anak dalam permainan bakiak. Indikator 2 keterampilan kerjasama dan berorganisasi dengan sub indikator 2.1 tidak memilih kelompok yang diinginkan, 2.2 anak terlibat dalam kegiatan kelompok saat melakukan permainan bakiak, 2.3 menjalankan permainan bakiak dengan kerjasama. Indikator 3 menghargai diri sendiri dan orang lain dengan sub indikator 3.1 anak menunjukkan rasa empati, 3.2 anak menunjukkan sikap gigih (tidak mudah menyerah), 3.3 anak menghargai dan menerima teman dalam satu kelompoknya. Indikator 4 keterampilan menaati aturan dalam permainan dengan sub indikator 4.1 anak mengerti tentang peraturan dan disiplin dalam permainan, 4.2 anak mematuhi aturan permainan bakiak

Data dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan uji t dan statistik deskriptif. Jenis uji t yang digunakan dengan uji beda rata-rata untuk dua sampel berpasangan (*paired sample t test*). Data dari hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan melakukan pengujian pada nilai sebelum dan sesudah

atau model *pre-post* dengan menggunakan bantuan SPSS.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan awal diperoleh data bahwa keterampilan sosial anak usia dini pada kelompok B sebelum dilakukan kegiatan permainan bakiak beregu pra siklus. Dengan begitu memudahkan peneliti dalam mengamati perbedaan peningkatan keterampilan sosial AUD melalui permainan tradisional bakiak beregu pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 2: Keterampilan sosial AUD pada siklus I

Keterampilan Sosial Anak Usia Dini			
Kelas	Siklus I		
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
Siklus I	18	24	21,29

Setelah mendapatkan hasil pra siklus dan siklus I maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) dengan bantuan SPSS. Dari uji *paired sample t-test* maka dapat diperoleh hasil *output* sebagai berikut:

Tabel 3: *Paired sample statistics*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	prasiklus-siklus1	Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-2.706	1.795	435	-3.679	-1785	-6.217	16	,000

Tabel 1: Keterampilan sosial anak usia dini pra siklus

Keterampilan Sosial Anak Usia Dini			
Kelas	Pra Siklus		
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
Pra Siklus	16	21	18,59

### Hasil Siklus I

Peneliti sebelum siklus I menyusun RKH, mempersiapkan alat pembelajaran dan lembar observasi. Setelah dilakukan tindakan siklus I dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan tradisional bakiak beregu. Maka diperoleh data hasil tindakan sebagaimana yang terdapat dalam tabel 2 berikut:

Selanjutnya peneliti menganalisis data uji *paired sample t-test* untuk mengetahui data tersebut signifikan atau tidak. Data uji *paired sampel t-test* dengan hasil *output* sebagai berikut:

Tabel 4: Peningkatan keterampilan sosial AUD siklus I

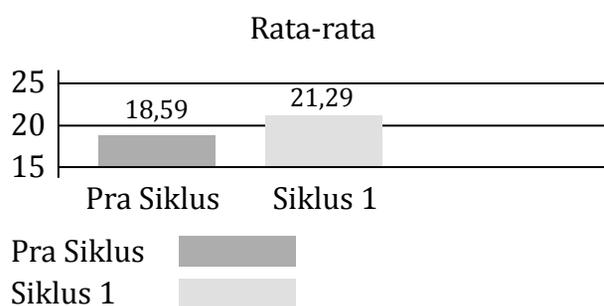
		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	prasiklus	4,60	15	1,242	,321
	siklus1	5,73	15	1,335	,345

Berdasarkan tabel Uji *Paired Sample t- test*, menunjukkan hasil nilai signifikansi pada sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Untuk mengetahui nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) yang besarnya adalah  $N-1$ , yaitu  $17-1 = 16$ . Nilai dk = 16 dengan taraf signifikans 5% atau 0,05 diperoleh nilai t tabel 1,745. Berdasarkan tabel *Paired Sample t test* di atas dengan hasil nilai t hitung sebesar  $6,217 > 1,745$ , berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka hal ini disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara pra siklus dan siklus I.

### Pembahasan

Data-data yang telah disajikan maka penelitian berikutnya dilakukan analisis data guna untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan berikutnya. Berdasarkan data di atas, diketahui hasil peningkatan keterampilan sosial anak sebagai berikut:

pada siswa kelompok B masih rendah. Dalam pra siklus juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang efektif. Sedangkan pada siklus I diketahui bahwa ada peningkatan keterampilan sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata 21,29.



Grafik 1: Rata-rata pra siklus dan siklus I

Untuk mengetahui perbedaan nilai pra siklus dan siklus 1 dalam penggunaan permainan tradisional bakiak beregu berdasarkan hasil nilai dari rata-rata masing-masing indikator data pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5: Nilai rata-rata pra siklus dan siklus I

Keterampilan Sosial Anak Usia Dini					
Pra Siklus			Siklus I		
Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
16	21	18,59	18	24	21,29

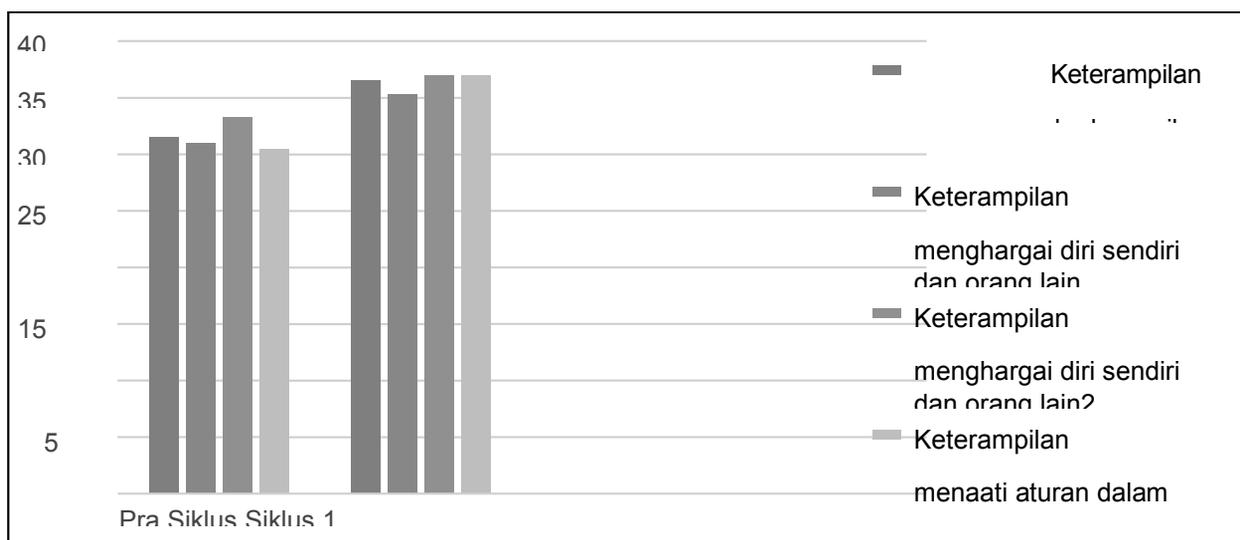
Dari data nilai rata-rata pra siklus dan siklus I dapat diketahui pada saat pra siklus siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 18,59 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan sosial anak usia dini

Tabel 6: Perbandingan rata-rata tiap aspek keterampilan sosial AUD

Kelas	Rata-rata Jenis Keterampilan			
	Berkomunikasi (interaksi)	Bekerja sama dan berorganisasi	Menghargai diri sendiri dan orang lain	Menaati aturan permainan
Pra Siklus	31,3	31	33,3	30,5
Siklus I	36,5	35,3	37	36

Pada tabel tersebut terdapat perubahan nilai rata-rata pada masing-masing indikator yang telah diamati waktu melaksanakan penelitian. Adanya peningkatan keterampilan sosial anak dapat dilihat dari indikator yang diamati. Dari masing-masing indikator keterampilan sosial bisa dilihat melalui 2 grafik di bawah ini:

nilai sebanyak 31 dan siklus I diperoleh nilai sebanyak 35,5 dari hasil nilai pada indikator kedua mengalami peningkatan sebanyak 4,5. Pada indikator 3 keterampilan menghargai diri sendiri dan orang lain saat pra siklus dan siklus I memperoleh nilai sebanyak 33,3 dan saat siklus I memperoleh nilai sebanyak 37 dari nilai yang sudah diperoleh terdapat



Grafik 2: Perbandingan nilai pra siklus dan siklus I

Grafik perbandingan nilai pra siklus dan siklus I dari penggunaan permainan tradisional bakiak beregu terlihat adanya nilai yang diperoleh. Pada indikator 1 yaitu kemampuan komunikasi (interaksi) pada pra siklus memperoleh nilai sebesar 31,5 sedangkan siklus I memperoleh nilai sebesar 36,5, berdasarkan nilai yang diamati terdapat peningkatan nilai sebanyak 5. Indikator 2 merupakan keterampilan kerjasama dan berorganisasi yaitu saat pra siklus memperoleh

nilai sebanyak 3,7. Indikator 4 keterampilan menaati aturan dalam permainan pada saat pra siklus memperoleh nilai sebanyak 30,5 dan pra siklus I memperoleh nilai sebanyak 36 dari nilai yang sudah diperoleh terdapat nilai sebanyak 5,5. Jadi dari perolehan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bakiak beregu memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial AUD di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug hal ini dikarenakan dari hasil penelitian

menunjukkan ada peningkatan nilai yang diperoleh dari pra siklus.

## KESIMPULAN

Penelitian pada peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak beregu bagi siswa kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan 2 Jurug dapat tarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bahwa ada peningkatan di masing-masing indikator yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial meliputi, keterampilan berkomunikasi (interaksi), keterampilan bekerjasama dan berorganisasi, keterampilan menghargai diri sendiri dan orang lain dan keterampilan menaati aturan dalam permainan.

Pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional bakiak beregu yang diamati di setiap aspeknya mengalami peningkatan yang positif. Dengan hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan pada nilai rata-rata yaitu dilihat dari hasil nilai rata-rata pra siklus sebesar 18,59, siklus I sebesar 21,29. Berdasarkan hasil analisis data uji *paired sample t-test* pada siklus I diperoleh hasil sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Sedangkan hasil analisis data *paired sample t-test* dengan cara membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel diperoleh hasil nilai t-hitung dan t-tabel  $6,217 > 1,745$ , sehingga dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pra siklus dan siklus I.

Pemanfaatan permainan tradisional bakiak beregu adalah suatu usaha agar kebudayaan bangsa Indonesia tidak punah atau terkikis oleh perkembangan zaman, selain itu dapat merangsang aspek perkembangan anak AUD. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat dikemukakan saran-saran yaitu perlu untuk ditingkatkan penerapan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional dan dapat dijadikan inovasi pembelajaran bagi guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A. & Monepa, J. M. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jakarta: Epubusher.
- Arifin, A. 2016. Recognizing the Students' Intelligences Earlier. *Deiksis*, 8(3), hal. 217-225. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v8i03.691>
- Arkam, R. & Mulyono. 2020. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Berbasis Kearifan Lokal di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Konstruktivisme*, 12(2), hal. 179-184. Doi: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.1106>
- Arkam, R. & Mustikasari, R. 2021. Pendidikan Anak Menurut Syaikh Muhammad Syakir dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Mentari*, 1(1), hal. 17-24. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Arkam, R. 2022. Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif AlQur'an. *Mentari*, 2(2), hal. 102-108. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

- Bahari, H. 2013. *Permainan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak*. Yogyakarta PT. Diva Press.
- Fakhriyani, D. V. 2018. Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 5(1). Doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3685>
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R. & Arifin, M. Z. 2022. Permainan Menara Binatang untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Mentari*, 2(2), hal. 76-85. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Kurniati, E. 2016. *Permainan tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Kurniawati, M., Arkam, R. & Lestari, E. 2022. Pengaruh Penerapan STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Merak Ponorogo. *Mentari*, 2(2), hal. 86-91. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Lestari, E. & Mulyono. 2021. Upaya Pendidik dalam Menumbuhkan Aktualisasi Diri Peserta Didik TK Mardisiwi di Masa Pandemi Covid 19. *Mentari*, 1(1), hal. 34-43. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Lestari, E. & Wulandari, R. S. 2021. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini dengan Cinta dan Cerdik. *Qurroti*, 3(2), hal. 104-114. Doi: <http://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193>
- Mulyani, S. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S. & Novitasari, L. 2021. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dalam Persiapan Menulis melalui Kegiatan Kolase. *Mentari*, 1(2), hal. 69-78. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), hal. 103-111. Doi: <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Setiawan, M. H. Y. 2016. Melatih Keterampilan Sosiak Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pelajaran*, 4(1), hal. 1-8. Doi: <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>
- Subiani, Arkam, R., & Wulandari, R. 2022. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains Anak Usia Dini melalui Metode Eksperimen. *Mentari*, 2(1), hal. 45-55. Diakses secara online dari <https://stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Sumual, I. F. F., Budiyono & Sularso, P. 2017. Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), hal. 117-124. Doi: <http://doi.org/10.25273/citizenship.v7i2.5922>
- Suprayitno, E., Rois, S. & Arifin, A. 2019. Character Value: The Neglected Hidden Curriculum in Indonesian EFL Context. *Asian EFL Journal*, 23(3.3), hal. 212-229. Diakses secara online dari <https://www.asian-efl-journal.com/>
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Triharsono, A. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wulandari, R. S. & Hurustyanti, H. 2016. Character Building Anak Usia Dini melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya Lokal. *Indonesia Language Education and Literature*, 2(1), hal. 22-31. Doi: <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v2i1.988>
- Yusuf, S. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya.