

**Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional
Pada Anak Kelompok A TK Cemara Dua Surakarta
Tahun Ajaran 2013/2014**

Mei Wulan Kurniawati¹, Kartono², MG. Dwijastuti²

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

e-mail: meiwulan05@gmail.com, kartonouns@gmail.com, dwijigsd@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui metode permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis datanya adalah model analisis interaktif (Miles & Huberman). Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 59,5; siklus I naik menjadi 72,6, dan pada siklus II naik menjadi 84,5. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional

Abstract: The purpose of this research is to improve social skills through traditional games. The type of this research is classroom action research, it conducted in two cycles. The subject of this research is the A group children of TK Cemara Dua Surakarta in the academic year 2013/2014 as many as 10 children. The data collecting techniques were observation, interview, questionnaire, and documentation. The data analyzed technique was interactive model (Miles & Huberman). The class average score prior to the treatment is 59,5; on the cycle I is rising to 72,6; on in the cycle II is rising again become 84,5. Based on the result of the research, it can be concluded that through *traditional games* can improve the social skills on the A group children of TK Cemara Dua Surakarta in the academic year 2013/2014

Keywords : Social skills, Traditional games

PENDAHULUAN

Anak perlu dilatih untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, agar anak mampu mengembangkan keterampilan sosial mereka di kehidupan nyata. Bagi anak-anak khususnya, keinginan mereka untuk bekerja sama dengan orang lain sebenarnya berasal dari kebutuhan mereka akan interaksi sosial, dan bukan sekedar dari apa yang bisa diperoleh dari aktivitas tersebut. Interaksi kooperaif semacam ini sangat penting bagi pemahaman mereka akan nilai-nilai sosial yang fundamental, seperti keadilan, kepedulian, kejujuran, dan kemampuan sosial yang lain. Keterampilan sosial, dari pengertian yang dikemukakan oleh Fatimah, (2006: 94) berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. keterampilan sosial bukan sesuatu yang dibawa dari lahir tetapi perilaku yang dipelajari dari kehidupan sehari-hari anak. Pelajaran yang diperoleh baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, orang dewasa disekitarnya yang mendorong anak untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 pada tanggal 9 Januari 2014 ditemukan indikasi bahwa keterampilan sosial masih rendah. Indikasi-indikasi yang ditemukan antara lain: 1) anak selalu berbuat gaduh di dalam kelas dengan cara berteriak atau memukul-mukul meja; 2) beberapa anak mempunyai relasi dan sikap negatif terhadap anak lain, sikap itu misalnya anak yang cenderung senang dan memilih untuk bermain sendiri, tidak mau berbagi dengan teman, tidak mau bekerjasama dengan kelompok, dan tidak mau bersosialisasi dengan anak lain; dan 3) ada pula yang lebih suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah. Terbukti dari 10 anak di kelompok A, hanya 2 anak (20%) yang sudah mampu bersosialisasi dengan baik dengan teman sebaya. Sedangkan 8 anak (80%) masih suka memilih-milih teman dalam bermain atau dalam pemilihan tempat duduk. Anak-anak juga masih suka ramai sendiri ketika guru memberikan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014?

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/1014.

Kajian Pustaka

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya.

Sujiono (2010: 73) megartikan keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai.

Lynch dan Simpson (2010: 3), mengemukakan pengertian keterampilan sosial adalah "*social skills are behaviors that promote positive interaction with others and the environment. Some of these skills include showing empathy, participation in group activities, generosity, helpfulness, communicating wiyh others, negotiating, and problem solving*". Keterampilan sosial adalah tingkah laku yang mempertimbangkan interaksi positif dengan siswa lain dan lingkungan. Beberapa dari keterampilan ini termasuk menunjukkan empati, partisipasi dalam kegiatan kelompok, kedermawanan, bantuan beranfaat, komunikasi dengan orang lain, negosiasi, dan menyelesaikan masalah.

Aspek-aspek ketrampilan sosial menurut Jarolimek (1977: 208) yaitu anak hendaknya memiliki cakupan keterampilan sosial sebagai berikut : 1) *living and working together, taking turns; respecting the right of others; being socially sensitive*, 2) *learning self-control and self-direction*, and 3) *sharing ideas and experience with others*. Adapun yang dimaksud Jarolimek adalah 1) keterampilan hidup bersama dan bekerja sama; mampu menempatkan diri dalam lingkungan sosial; menghargai orang lain, 2) keterampilan untuk belajar menggunakan kontrol diri dan kontrol sosial, dan 3) keterampilan untuk saling mau bertukar pikiran dan pengalaman dengan orang lain.

Permainan tradisional dipilih untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena, permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupan anak-anak selalu dalam kondisi bermain. Permainan yang pertama kali yang dijumpai oleh anak-anak adalah Permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Bermain merupakan sesuatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya,

dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya. Setiap bermain anggota mempunyai kedudukan yang sama tanpa ada perbedaan antara yang miskin dan kaya. Anak tanpa beban dan melalui undian atau *sud* dengan menggunakan ibu jari untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah atas urutan bermain

Danandjata (1997:171) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut.

Sejalan dengan pendapat tersebut Yunus (1981: 1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya. Oleh karena itu, permainan tradisional selalu menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman (dalam Ismail, 2006: 106) antara lain : 1) melatih sikap mandiri, 2) berani mengambil keputusan, 3) penuh tanggung jawab, 4) jujur, 5) sikap dikontrol oleh lawan, 6) kerjasama, 7) saling membantu dan saling menjaga 8) Membela ke pentingan kelompok, 9) berjiwa demokrasi, 10) Patuh terhadap peraturan, 11) penuh perhitungan, 12) ketepatan berpikir dan bertindak, 13) tidak cengeng, 14) berani, 15) bertindak sopan, dan 16) bertindak luwes.

Penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama menurut Nengsi (2012) yang menyatakan bahwa penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa bermain lego dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B2 TK Aisyiyah IX Kota Bengkulu dibuktikan dengan rata-rata kemampuan sosial anak siklus I yaitu 3,25 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,75. Kedua, menurut Wardiyanti (2012) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak pada TK Jama'atul Ikhwan Surakarta dibuktikan dengan sebelum tindakan rata-rata kemampuan sosial anak 77,5%, siklus I rata-rata anak 80,3%, dan pada siklus II rata-rata sebesar 83,95. Ketiga, Nopina (2012) yang menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Pelita Hati Bunda Desa Domo Kecamatan Kampar Kiri Kabupaten Kampar dibuktikan dengan peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 47,6%, siklus I ke siklus II sebesar 71,4%. Keempat, menurut Li'anah (2014) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Sabilas Salamah Surabaya dibuktikan dengan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan siklus 1 diperoleh 68 dan pada siklus II meningkat menjadi 87 %.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Cemara Dua Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A berjumlah 10 anak yang terdiri 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Waktu penelitian adalah selama enam bulan, pada semester II tahun ajaran 2013/2014.

Sumber data penelitian ini berasal dari guru kelas, anak, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Data dianalisis dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2007: 16) mencakup tiga komponen, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama empat tahapan tindakan, tahapan ini mencakup rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi pada keterampilan sosial anak. Hasil prasiklus menunjukkan sebagian besar nilai rata-rata kelas masih rendah. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Keterampilan Sosial Anak pada Kondisi Awal

No	Interval	Frekuensi (<i>fi</i>)	Nilai Tengah (<i>xi</i>)	<i>fi.xi</i>	Persentase (%)
1	40-49	4	44.5	178	40%
2	50-59	2	54.5	109	20%
3	60-69	1	64.5	64.5	10%
4	70-79	1	74.5	74.5	10%
5	80-89	2	84.5	169	20%
Jumlah		10		595	100%
Nilai Rata-rata		=	595 : 10	=	59.5
Nilai Tertinggi				=	80
Nilai Terendah				=	40
Ketuntasan		=	20 : 10 x 100%	=	20%

Berdasarkan data pada tabel 1, sebagian besar anak belum mencapai nilai ≥ 80 . Dari 10 anak yang memiliki nilai keterampilan sosial dengan nilai ≥ 80 atau dikatakan tuntas, 8 anak diantaranya atau 80% anak masih mendapatkan nilai < 80 dan 2 anak atau 20% sudah mencapai nilai ≥ 80 . Adapun nilai terendah pada kondisi awal adalah 40, nilai tertinggi 80, dan nilai rata-rata kelas sebesar 59,5.

Nilai keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta setelah menggunakan metode permainan tradisional pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Keterampilan Sosial Anak Siklus I

No	Interval	Frekuensi (<i>fi</i>)	Nilai Tengah (<i>xi</i>)	<i>fi.xi</i>	Persentase (%)
1	55-62	2	58.5	115	20%
2	63-71	3	66.5	127	30%
3	72-79	1	75.5	208.5	10%
4	80-87	4	83.5	75.5	40%
Jumlah		10		726	100
Nilai Rata-rata		=	726 : 10	=	72.6
Nilai Tertinggi				=	85
Nilai Terendah				=	55
Ketuntasan		=	40 : 10 x 100%	=	40%

Berdasarkan pada tabel 2, pada siklus I ada 4 anak atau 40% yang tuntas dan 6 anak atau 60% memperoleh nilai < 80 atau belum tuntas. Adapun nilai terendah pada kondisi awal adalah 55, nilai tertinggi 85, dan nilai rata-rata kelas sebesar 72,6. Dengan demikian target pada indikator kinerja sebesar 80% belum tercapai sehingga dilanjutkan siklus II.

Pada siklus II nilai keterampilan sosial menunjukkan adanya peningkatan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Keterampilan Sosial Anak Siklus II

No	Interval	Frekuensi (<i>fi</i>)	Nilai Tengah (<i>xi</i>)	<i>fi.xi</i>	Persentase (%)
1	65-72	1	68.5	68.5	10%
2	73-80	3	76.5	229.5	30%
3	81-88	1	84.5	84.5	10%
4	89-96	5	92.5	462.5	50%
Jumlah		10		845	100
Nilai Rata-rata		= 845 : 10		= 84.5	
Nilai Tertinggi				= 95	
Nilai Terendah				= 65	
Ketuntasan		= 90:10 x 100%		= 90%	

Berdasarkan pada tabel 3, setelah dilaksanakan tindakan siklus II data yang diperoleh menunjukkan bahwa 9 anak atau 90% anak yang sudah tuntas, dan 1 anak atau 10% anak yang belum tuntas. Adapun nilai terendah pada kondisi awal adalah 65, nilai tertinggi 95, dan nilai rata-rata kelas sebesar 84,5. Hasil nilai keterampilan sosial siklus II meningkat dan telah mencapai indikator kinerja 90% anak yang mendapat nilai ≥ 80 , oleh karena itu peneliti mengakhiri tindakan dalam pembelajaran di dalam bidang pengembangan sosial menggunakan metode permainan tradisional.

Data yang diperoleh dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II dikaji dengan rumusan masalah selanjutnya dikaitkan dengan teori yang telah dikemukakan. Dengan melihat hasil penelitian yang ada, dapat diketahui bahwa metode permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

Peningkatan keterampilan sosial pada penelitian ini terjadi secara bertahap pada setiap siklusnya dan terlihat dari ketuntasan anak. Perbandingan nilai rata-rata prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Perkembangan Nilai Keterampilan Sosial Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	40	55	65
2	Nilai Tertinggi	80	85	95
3	Nilai Rata-rata	59.5	72.6	84.5

Berdasarkan pada tabel 4, nilai terendah pada kondisi awal adalah 40, kemudian pada siklus I nilai terendah adalah 55 dan siklus II nilai terendah 65. Nilai tertinggi pada kondisi awal 80 kemudian meningkat menjadi 85 pada siklus I, siklus II nilai tertinggi menjadi 95. Nilai rata-rata pada kondisi awal adalah 59.5, pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 72.6 dan pada siklus II nilai rata-rata adalah 84.5. Ketuntasan anak dalam keterampilan sosial pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Perbandingan Ketuntasan Anak pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Tuntas	2	4	9
Belum Tuntas	8	6	1
Persentase Ketuntasan	20%	40%	90%

Berdasarkan pada tabel 5 menunjukkan pada kondisi awal persentase ketuntasan anak sebesar 20% dengan 2 anak yang mendapat nilai ≥ 80 , sedangkan 8 anak yang mendapatkan nilai < 80 . Pada siklus I anak yang mendapat nilai ≥ 80 sebanyak 4 anak, sedangkan 6 anak yang mendapat nilai < 80 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Pada siklus II anak yang mendapat nilai ≥ 80 sebanyak 9 anak, sedangkan 1 anak yang mendapat nilai < 80 dengan persentase ketuntasan sebesar 90%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Larasati, (2009: 163) bahwa melalui bermain anak mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaan anak. Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatif anak. Dengan demikian, nilai-nilai kehidupan seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksi dengan orang lain saat bermain bersama.

Selain itu, jika penelitian ini dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nopina yang merupakan penelitian yang relevan dalam penelitian ini, maka kedua penelitian ini sama-sama dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi. Jika dalam penelitian Nopina permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berhasil dengan baik. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dibuktikan dengan peningkatan yang terjadi dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 47,6%, siklus I ke siklus II sebesar 71,4%.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 sebelum dan setelah penerapan metode permainan tradisional. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 meningkat melalui penggunaan metode permainan tradisional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode permainan tradisional pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tradisional meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata pada tiap siklus, yaitu pada kondisi awal nilai rata-rata 59,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 20%, pada siklus I nilai rata-rata 72,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%, dan pada siklus II nilai rata-rata 84,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 90%. Maka ketercapaian indikator kinerja sebesar 80% pada keterampilan sosial pada anak kelompok A TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2013/2014 telah tercapai, bahkan melebihi indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 90%. Faktor kemampuan guru juga ikut mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial anak.

Sesuai dengan simpulan dan implikasi hasil penelitian. Maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain: hendaknya sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengupayakan pelatihan bagi guru agar dapat menerapkan metode permainan tradisional, guru hendaknya mengupayakan tindak lanjut terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional pada pembelajaran yang akan dilaksanakan dan mengenalkan permainan tradisional kepada anak, dan anak harus lebih berperan aktif selama penerapan permainan tradisional, dan meningkatkan keberaniannya dalam bekerja sama, tanggungjawab, dan anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi secara positif dalam permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, I. 2006. *Education Game: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Danandjaja, J. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Jarolimek, J. 1977. *Social competencies and skill: Learning to Teach as an Intern*. New York: McMillan Publishing
- Larasati, T.A., Sujarno, Galba, S., Isyanti. 2009. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Kepel Press
- Li'anah. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya*. Skripsi. Surabaya: FIP UNESA
- Lynch, S dan Simpson, C. 2010. *Social Skills: Laying the Foundation for Success*. Dimensions of Early Childhood, 38 (2), 3-12
- Miles dan Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Nengsi, N. 2012. *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B2 TK Aisyiyah IX Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: FKIP UNIB
- Nopina, D. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Pelita Hati Bunda Desa Domo Kecamatan Kampar Kiri Kabupaten Kampar*. Skripsi. Pekanbaru: FKIP UNRI
- Sujiono, Y.N. 2010. *Bermin Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Wardiyanti, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok A Dengan Penerapan Model Kooperatif Make A Match Di TK Jama'atul Ikhwan Surakarta*. Skripsi. Surakarta: FKIP UNS
- Yunus, A. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah