

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Anny Berlian Ferynanda Sibuea
NIM. 09111241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

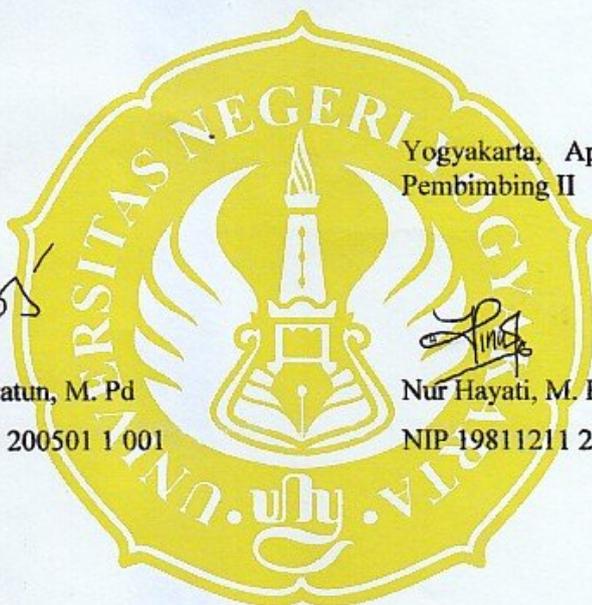
Artikel Jurnal Skripsi yang berjudul "PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA" yang disusun oleh Anny Berlian Ferynanda Sibuea, NIM 09111241010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I


Ika Budi Maryatun, M. Pd
NIP 19780415 200501 1 001

Yogyakarta, April 2015
Pembimbing II


Nur Hayati, M. Pd
NIP 19811211 200604 2 001



PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN DI TK BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA

THE USE OF TRADITIONAL GAMES FOR LEARNING ACTIVITIES IN KINDERGARTEN BUMI WARTA UMBULHARJO YOGYAKARTA

Oleh: Anny Berlian Ferynanda Sibuea, PPSD/PG-PAUD
sibuea.berlian03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dengan pelaksanaan yang belum rutin. Hal tersebut berdasarkan data yang didapat dari analisis jenis permainan tradisional, alat yang dipakai, pelaksanaan pembelajaran, faktor pendukung, dan faktor penghambat.

Kata kunci: *permainan tradisional, kegiatan pembelajaran, anak*

Abstract

This research aims described the utilization of traditional games for learning activities in Kindergarten Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta. The object of this research is the utilization of traditional games. This research using a qualitative approach. Research data collected through observation, interview, and documentation. Tested back the accuracy of the results of the research use extra participation, perseverance observation, and triangulation. The research results show there is the utilization of traditional games for learning activities in Kindergarten Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta with the implementation of which has not routine. This was based on the data gleaned from an analysis of the type of traditional games, a tool that is worn, the implementation of learning, factors supporters, and factor inhibitors.

Keywords: traditional games, learning activities, children

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun sepatutnya memperhatikan tahap perkembangan anak di tiap umurnya. Pada setiap umur, anak memiliki perbedaan perkembangan. Maka dari itu di setiap umur terdapat tahapan pencapaian perkembangan. Tahapan pencapaian perkembangan ini juga tidak terlepas dari aspek-aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut ialah aspek kognitif, aspek fisik-motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek moral. Aspek

perkembangan anak ini berjalan berdampingan satu dengan yang lain, maksudnya dalam mengembangkan kemampuan keterampilan anak, guru dan orangtua, tidak hanya berfokus pada satu aspek saja melainkan memberikan rangsangan pada segala aspek pada waktu yang bersamaan.

Aspek perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh (Moeslichatoen, 2004: 15). Perkembangan motorik ini mendukung perkembangan aspek-

aspek lainnya. Seluruh aspek perkembangan anak tidak dapat berjalan terpisah karena akan terjadi ketimpangan jika salah satu aspek tidak berjalan sesuai dengan yang seharusnya. Keterampilan motorik kasar merupakan bagian dari perkembangan motorik yang meliputi gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh.

Metode pengajaran yang sangat efektif untuk mengoptimalkan kemampuan motorik anak adalah bermain. Bermain menurut Gordon & Browne (Moselichatoen, 2004: 24) merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Anggani Sudono (2010: 1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat menghasilkan ilmu dan memberikan rasa senang yang dimulai sejak masa kanak-kanak. Bagi anak-anak, bermain merupakan sarana untuk belajar dan menerima pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan.

Bermain memberikan pelajaran bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan saling bertukar informasi. Permainan yang mendukung untuk interaksi ini terdapat dalam permainan tradisional. Menurut James Danandjaja (Keen Achroni, 2012: 45), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan, di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sesuai dengan

pernyataan tersebut, Sukirman Dharmamulya (2008: 29) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Dengan kata lain permainan tradisional merupakan aset budaya untuk mempertahankan identitas diantara kumpulan masyarakat yang berbeda.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam setiap perbincangan di lingkungan sekitar, topik permainan tradisional banyak diperbincangkan. Pembicaraan dengan topik permainan tradisional menimbulkan banyak keluhan baik dari orang tua siswa tempat peneliti melayani pendidikan moral di sekolah minggu gereja HKBP dan juga guru-guru yang melayani di tempat tersebut. Keluhan juga datang dari orang dewasa di luar lingkungan pelayanan peneliti baik yang sudah menikah ataupun yang belum menikah, serta mereka yang mempunyai anak usia TK. Kesimpulan dari seluruh keluhan tersebut adalah keprihatinan orang dewasa dalam permainan anak-anak jaman sekarang. Permainan modern dengan teknologi yang canggih saat ini mengubah kepribadian anak-anak. Kebebasan untuk berkumpul, bermain, dan bersenang-senang dengan teman sebaya tergantikan dengan permainan modern yang bersifat individual. Berbeda dengan beberapa tahun yang lalu ketika permainan tradisional masih menjadi primadona bagi anak-anak mulai usia TK sampai Sekolah Dasar (SD).

Permainan tradisional menurut Keen Achroni (2012: 45-48) mempunyai banyak kelebihan yaitu tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada

alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan anak. Kelebihan serta manfaat tersebut tidak didapatkan dalam permainan modern dengan teknologi canggih. Kelebihan ini juga didapatkan dalam pendidikan di sekolah. Bagi anak usia dini, Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan kedua setelah keluarga.

TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta merupakan sekolah yang mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajarannya. TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta menyadari akan pentingnya permainan tradisional untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak usia dini. TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta melakukan pengenalan serta pembiasaan permainan tradisional. Permainan tradisional dilaksanakan seminggu tiga sampai empat kali dalam pembelajarannya dan pada saat istirahat anak juga memainkannya. Namun tidak semua permainan tradisional dapat dilakukan di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta mengingat adanya keterbatasan mengenai wilayah atau tempat bermain anak yang tidak terlalu luas, usia anak-anak yang tidak mampu memahami seluruh permainan tradisional, dan jam pelajaran yang singkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode deskriptif ini

digunakan karena metode ini yang dipandang sesuai untuk mengungkapkan berbagai fenomena yang terjadi di lapangan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta, yang beralamatkan di Jalan Pakel Baru 32 RT 027/08 Sorosutan Umbulharjo Yogyakarta. Waktu penelitian dari bulan September-Oktober 2014.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada kegiatan penelitian di TK Bumi Warta Yogyakarta ini adalah anak Kelompok B2 yang berjumlah 17 anak.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta dilakukan sejak sebelum terjun ke lapangan, observasi, selama pelaksanaan penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan data ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun dan menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan sesampai mudah dipahami.

Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data

hasil penelitian. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan data pada hal-hal yang penting sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mereduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan, dan membuat abstraksi dari catatan lapangan dan wawancara.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap ini dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dianalisis, kemudian disajikan dalam bentuk Catatan Lapangan (CL), Catatan Wawancara (CW), dan Catatan Dokumentasi (CD). Data yang sudah disajikan dalam kedua bentuk catatan lapangan serta catatan wawancara kemudian diberi kode data untuk mengorganisasi data sesampai peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara dan observasi. Data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

(*Conclusion Drawing/ Verifying*)

Tahap terakhir dari analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

4. Triangulasi/gabungan (*triangulation*)

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan, dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat, serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang terkait. Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembanding.

Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Nilai dari oleh karena itu dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas, dan pasti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

TK Bumi Warta Yogyakarta melaksanakan permainan tradisional karena ingin mengenalkan budaya Jawa kepada anak didik. Permainan tradisional melengkapi pembelajaran kebudayaan yang diajarkan di TK Bumi Warta Yogyakarta yang telah ada yaitu menggunakan bahasa Jawa setiap hari Jumat, guru mengenakan baju adat Jawa lengkap sebulan sekali di hari Kamis, dan menggunakan batik pada hari Sabtu. TK Bumi Warta Yogyakarta ingin mewujudkan visi taqwa, cerdas, sehat, dan kreatif melalui misi menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif

dengan memperhatikan karakteristik anak melalui model pembelajaran sudut. Salah satu sudut yang dipelajari dan dikembangkan oleh TK Bumi Warta Yogyakarta adalah sudut kebudayaan. Oleh karena itu, TK Bumi Warta Yogyakarta mengenalkan serta mengajari tentang kebudayaan Indonesia terutama budaya Jawa karena lokasi TK Bumi Warta yang berada di kota Yogyakarta.

Saat mengajarkan kebudayaan terutama budaya Jawa, TK Bumi Warta mengharapkan anak didiknya dapat berkembang kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari. TK Bumi Warta memandang permainan tradisional memiliki banyak variasi dan hampir semua jenis permainan tradisional mengutamakan hubungan antar pemain. Ibu Ade Rohana, kepala sekolah TK Bumi Warta Yogyakarta, menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki keunggulan dalam membangun potensi anak terutama dalam kehidupan sosial anak karena terdapat interaksi antar anak. Hal ini sesuai dengan teori Budisantoso dkk (Dharmamulya, 2008: 29) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari.

Hasil penelitian menemukan TK Bumi Warta Yogyakarta melaksanakan permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Permainan tradisional yang dilaksanakan terdapat tiga jenis yaitu *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali. Dua dari tiga jenis permainan yang dilaksanakan di TK Bumi Warta Yogyakarta termasuk dalam kategorisasi pola permainan

bermain dan bernyanyi. Jenis permainan yang dimaksud ialah *cublak-cublak suweng* dan *sluku-sluku bathok*, sedangkan lompat tali masuk dalam kategori bermain dan adu ketangkasan. Hal ini sesuai dengan teori Sukirman Dharmamulya (2008: 35) bahwa permainan tradisional ditampilkan menurut kategorisasi pola permainan antara lain bermain dan bernyanyi, dan atau dialog; bermain dan olah pikir; serta bermain dan adu ketangkasan. Banyaknya jenis permainan tradisional yang ada belum tentu dapat dilaksanakan semua untuk kegiatan Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, terdapat tujuh macam permainan tradisional yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan TK antara lain *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, ular naga, *sluku-sluku bathok*, petak umpet, lompat tali, dan *engklek*. Hasil penelitian menemukan kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta telah melaksanakan tiga dari tujuh jenis permainan tradisional yang mampu dilakukan di TK dan permainan tersebut adalah *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali.

Ketiga permainan yang dilakukan tersebut memiliki manfaat bagi anak-anak kelompok B2. Permainan *cublak-cublak suweng* dan lompat tali yang dilaksanakan di awal pembelajaran mengakomodasi tenaga berlebih yang dimiliki anak. Selain itu, dengan melakukan permainan ini di pagi hari membawa kegembiraan anak selama permainan berlangsung sampai kegiatan pembelajaran berakhir. Anak-anak juga belajar lagu baru serta kata-kata baru dan yang paling menonjol adalah anak-anak melakukan lebih banyak interaksi dengan teman-temannya. Manfaat ini juga dinyatakan oleh Keen Achroni (2012: 147) bahwa dengan bermain *cublak-*

cublak suweng akan mendapatkan manfaat seperti memberikan kegembiraan pada anak, membangun sportivitas anak, melatih kemampuan anak untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sesampai dapat menebak dengan jitu, mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan bernyanyi, dan sebagai media bagi anak untuk berinteraksi. Keen Achroni (2012: 73) juga memaparkan manfaat yang didapat dari bermain lompat tali yaitu melatih semangat kerja keras anak-anak, melatih kecermatan anak, melatih motorik kasar anak, melatih keberanian dan mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, menciptakan emosi positif bagi anak, menjadi media untuk bersosialisasi, dan membangun sportivitas anak.

Permainan *sluku-sluku bathok* dilaksanakan pada kegiatan akhir. tujuannya adalah memberikan relaksasi setelah seharian belajar dan bermain terutama saat istirahat anak-anak bermain sampai energi terkuras habis sesampai menjadi tidak fokus dan keadaan kelas menjadi tidak teratur. Sesuai dengan yang diungkapkan Keen Achroni (2012: 152) bahwa awalnya permainan ini dilakukan untuk menghibur anak yang rewel. Anak-anak kelompok B2 menjadi tertib kembali setelah melakukan permainan ini. Manfaat tersebut juga sesuai dengan pernyataan Keen Achroni (2012: 153-154) yaitu memberikan kegembiraan pada anak, melatih kecerdasan kinestetik anak, mengasah kecerdasan musikal anak karena bermain sambil bernyanyi, mempererat ikatan kasih sayang dan kedekatan antara orangtua dan anak, dan menghibur anak yang rewel.

Permainan *sluku-sluku bathok* tidak membutuhkan alat untuk menunjang permainan hanya butuh keterlibatan seluruh tubuh pemain saja. Sedangkan pada permainan *cublak-cublak suweng* membutuhkan *kreweng/kecik* berupa batu kecil atau benda-benda lain yang tidak terlihat ketika digenggam tangan. Guru Kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta menggunakan batu kecil yang ada di lapangan dan tutup spidol yang ditemukan di kelas. Sama halnya dengan lompat tali yang membutuhkan alat agar permainan dapat berlangsung. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang terbuat dari rangkaian karet sampai panjang. Alat-alat yang digunakan kedua permainan ini mudah ditemukan dan murah. Hal ini sama dengan manfaat yang diungkapkan Keen Achroni (2012: 46) bahwa permainan tradisional tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, bahkan banyak permainan tradisional yang tidak memerlukan peralatan sama sekali untuk memainkannya.

Hasil penelitian menemukan bahwa permainan tradisional ini hanya dilakukan sekali dalam sebulan. Hal ini tidak sesuai dengan wawancara awal peneliti dengan guru kelompok B2 yang mengatakan bahwa permainan tradisional ini dilakukan tiga sampai empat kali dalam seminggu. Pelaksanaan permainan tradisional yang hanya dilakukan sekali ini menyebabkan manfaat dari setiap macam permainan tradisional tersebut tidak dapat bertahan lama. Seperti permainan *cublak-cublak suweng* dan *sluku-sluku bathok* yang dilaksanakan dalam sehari. *Cublak-cublak suweng* digunakan pada kegiatan awal dan *sluku-sluku bathok* di kegiatan akhir.

Terdapat faktor penghambat yang menyebabkan ketiga permainan tersebut sulit dilaksanakan. Faktor penghambat atau kendala yang diakui oleh guru dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran TK Bumi Warta Yogyakarta yaitu keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar. Guru kelompok B2 juga mengakui adanya faktor yang mendukung sesampai permainan tradisional dapat dilaksanakan di kelompok B2 TK Bumi Warta Yogyakarta. Faktor pendukung tersebut yaitu halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di kelompok B2 TK Bumi Warta tetapi pelaksanaannya belum rutin. Terdapat tiga jenis permainan tradisional yang dilaksanakan antara lain *cublak-cublak suweng*, *sluku-sluku bathok*, dan lompat tali. Permainan *cublak-cublak suweng* menggunakan *kreweng/kecik* dengan memanfaatkan batu kecil atau kerikil, tutup spidol, tutup *ballpoint*, atau kayu kecil. Permainan lompat tali menggunakan tali yang terbuat dari jalinan karet sampai panjangnya mencapai tiga bahkan empat meter. Permainan *sluku-sluku bathok* menggunakan seluruh tubuh sebagai sarana bermain anak.

Pelaksanaan permainan *cublak-cublak suweng* dan lompat tali dilakukan di awal kegiatan (*opening*) dengan tujuan untuk mengakomodasi kelebihan tenaga di pagi hari. Sedangkan, *sluku-sluku bathok* dilaksanakan di kegiatan akhir (*ending*) sebagai *refreshing* atau penyegaran setelah lelah bermain saat istirahat.

Faktor pendukung dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta, yaitu: halaman sekolah yang luas, antusiasme dari siswa, dukungan kepala sekolah, dan aturan main yang sederhana. Sementara faktor penghambat dalam pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran kelompok B2 di TK Bumi Warta Yogyakarta, antara lain: keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang tidak cocok, kegiatan yang banyak, dan jumlah anak yang hendak bermain besar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak terkait agar:

1. Bagi kepala sekolah TK Bumi Warta, lebih memberikan dukungan untuk melaksanakan permainan tradisional dengan mengadakan jadwal rutin serta mengawasi pelaksanaannya.
2. Bagi guru kelompok B2, lebih meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan pelaksanaan permainan tradisional serta memperbanyak variasi dan jenis permainan agar manfaat yang dimiliki oleh permainan tradisional dapat dirasakan oleh anak dan guru serta lingkungan pendidikan yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Astati. (1995). *Terapi Okupasi, Bermain, dan Musik untuk Anak Tuna Grahita*. Bandung: Depdikbud Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- C.Asri Budiningsih. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chita Faradilla A. (2013). Penerapan Pendidikan Inklusif pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok A (Studi Kasus di Komimo *Playschool* Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Endang Purwanti dan Nur Widodo. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hurlock, E. B. (1978a). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA* (Volume 1 No. 1). Hlm. 91-105.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2010). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII Universitas Negeri Semarang, (2008). Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) Taman Kanak-kanak, Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Papalia, Olds, & Feldman. (2009). *Human Development (Perkembangan Manusia)*. 10th. Buku 1. (Penerjemah: Brian Marswendy). Jakarta: Salemba Humanika.
- Rosyfanida Juli Utami. (2014). Kemampuan Empati Anak Kelompok A1 (Studi Kasus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Iman Gendeng Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak (Children) Buku 2*. (Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba Humanika.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumadi Suryabrata. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Susilo, M.J. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Usman, Moh. Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja
- Uswatun Hasanah. (2011). *Mengembangkan Daya Pikir & Daya Cipta Anak Usia 5-6 Tahun*. Diakses melalui <http://paud-uny.blogspot.com/2011/01/pembahasan-mengembangkan-daya-pikir.html> pada tanggal 23 Juli 2014 jam 14.00 WIB.
- Wasik. Carol Seefelt Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya, (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.