

UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN SISWA KELAS III DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN JAGAMANGSAN 2 KECAMATAN BERBAH KABUPATEN SLEMAN

EFFORTS TO IMPROVE GRADE II STUDENTS' DISCIPLINE IN THE LEARNING OF PHYSICAL EDUCATION THROUGH TRADITIONAL GAMES AT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 2 OF JAGAMANGSAN, BERBAH DISTRICT, SLEMAN REGENCY

Oleh: Pradika Wahyu Romadhon, Universitas Negeri Yogyakarta
Pradikawahyu14@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas III Di SD Negeri Jagamangsan 2 yang berjumlah 24 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Pada siklus I kedisiplinan siswa sebesar 81,94%. Tindakan pada siklus I, kedisiplinan siswa belum memenuhi indikator keberhasilan. Penelitian dikatakan berhasil jika tingkat kedisiplinan siswa sudah berada pada 86,00%. Dilanjutkan pada siklus II, bahwa semua aspek kedisiplinan siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II kedisiplinan siswa sebesar 96,94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SDN Jagamangsan 2.

Kata kunci : *kedisiplinan, permainan tradisional, penjas*

Abstract

Discipline is an important thing affecting learning. The result of the researcher's observation at Public Elementary School 2 of Jagamangsan shows that Grade III students lack discipline in attending the learning of physical education, sports, and health (PESH). This study aimed to improve Grade III students' discipline in attending the learning of physical education through traditional games. This was a classroom action research study conducted in two cycles each of which consisted of two meetings. The research subjects were Grade III students of Public Elementary School 2 of Jagamangsan with a total of 24 students. The data were collected through observations. They were analyzed by quantitative and qualitative descriptive techniques. The results of the study showed that Grade III students' discipline improved after the action done by the researcher who acted as a teacher. In Cycle I the students' discipline was 81.94%. After the action in Cycle I, their discipline had not satisfied the indicator of success. The study was successful when the students' discipline was 86.00% at the minimum. In Cycle II, all the aspects of their discipline improved. In Cycle II their discipline was 96,94%. Therefore, it was concluded that there was an improvement in Grade III students' discipline in the learning of psysical education through traditional games at Public Elementary School 2 of Jagamangsan.

Keywords: discipline, traditional games, physical education

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik

secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini mengembangkan tiga domain pembelajaran yang

meliputi afektif, kognitif dan psikomotor pada anak yang pelaksanaannya dapat bersifat teoritis maupun aktifitas praktis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak saja mempelajari cara melakukan suatu teknik cabang olahraga, tetapi juga mempelajari suatu proses pencapaian tujuan melalui berbagai macam usaha. Dengan kata lain, pada saat siswa belajar suatu gerak dasar suatu olahraga, siswa tidak saja belajar cara melakukannya tetapi juga belajar cara memahami kemampuannya memperbaiki diri. Pendidikan jasmani dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolah raga yang dilakukan secara sistematis, serta membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Hakikat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional (Husdarta, 2009: 3).

Keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan salah satunya dipengaruhi oleh tingkat kedisiplinan siswa. Kedisiplinan tersebut seperti pakaian yang dipakai siswa saat mengikuti pembelajaran, tepat waktu tibanya disekolah, mengikuti perintah dari guru, dan lain-lain. Disiplin adalah seseorang yang belajar mengikuti dari seorang pemimpin (Hurlock, 1978: 82).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN Jagamangsan 2 pada kelas III ketidakdisiplinan siswa sering dijumpai dan

sangat mengganggu saat proses pembelajaran. Masalah kedisiplinan dikelas III yaitu siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak melaksanakan ketika guru memberikan perintah atau tugas kepada siswa, siswa sulit untuk dibariskan saat pembelajaran, dan siswa tidak ijin terlebih dahulu kepada guru jika akan meninggalkan pembelajaran. Kasus-kasus tersebut akan berdampak pada tidak tercapainya hasil tujuan pembelajaran penjasorkes.

Peneliti memilih melalui permainan tradisional untuk mengatasi permasalahan kedisiplinan pada kelas III di SDN Jagamangsan 2. Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat. Terlebih pada permainan rakyat kanak-kanak, karena dalam permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak di antaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua atau guru sekolah mereka (James Danandjaja, 2007: 20). Anak-anak saat bermain tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatif. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportifitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama (Sujarno dkk, 2013: 164).

Permainan anak tradisional adalah salah satu warisan dari leluhur bangsa Indonesia diyakini mengandung nilai-nilai positif yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak.

Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional menyimpan simbol-simbol yang dapat digunakan sebagai pembelajaran nilai-nilai masyarakat sekitarnya, sehingga keberadaannya memberikan sumbangan bagi pembelajaran nilai-nilai kehidupan dalam diri anak (Christriyati, dkk., 1998: 56). Permainan tradisional merupakan salah satu media dalam proses pendewasaan anak-anak disuatu masyarakat. Namun sayangnya, keberadaannya kini mulai ditinggalkan seiring semakin majunya teknologi zaman sekarang.

Permainan tradisional dapat juga memberikan nilai-nilai edukasi kepada anak. Nilai-nilai dalam permainan tradisional tersebut dapat ringkas sebagai berikut: (a) nilai ketangkasan dan keterampilan; (b) nilai kerja sama (c) nilai sportifitas (d) nilai tanggung jawab (Sri Mulyani dkk., 2007: 160). Permainan tradisional memberikan banyak manfaat ketika anak-anak memainkannya seperti beberapa yang telah disebutkan mengandung nilai-nilai positif didalamnya. Permainan tradisional dipilih karena siswa di SDN Jagamangsan 2 sering juga memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut sering dimainkan waktu sebelum dimulainya pembelajaran ataupun saat jam istirahat di halaman sekolah yang memanfaatkan garis dari lapangan bola voli.

Permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan yang dimiliki oleh siswa kelas III diSDN Jagamangsan 2. Kedisiplinan salah satu faktor penting bagi siswa didalam suksesnya pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan kedisiplinan dengan judul

penelitian “Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Di SDN Jagamangsan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut juga *Classroom Action Research* (CAR). Dadang Yudhistira (2013: 25) menyebutkan bahwa PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang ditujukan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan selama proses pembelajaran serta memperbaiki kekurangan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran dan melakukan upaya mewujudkan tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model Kemmis & Mc.Taggrat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian meningkatkan kedisiplinan dalam pembelajaran melalui permainan tradisional siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari tahun 2017.

Target/Subjek Penelitian

Siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2, Dusun Blambangan, Desa Jogotirto, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman. Jumlah siswa 24 anak, 12 peserta didik putra dan 12 peserta didik putri tahun pelajaran 2016/2017.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuan 2 x 35 menit. Adapun tahapan kegiatan pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus Pertama

Pada siklus pertama, tindakan diberikan dalam dua kali pertemuan dengan waktu (2 x 70 menit), adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini yaitu melakukan konsolidasi dengan kolaborator. Hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
- b. Menyusun RPP dengan materi permainan tradisional yang dititik beratkan pada penilaian kedisiplinan siswa.
- c. Membuat angket siswa dan lembar observasi.
- d. Menyiapkan alat yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Peneliti bertindak sebagai guru memberikan materi pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Secara langsung kolaborator mengamati beberapa aspek kedisiplinan siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2 yang ada di lembar observasi. Langkah-langkah dalam pembelajaran penjasorkes di lapangan pada tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan apersepsi

Guru dan siswa berkumpul di lapangan, guru membuka pelajaran penjasorkes dengan

salam, memimpin doa, menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. Guru memberitahu bahwa kedisiplinan siswa akan dinilai secara intensif oleh kolaborator.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memimpin pembelajaran penjasorkes.
- 2) Guru melakukan pembelajaran yang sebelumnya sudah disusun didalam RPP.

c. Penutup

- 1) Guru dan kolaborator mengajak siswa untuk berdiskusi tentang materi yang sudah diajarkan.
- 2) Guru memimpin pendinginan.
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan doa.

3. Observasi

Peneliti dengan bantuan kolaborator mengamati jalannya kegiatan pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional. Kegiatan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi adalah suatu kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang sudah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan saat pertemuan kedua setiap siklusnya. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi yang dilakukan kolabolator dan data catatan yang dikumpulkan oleh guru sekaligus bertindak sebagai peneliti.
- b. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah diberikan kepada siswa untuk dijadikan acuan pada tindakan yang akan diberikan

disiklus kedua.

- c. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika kelas yang diberi tindakan sudah mencapai kedisiplinan sebesar 86,00%.

Siklus Kedua

Tindakan yang diberikan pada siklus kedua hampir sama dengan siklus pertama, namun perlu diberikan penekanan terhadap hal-hal yang dirasa kurang pada saat pelaksanaan siklus pertama. Siklus kedua dilakukan dalam dua kali pertemuan (2x70 menit), dengan langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini yaitu melakukan konsolidasi dengan kolaborator. Hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa, setelah melihat siklus pertama.
- Menyusun RPP dengan materi permainan tradisional yang dititik beratkan pada penilaian kedisiplinan siswa.
- Membuat angket siswa dan lembar observasi.
- Menyiapkan alat yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Peneliti bertindak sebagai guru memberikan materi pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan tingkat kedisiplinan siswa. Secara langsung kolaborator mengamati beberapa aspek kedisiplinan siswa kelas III di SD Negeri Jagamangsan 2 yang ada di lembar observasi. Langkah-langkah dalam pembelajaran penjasorkes di lapangan pada tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan apersepsi

Guru dan siswa berkumpul di lapangan, guru membuka pelajaran penjasorkes dengan salam, memimpin doa,

menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. Guru memberitahu bahwa kedisiplinan siswa akan dinilai secara intensif oleh kolaborator.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memimpin pembelajaran penjasorkes.
- 2) Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP Yang telah disusun sebelumnya.

c. Penutup

- 1) Guru dan kolaborator mengajak siswa untuk berdiskusi tentang materi yang sudah diajarkan.
- 2) Guru memimpin pendinginan.
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan doa.

3. Observasi

Peneliti dengan bantuan kolaborator mengamati jalannya kegiatan pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional. Kegiatan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi adalah suatu kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang sudah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan saat pertemuan kedua setiap siklusnya. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi yang dilakukan kolabolator dan data catatan yang dikumpulkan oleh guru sekaligus bertindak sebagai peneliti.
- b. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah diberikan kepada siswa.
- c. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini

jika kelas yang diberi tindakan sudah mencapai kedisiplinan minimal 86,00%.

Model Milies & Huberman (Sugiyono, 2008: 246-252).

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk memperoleh data selama melakukan pengamatan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan presentase hasil penelitian yang dilakukan sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi. Sedangkan data yang diperoleh dengan angket dianalisis secara kuantitatif. Analisis hasil angket pada masing-masing siswa dilakukan dengan cara berikut:

Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi siswa dalam suatu kategori

N = jumlah siswa keseluruhan

Data kualitatif diperoleh dari hasil data observasi. Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan statistik, menghitung korelasi dan regresi, uji perbedaan, analisis jalur, dan sebagainya. Teknik analisis yang akan digunakan untuk menggambarkan perilaku disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes yaitu analisis data deskriptif yang dilakukan melalui 3 tahapan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I, setengah lebih dari jumlah siswa sudah melakukan atau memenuhi aspek kedisiplinan dalam pembelajaran penjas. Siswa yang sudah melakukan atau memenuhi aspek kedisiplinan diharapkan terus mempertahankan kedisiplinannya. Sedangkan siswa yang belum diharapkan untuk pertemuan selanjutnya dapat melakukan atau memenuhi aspek kedisiplinan dalam pembelajaran penjas. Hasil observasi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran penjas didapatkan hasil sebesar 82,50%.

Hasil Siklus II

Hasil observasi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran penjas melalui permainan tradisional di SDN Jagamangsan 2, dari hasil refleksi siklus I kedisiplinan siswa meningkat. Hasil observasi kedisiplinan siswa dalam pembelajaran penjas didapatkan hasil sebesar 96,94%.

Pembahasan

Menanamkan kedisiplinan kepada siswa di sekolah harus dilakukan secara bertahap. Kedisiplinan yang dimiliki siswa diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Proses penanaman kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran penjas melalui permainan di SDN Jagamangsan 2 berlangsung selama 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan.

Hasil dari siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa kelas III di

SDN Jagamangsan 2 belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I bahwa kedisiplinan siswa kelas III di SDN Jagamangsan 2 sudah mulai meningkat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan dengan hasil 82,50% tetapi kedisiplinan siswa belum mencapai indikator keberhasilan, dikarenakan penelitian dikatakan berhasil jika persentase kedisiplinan minimal 86,00% dari seluruh siswa sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II yang terdiri dari dua pertemuan, peneliti bertindak sebagai guru terus memberikan evaluasi dalam pembelajaran yang mengkaitkan dengan kedisiplinan. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat diketahui bahwa semua aspek kedisiplinan siswa meningkat dari sebelumnya dan didapatkan hasil observasi kedisiplinan siswa sebesar 96,94%. Banyak hal yang bisa dijelaskan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran bahwa tindakan yang dilakukan pada awalnya sudah merubah sedikit perilaku siswa, tapi semakin menuju ke siklus yang ke II perubahan tersebut sangat terlihat. Siswa sudah tepat waktu dalam mempersiapkan diri saat mulai pembelajaran, yang biasanya tidak memakai pakaian sesuai aturan sekarang sudah memakai pakaian yang sesuai yang ditentukan sekolah, yang biasanya pakaian tidak rapi sekarang sudah rapi, dan yang berkata tidak sopan juga sudah sangat berkurang. Berawal dari sikap disiplin yang ditunjukkan siswa, tujuan pembelajaran menjadi tercapai secara optimal.

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, diperoleh data sebagai berikut: peningkatan kedisiplinan siswa melalui permainan tradisional dikatakan berhasil karena

kedisiplinan siswa sudah memenuhi kategori keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut bahwa melalui permainan tradisional yang ditujukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa terbukti berhasil. Tujuan pembelajaran penjasorkes menjadi lebih tercapai secara optimal, secara tidak langsung kedisiplinan juga mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran penjasorkes. Karena dengan kedisiplinan yang tinggi guru juga akan lebih mudah dan terarah untuk menyampaikan materi pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kedisiplinan siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SDN Jagamangsan 2, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut

1. Guru pendidikan jasmani hendaknya selalu kreatif untuk mengatur siswa agar siswa-siswa tersebut tetap disiplin dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Diperlukan banyak cara untuk memecahkan masalah kedisiplinan siswa. Untuk itu guru harus tetap punya strategi untuk menanamkan kedisiplinan.
2. Kepada semua pembaca, khususnya guru penjasorkes agar dapat mengembangkan penelitian ini untuk menanamkan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrun Kartowagiran. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Tindakan . Makalah Penyelenggaraan Penelitian Tindakan bagi Dosen IKIP PGRI Yogyakarta.*
- Christriyati Ariyani, dkk. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Tradisional Jawa*, Cetakan ke-3. Yogyakarta: Kepel Press PuriArsita A-6.
- Dadang Yudhistira. (2013). *Menulis Tindakan Kelas Yang Apik*. Jakarta: PT Grasindo
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Tingkat SD/Mi)*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir (2012), *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- James Danandjaja. (2002). *Foklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Sugiyono. (2008). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Mutiara.
- Sujarno, dkk.(2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak Yogyakarta*. Balai Pelestarian Nilai Budaya.