



## SIKAP KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BENTENGAN Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Annisa Fathoni Abidah<sup>1</sup>, Rukayah<sup>2</sup>, Nurul Kusuma Dewi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD, <sup>2</sup>Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: [niezafathoniabidah@gmail.com](mailto:niezafathoniabidah@gmail.com), [rukayah@staff.uns.ac.id](mailto:rukayah@staff.uns.ac.id),  
[kusuma.dewi@staff.uns.ac.id](mailto:kusuma.dewi@staff.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan bentengan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dan untuk subjek yang dituju adalah anak-anak kelompok B dari TK BA Aisyiyah Jati yang jumlahnya ada 14 anak meliputi 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Penelitian ini telah diuji validitas datanya menggunakan triangulasi sumber juga triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Sebelumnya nilai rata-rata untuk kemampuan kerjasama pada anak baru mencapai 35,71% kemudian diberi tindakan dalam dua siklus. Hasilnya pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus dengan persentase baru mencapai 50% kemudian dilanjutkan pada siklus II yang hasilnya menunjukkan bahwa kerjasama anak sudah meningkat yaitu mempunyai persentase 85,71% dan setiap indikator mengalami peningkatan dari siklus I. Kesimpulannya setelah distimulasi dengan permainan bentengan nilai rata-rata kemampuan kerjasama pada anak sebesar 85,71% maka kemampuan kerjasama anak meningkat atau berada di kriteria baik..

**Kata kunci:** Kerjasama, Permainan Bentengan, Anak Usia 5-6 Tahun

### ABSTRAC

*This research aims of to improve the cooperation ability to children's age 5-6 year through game bentengan. Type of this researched was classroom action research and the subjects were 14 students of Group B TK BA Aisyiyah Jati, that consist of 7 boys and 7 girls. The techniques of collecting data in this reasearch were observation, interview, documentation, and test. This research has to check the validity of data uses source triangulation and technique triangulation. The data validity test used qualitative data analysis and quantitative data analysis. Before given an action, the average value of students' cooperation ability with new children reached 35.71% value. The action was carried out in two cycles. The result was In the first cycle, the ability of childrens' cooperation increased 50% from the pre-cycle then continued in the second cycle, the result showed that childrens' collaboration ability reached 85,71% and each indicator had increased from the cycle before. The conclusion is the improvement of childrens' cooperation ability reached 85.71% showed that the cooperation ability of students is in the good criteria or increasing.*

**Keywords:** Cooperation, Bentengan Games, Children Aged 5-6 Years

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Permendiknas No.58 tahun 2009 mencantumkan dalam UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14. Bagian dari diri anak yang dikembangkan terdiri dari fisik motorik, intelektual, moral social, emosional kreatifitas dan bahasa (Suyanto, 2005). Masa anak usia dini adalah masa dimana anak harus diberikan stimulus-stimulus yang tepat bertujuan untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangannya salah satunya yaitu kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan pengamatan pada anak usia 5-6 tahun di TK BA Aisyiyah Jati, kemampuan kerjasamanya belum berkembang dari 14 anak baru 5 anak yang mampu bekerjasama, masih banyak anak yang kemampuan kerjasamanya belum berkembang. Mayoritas anak cenderung bersifat individual, senang menyendiri, suka bersifat egois, tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, suka mengganggu anak lain, susah diatur, dan suka membantah.

Permainan yang dipilih yaitu permainan tradisional *bentengan*. Permainan tradisional bentengan dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, selain itu juga karena

dapat permainan ini tergolong sederhana, mudah untuk dimainkan serta memiliki nilai budaya dan kearifan local yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.

Dalam penelitian ini rumusan masalah merujuk pada “Apakah penerapan permainan bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di TK BA Aisyiyah Jati Sukoharjo.

### Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan social yaitu proses menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerjasama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang disekitarnya. Secara tidak langsung anak dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh pendidik dan orang tua saat berada disekolah maupun dilingkup keluarga (Rosmala,2005).

Ada beberapa kemampuan perkembangan sosial yang harus dimiliki anak diantaranya yaitu simpati dan solidaritas, menolong, bekerjasama dan menghargai orang lain (Wantah, 2005). Perkembangan sosial yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu perkembangan kerjasama anak.

Perkembangan sosial pada anak usia 5 sampai 6 tahun dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Jadi, untuk meningkatkan kemampuan kerjasama

melalui permainan bentengan dapat dilakukan pada anak usia 5 sampai 6 tahun.

### **Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini**

Kerjasama adalah gejala saling mendekati guna mengurus kepentingan bersama juga tujuan bersama ( Saputra & Rudyanto,2005). Menurut Asma (2006), kerjasama bagi anak usia dini dapat:

- 1) Menumbuhkan rasa kebrsamaan;
- 2) Melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi di dalam kelompok;
- 3) Menumbuhkan keaktifan anak;
- 4) Memunculkan semangat dalam diri anak;
- 5) Memacu anak untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya.

Tujuan kemampuan kerjasama menurut Roestiyah (2012) yaitu, untuk menyiapkan anak didik dengan keterampilan-keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi dan bekerjasama.

Berdasarkan Standart Tingkatan Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang harus di capai pada tahap perkembangan social-emosional anak usia 5-6 tahun khususnya pada sikap kerjasama anak yang terdapat pada aspek perilaku prososial diatur pada Permendikbud No.137 Tahun 2014 (Kemdiknas, 2014) adalah sebagai berikut: 1) bermain dengan teman sebaya; 2) Bermain dengan teman

sebaya; 3) Bersikap kooperatif dengan teman..

### **Hakikat Permainan Tradisional**

Akbari et al, (2009) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah permainan bersejarah yang sampai saat ini dimiliki oleh semua Negara, permainan yang memiliki nilai-nilai budaya dari daerah masing-masing.

Manfaat Permainan tradisional menurut Siagawati (2006), antara lain:

- 1) Aspek jasmani, meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan
- 2) Aspek Psikologis, meliputi kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat kreatifitas, fantasi, serta perasaan irama.
- 3) Aspek sosial, meliputi kerjasama, keteraturan, serta hormat menghormati.

Berkaitan dengan hal itu Masitoh, dkk (2006) menjelaskan tentang prosedur penerapan pembelajaran melalui bermain, yaitu:

- 1) Menentukan tema dan tujuan kegiatan bermain
- 2) Menentukan jenis kegiatan bermain
- 3) Menentukan ruang dan tempat bermain
- 4) Menentukan peralatan dan bahan bermain
- 5) Menentukan urutan langkah bermain.

## **Permainan Tradisional Bentengan**

Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Komalasari: 2015).

Langkah-langkah dalam permainan bentengan menurut Mulyani (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan bentengan terdiri atas dua kelompok masing-masing terdiri dari 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada.
- 2) Permainan bentengan dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa tonggak tiang kayu, atau dapat menggunakan pohon hidup untuk dijadikan sebagai benteng;
- 3) Pemain yang keluar dari batas wilayahnya dianggap menyerbu dahulu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan mainnya dan tersentuh tangannya atau badannya maka dianggap tertangkap kemudian dijadikan tawanan;
- 4) Pemain yang jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya;
- 5) Kelompok pemain mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng

lawan. Permainan berakhir berdasarkan kesepakatan para pemain.

Manfaat yang didapat melalui permainan bentengan ini menurut Prana (2010) yaitu mengasah kemampuan anak untuk mengambil suatu keputusan, melatih kemampuan kerjasama tim, melatih kegotong royongan dan saling menolong, melatih kemampuan motorik anak, dan sebagai hiburan yang menyehatkan.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di TK BA Aisyiyah Jati Sukoharjo, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan selama tujuh bulan yaitu dari bulan Januari sampai bulan Juli 2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data dan sumber data yang penting untuk dikumpulkan dan dikaji berupa informasi tentang kerjasama anak. Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan data hasil belajar siswa yang berupa data penilaian kemampuan kerjasama anak sedangkan data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa data observasi yang meliputi foto, video dan catatan lapangan serta wawancara. Sumber data primer yaitu anak dan guru dan untuk sumber data sekunder meliputi arsip atau dokumen kependidikan

berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Menurut Arikunto (2007) menyatakan bahwa “Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas yang tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lain.” Pada dasarnya teknik pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan Tes. Uji validitas data menggunakan *expert judgement* dan triangulasi sumber juga teknik. Analisis data penelitian yang digunakan adalah analisis Model Interaktif yang terdiri dari 4 tahap meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan teknik statistic deskriptif komparatif.

## **HASIL**

Peneliti melakukan pratindakan berupa observasi, wawancara dan pretest. Berdasarkan pengamatan tanggal 19 maret 2018 di TK BA Aisyiyah Jati menunjukkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B kurang berkembang.

Hasil data pra siklus yaitu ketuntasan klasikal sebesar 35.71% masih jauh berada di bawah target ketuntasan yang di tetapkan yaitu sebesar 75%, sehingga dapat di artikan bahwa kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di TK BA Aisyiyah Jati tahun

ajaran 2017/2018masih rendah. Maka, berdasarkan hasil tersebut peneliti melakukan penelitian mengenai kerjasama anak usia 5-6 tahun atau kelompok B2 di TK BA Aisyiyah Jati Sukoharjo Tahun 2017/2018.

Hasil Ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu mempunyai persentase 50% yang berarti menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak masih perlu ditingkatkan. Hasil penilaian siklus I yaitu bermain dengan teman sebaya sebanyak 8 anak (57,14%), mampu berbagi dengan orang lain sebanyak 7 anak (50%) dan bersikap kooperatif dengan teman 7 anak (50%).

Pada siklus ke II menunjukkan bahwa kerjasama anak sudah meningkat dilihat dari hasil yang mempunyai persentase 85,71%. Hasil penilaian siklus II anak yang dinilai yaitu mampu bermain dengan teman sebaya sebanyak 12 anak (85,71 %), mampu berbagi dengan orang lain sebanyak 12 anak (85,71 %) dan bersikap kooperatif dengan temannya 11 anak (78,57%).

Pada siklus II anak sudah terbiasa dan bisa menyesuaikan dengan permainan *bentengan* untuk meningkatkan kerjasama anak, anak lebih aktif dalam menyelesaikan permainan kelompoknya, anak lebih bisa berkomunikasi dengan teman-temannya. Nilai persentase yang diharapkan pada penelitian ini yaitu 75%

di setiap indikator pencapaian pada tiap-tiap anak, karena di siklus II sudah mencapai target persentase target ketuntasan maka penelitian dihentikan pada siklus II. Hasil seluruhnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak dari kondisi awal atau prasiklus hingga siklus II meningkat dengan baik melalui permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran di sekolah

## **PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan di TK BA Aisyiyah Jati ini yaitu mengenai pengembangan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama yaitu melalui permainan tradisional bentengan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dan disetiap siklusnya ada 2 kali pertemuan. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data yang ada dilembar observasi tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data pada penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat dan juga sesudah dilaksanakannya penelitian ini. Sebelum penelitian ini

dilakukan peneliti melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah yang muncul, kemudian dilakukan juga analisis pada saat pengambilan data awal anak. Analisis awal sebelum penelitian dilakukan digunakan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga peneliti dapat melakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang sudah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang ada kaitannya dengan perkembangan social emosional anak, khususnya dalam kemampuan kerjasama anak. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa sebagian besar anak dikelompok B TK BA Aisyiyah Jati mengalami kesulitan dalam bekerjasama. Dari pengamatan tersebut diketahui pula bahwa terdapat beberapa anak yang tergolong sangat pasif dan beberapa lainnya sangat aktif, ada sedikitnya 3 anak dalam kategori aktif tersebut yang memiliki perilaku agresif. Hal tersebut membuat anak-anak kesulitan dalam bekerjasama. Data hasil observasi terkait dengan kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan tindakan terlihat hanya beberapa anak yang memiliki kemampuan kerjasama yang baik ditunjukkan pada indikator bermain dengan teman sebaya terdapat 5 anak

(35.71%) yang tuntas dan 9 anak (64.28%) yang belum tuntas. Indikator yang kedua yaitu berbagi dengan orang lain terdapat 5 anak (35.71%) sudah tuntas dan 9 anak (64.28%) belum tuntas. Indikator ketiga disebutkan bersikap kooperatif dengan teman hasilnya 4 anak (28,57%) berhasil mencapai skor tuntas dan 10 anak (71,42%) belum dapat berhasil mencapai skor tuntas.

Melihat hasil observasi pada kegiatan pra tindakan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan perkembangan social emosional anak khususnya kemampuan kerjasama masih belum berkembang secara optimal maka perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.

Dilihat dari permasalahan yang ada maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat memfasilitasi aktifitas kelompok serta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak, seperti bermain dengan teman-temannya, berbagi dengan orang lain, dan bersikap kooperatif. Selain itu sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan maka kegiatan bermain permainan tradisional merupakan kegiatan yang dinilai cukup efektif mengatasi permasalahan tersebut. Selain dapat menstimulasi kerjasama anak permainan tradisional juga memiliki berbagai efek positif dalam aspek perkembangan yang

lain serta dapat menjadi sarana pengenalan dan pengalaman nilai-nilai kearifan lokal sejak dini.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berkreasi, berolahraga dan juga berekreasi (Yunus,1980). Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai macam kemampuan atau aspek perkembangan, anantara lain yaitu aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta social emosional. Permainan tradisional dikemas dalam aktivitas yang semenarik mungkin dan menyenangkan sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Secara umum kegiatan bermain permainan tradisional ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada akhir tindakan peneliti dan guru kelas melakukan diskusi terkait dengan hasil pengamatan kemudian direfleksikan seagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus ke II pertemuan ke II karena setiap indikator kerjasama sudah meningkat sebesar 85,71% yang artinya melebihi dari nilai ketuntasan atau indikator keberhasilan yaitu 75%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan pada indikator kerjasama yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang mampu bekerjasama pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan kerjasama anak sebelum diberi tindakan yaitu pada indikator kerjasama meliputi bermain dengan terdapat 5 anak (35,71%) yang mampu dan 9 anak (64,28%) yang belum mampu, kemudian yang kedua yaitu berbagi dengan orang lain terdapat 5 anak (35,71%) sudah mampu dan 9 anak (64,28%) belum mampu. Indikator ketiga disebutkan bersikap kooperatif dengan teman hasilnya 4 anak (28,57%) yang mampu dan 10 anak (71,42%) belum mampu. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan. Hasil penilaian pada siklus I yaitu bermain dengan teman yang mampu sebanyak 8 anak dari 14 anak (57,14%), berbagi dengan orang lain yang mampu 7 anak dari 14 anak (50%) dan yang mampu bersikap kooperatif sebanyak 7 anak (50%). Pada siklus yang ke II kemampuan kerjasama anak dinilai dengan indikator kerjasama

hasilnya yaitu bermain dengan teman ada 12 anak yang mampu dari 14 anak (85,71%), kemudian ada 12 anak (85,71%) yang mampu berbagi dengan orang lain untuk indikator bersikap kooperatif dengan teman hasilnya ada 11 (78,57%) anak yang mampu. Hasil tersebut sudah melebihi prosentase nilai yang diharapkan yaitu 75% disetiap indikator yang akan ditingkatkan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK BA Aisyiyah Jati Sukoharjo. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain permainan bentengan dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yaitu mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Kondisi awal kemampuan kerjasama anak dapat diketahui bahwa pada indikator bermain dengan teman baru 5 anak yang mampu. Indikator yang kedua yaitu berbagi dengan orang lain terdapat 5 anak juga (35,71%) sudah mampu. Indikator ketiga disebutkan bersikap kooperatif dengan teman hasilnya 4 anak (28,57%) yang mampu. Setelah diberi tindakan pada siklus I kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan yaitu sebanyak 8 anak

(57,14%) mampu bermain dengan teman, untuk berbagi dengan orang lain sebanyak 7 anak (50%) yang mampu, dan bersikap kooperatif dengan teman ada sebanyak 7 anak (50%) yang mampu. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak hasilnya yaitu pada anak bermain dengan teman ada 12 (85,71%) anak yang mampu kemudian pada aspek indikator kerjasama berbagi dengan orang lain didapat hasil anak mampu sebanyak 12 anak (85,71%). Untuk bersikap kooperatif dengan teman hasilnya sebanyak 11 anak yang mampu (78,57%). Hasil tersebut sudah melebihi prosentase nilai yang diharapkan yaitu 75% disetiap indikator kerjasama yang akan ditingkatkan. Dengan kalkulasi peningkatan kerjasama anak sebesar 85,71% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak meningkat atau berada pada criteria baik. Kesimpulannya dari pernyataan diatas bahwa melalui bermain bentengan ini mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

#### DAFTAR PUSTAKA

Akbari, H. Et al. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19 (2), 123-129 dari [http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer?sid=1bec0b4a-eceb46c8b2c412db887008ee%40session](http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer?sid=1bec0b4a-eceb46c8b2c412db887008ee%40sessionmgr4001&vid=1&hid=4104)

[mgr4001&vid=1&hid=4104](http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer?sid=1bec0b4a-eceb46c8b2c412db887008ee%40sessionmgr4001&vid=1&hid=4104).

Diperoleh Februari 28, 2018,

Arikunto, S.S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas.(2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMEN) No. 58 Tahun 2009*. Jakarta: Depdiknas.

Komalasari, Neneng. (2015). *Permainan Tradisional "Bentengan"*. <http://mallakmlsr.blog.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisional-bentengan-2/>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2018

Masitoh, dkk.(2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.* (2014). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Prana.(2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Roestiyah.(2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosmala, D. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Saputra, Yudha M & Rudyanto. 2005.*Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Siagawati, dkk.(2006). *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*.Skripsi(tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suyanto, S . (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Wantah, Maria J. (2005). *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Yunus, A (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.