

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AL-MA'AARIJ BEKASI TIMUR**

**Hera Oktaviani¹, Yuli Pujianti², Sofia Trisna Sazain³, Sabila Nur Masturah⁴,
Nabil⁵**

¹STIT Al Marhalah Al 'Ulya Bekasi

*Email: heraoktaviani15@gmail.com

²STIT Al-Marhalah Al 'Ulya Bekasi

Email: yuli@almarhalah.ac.id

³STIT Al-Marhalah Al 'Ulya Bekasi

Email: sofia@almarhalah.ac.id

⁴STIT Al-Marhalah Al 'Ulya Bekasi

Email: sabila@almarhalah.ac.id

⁵STIT Al-Marhalah Al 'Ulya Bekasi

Email: nabil@almarhalah.ac.id

ABSTRACT

Early Childhood Education is a crucial first step for children in their social development. Social skills play a vital role in early childhood learning as children learn to navigate new environments, adapt to new people, and prepare themselves for future schooling. Early Childhood Education provides a foundation for children to develop the necessary skills and readiness to progress to the next level of education.

This study focuses on the social skills of children aged 5-6 years at Al-Ma'aarij Kindergarten in East Bekasi. It examines the impact of traditional games on the social skills of children in the 5-6 year old group (Group B). The study only involves one group, which is the 5-6 year old group.

The research method used in this study is quantitative experimentation, with the purposive sampling technique. Purposive sampling is where the researcher chooses a sample group based on predetermined criteria. In this study, the sample group consisted of children with insufficient social skills. The primary sources of data were the researchers' field observations and the results of instruments used to observe children. The secondary data were obtained from reference books and journals related to social skills and traditional games. To calculate the research data, the researchers conducted a normality test using the Liliefors test and a homogeneity test using the F test.

Keywords: *Traditional Games, Social Skills*

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah merupakan langkah awal untuk anak memulai dunia bersosialisasi. Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini, dimana anak mulai dan diharuskan untuk beradaptasi dengan lingkungan dan orang-orang yang baru dan itu adalah bekal untuk kesiapan anak melanjutkan sekolah ke jenjang selanjutnya.

Penelitian ini membahas tentang bagaimana keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ma'aarij Bekasi Timur dan pengaruh permainan tradisional

terhadap keterampilan sosial anak di TK Al-Ma'aarij, yang mana penelitian ini hanya memakai 1 kelompok yaitu kelompok anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah dimana peneliti mengambil kelompok sampel yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan dan dalam penelitian ini yaitu anak dengan keterampilan sosial yang masih kurang. Dalam penelitian ini mencakup sumber primer, yaitu peneliti melakukan observasi lapangan dan mengolah hasil instrumen yang sudah diamati kepada anak, sedangkan untuk data sekunder peneliti dibantu beberapa referensi buku-buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan keterampilan sosial maupun permainan tradisional. Perhitungan data penelitian dilakukan melalui uji persyaratan dengan uji normalitas menggunakan uji liliefors, dan uji homogenitas menggunakan uji F.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk layanan pendidikan bagi anak dengan rentang usia 0-6 tahun, diberikan sebelum anak memasuki pendidikan sekolah dasar (Hapidin Wahyuni Nadar, dkk, 2016; My & Pujianti, 2021). Sasarannya adalah mencapai kematangan perkembangan anak, yaitu memastikan seluruh tugas perkembangan (kemampuan berpikir/kognitif, berkomunikasi/bahasa, fisik/motorik, emosi dan sosial) dapat tumbuh, berkembang, serta tidak ada aspek terhambat. Hambatan tersebut nantinya akan berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa depan, seperti kurang mampu memecahkan masalah dan mudah menyerah dalam persaingan hidup. Oleh karena itu pentingnya membimbing, mendidik dan melatih seorang anak sejak usia dini agar semua aspek perkembangannya dapat berkembang optimal sesuai usianya.

Keterampilan sosial merupakan suatu bentuk perbuatan, perilaku dan sikap yang ditampilkan seorang individu ketika sedang berinteraksi dengan orang lain termasuk dengan menggunakan lisan (verbal) (Khadijah & Jf, 2021; Ramadhani & Fauziah, 2020). Keterampilan sosial yaitu sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif ataupun negatif oleh lingkungan dan keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi hubungan sosial dengan tepat dan baik.

Definisi permainan rakyat (permainan tradisional) adalah aktivitas rakyat yang menyenangkan. Dikatakan menyenangkan karena menimbulkan perasaan senang dan perasaan itu dapat mengalahkan segalanya, hal ini terbukti meskipun dalam bermain mengalami kekalahan dan sangat lelah, tetapi tetap merasa puas, sehingga kepuasan dalam bermainlah yang merupakan tolak ukur keberhasilan dalam permainan, bukanlah kemenangan dalam bermain (Pujianti et al., 2023). Permainan tradisional menurut Andang Ismail adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur (Pramudyani, 2018; Ramadhani & Fauziah, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Al-Ma'aarij, kegiatan pembelajaran pada lembaga tersebut menggunakan berbagai macam kegiatan untuk setiap aspek perkembangan anak, seperti praktek sholat dhuha,

membuat berbagai hasil karya dan beberapa kegiatan yang dapat anak lakukan menggunakan alat permainan edukasi yang disediakan sekolah. Namun, pada aspek sosial ada beberapa anak yang masih belum menunjukkan perkembangan yang diharapkan atau masih kurangnya keterampilan sosial anak dan tenaga pendidik yang kurang mengeksplor permainan-permainan tradisional yang dapat dilakukan anak. Untuk perkembangan sosial, anak hanya dilatih untuk mengantri saat mencuci tangan, merapikan mainan saat selesai bermain, dan menolong teman yang membutuhkan bantuan. Oleh sebab itu, perlunya kegiatan yang bervariasi yang dilakukan anak diluar ruangan/kelas, agar anak tidak merasa bosan berada di dalam kelas terus-menerus.

Dan salah satu upaya yang akan peneliti lakukan adalah dengan melalui kegiatan permainan tradisional, hal tersebut diharapkan untuk memunculkan minat anak dalam mengetahui permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia serta meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun yang ada di lembaga tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengambil judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ma'aarij Bekasi Timur".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-menurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya (Cahyono, 2012; Wulansari, 2017). Menurut Dharmamulya, dkk mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Dharmamulya, 2004). Selain itu, permainan anak juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Rozana & Bantali, 2020; Waluyo et al., 2017). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan turun-temurun yang dilakukan masyarakat yang mengandung terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta berpengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Karena, dengan kegiatan permainan tersebut anak mengetahui kebudayaan yang ada di sekitarnya serta anak ikut andil dalam melestarikannya dengan cara memainkan permainan tersebut.

Manfaat permainan tradisional menurut Wulansari yaitu dapat mengembangkan banyak aspek antara lain kegiatan yang mengembangkan olahraga, permainan yang mengembangkan kecerdasan, permainan yang mengembangkan aspek sosial, permainan bimbingan, bahkan ada permainan yang ke arah gaib, misalnya seperti permainan sintren (Wulansari, 2017).

Jenis-jenis permainan tradisional yang dapat menstimulus keterampilan sosial anak usia dini menurut hasil penelitian Hapidin dkk, antara lain :

permainan tradisional gerak tubuh atau fisik dan permainan gerak dan lagu (HAPIDIN & YENINA, 2016).

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan tiga kegiatan permainan tradisional yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak terutama dalam hal bekerja sama, komunikasi dan tanggung jawab anak, permainan tersebut yaitu ular naga, bakiak dan bentengan.

2.2. Permainan Tradisional Ular Naga

Cara memainkan permainan ini yaitu pemain membentuk ular memanjang dan ada dua orang pemain yang bertugas menjadi mulut naga (penjaga) dengan kedua tangan saling membentuk sebuah gerbang, sedangkan pemain yang lain berjalan berbaris melewati gerbang tersebut sambil menyanyikan syair “ular naga panjangnya bukan kepalang, menggeling-geling selalu riang gembira, umpan yang lezat itulah yang dicari, inilah dia yang terbelakang” pada saat syair berhenti kedua pemain yang bertugas menjadi gerbang menurunkan tangannya atau menutup gerbangnya untuk menangkap satu orang pemain (ular). Kedua penjaga tersebut lalu bertanya kepada pemain yang tertangkap “apa yang kamu mau (sesuatu yang telah disepakati oleh kedua penjaga tersebut sebelumnya, bisa berupa nama-nama benda, binatang, tanaman, makanan, minuman dan lain-lain, dengan masing-masing gerbang memiliki satu nama), misalnya apa kamu mau mangga atau jeruk ?” Pemain yang tertangkap tersebut harus memilih salah satu pilihan yang diberikan penjaga, kemudian berdiri di belakang gerbang yang dia pilih dan terus berulang sampai pemain habis tertangkap. Setelah semua pemain tertangkap, kedua penjaga tersebut melepaskan diri, penjaga yang mendapatkan barisan paling sedikit harus mengambil salah satu pemain yang ada di barisan lebih panjang dan penjaga yang mempunyai barisan lebih panjang harus menjaga pemainnya agar tidak tertangkap oleh barisan penjaga yang barisannya lebih sedikit.

2.3. Permainan Tradisional Bakiak

Cara memainkan permainan ini yaitu setiap peserta terbagi menjadi beberapa regu dengan jumlah pemain yang sudah ditentukan, selanjutnya para pemain berbaris di garis *start* memakai papan bakiak tersebut dengan cara memasukan kakinya ke dalam tali karet. Ketika aba-aba dimulai setiap regu berjalan cepat menuju garis *finish* dengan melangkahakan kakinya secara kompak, apabila salah satu pemain salah melangkahakan kaki dengan pemain satu regunya maka satu regu tersebut bisa jatuh dan tertinggal dengan regu yang lain. Regu yang paling cepat mencapai garis *finish* adalah pemenang pada permainan tersebut

2.4. Permainan Tradisional Bentengan

Cara memainkan permainan ini yaitu setiap regu harus mempertahankan bentengnya, menyerang dan mengambil alih benteng lawan. Caranya dengan menyentuh benteng yang menjadi markas regu lawan sambil meneriakkan kata “benteng”. Kemenangan juga dapat diraih sebuah regu jika berhasil menawan seluruh anggota regu lawan dengan menyentuh tubuhnya. Untuk menentukan regu yang berhak menjadi penawan atau tertawan dapat ditentukan berdasarkan waktu terakhir ketika si penawan atau tertawan menyentuh benteng masing-masing. Pemain yang menjadi penawan adalah pemain yang memiliki waktu paling cepat ketika menyentuh benteng. Penawan dapat mengejar dan dapat menyentuh anggota regu lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawan akan ditempatkan di sekitar benteng musuh dan dapat terbebaskan jika teman regu

yang ditawan menyentuh dirinya. Pada permainan tradisional bentengan, tiap-tiap anggota regu memiliki tugas antara lain sebagai penyerang, mata-mata, pengganggu, maupun penjaga benteng. Permainan tradisional bentengan memerlukan kecepatan berlari dan kemampuan strategi yang tepat.

2.5. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dilakukannya dan dikatakannya dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif (Agusniatih & Manopa, 2019; Meli et al., 2022). Istianti, menyatakan bahwa keterampilan sosial melingkupi kemampuan dan karakteristik yang memberikan suatu fungsi secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain (Istianti, 2018). Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dikembangkan melalui proses interaksi dan perilaku-perilaku sosial yang dapat diterima oleh lingkungan dengan tujuan untuk mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain.

Karakteristik keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun menurut Agusniatih, ditandai dengan perilaku-perilaku sebagai berikut

- a. Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
- b. Sedikit demi sedikit anak mulai tunduk pada peraturan.
- c. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- d. Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (Agusniatih & Manopa, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, sekolah merupakan tempat untuk anak mengembangkan keterampilan sosialnya selain di rumah, karena di sekolah anak mulai belajar tentang aturan-aturan sosial yang berlaku. Bagaimana ia berperilaku dengan keluarganya, teman seusianya bahkan orang-orang yang ada di lingkungannya. Di sekolah anak juga mulai memiliki tanggung jawab atas aturan yang berlaku, seperti datang ke sekolah tepat waktu, merapikan alat tulis yang sudah digunakan setelah belajar, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, dan merapikan alat bermain yang selesai dimainkan.

Keterampilan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor *internal* ataupun faktor *eksternal* (Bahfen, 2020). Faktor *internal* ini dapat meliputi : (a) hal-hal yang diturunkan dari orangtua; (b) unsur berpikir dan kemampuan intelektual; (c) keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal); dan (d) emosi dan sifat-sifat (temperamen tertentu). Faktor-faktor tersebut berkaitan dengan jasmani dan sifat anak yang merupakan turunan dari kedua orangtuanya.

Adapun faktor *eksternal* yaitu faktor-faktor yang didapat anak dari luar dirinya sendiri, seperti faktor dari keluarga, lingkungan sekitar anak, teman yang ada di sekitarnya, makanan atau gizi yang diberikan orangtua, dan faktor budaya sekitar. Keluarga merupakan faktor penting yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak, karena pada saat anak dilahirkan orang tua lah yang menjadi contoh untuk kepribadian anak. Anak akan meniru sikap dan perilaku orang tuanya dan anggota keluarganya. Keluarga yang harmonis akan menjadikan anak tersebut tumbuh dengan baik, sebaliknya hubungan keluarga yang tidak

harmonis akan mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Begitupun dengan lingkungan dan teman sekitar anak, ketika orangtua sudah mengajarkan perilaku yang baik kepada anak, namun lingkungan dan teman sekitar memberikan pengaruh buruk bagi anak, maka anak akan berperilaku seperti yang dia dapat dari lingkungan dan teman di sekitarnya. Oleh karena itu, orangtua dan masyarakat sekitar hendaknya bekerja sama untuk memberikan contoh perilaku yang baik kepada anak-anak. Faktor gizi pun dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak. Pemberian gizi yang optimal akan mempengaruhi pertumbuhan yang optimal pula pada anak, sebaliknya apabila anak mendapatkan gizi yang tidak optimal maka pertumbuhan anak pun akan terhambat, kecerdasan anak dan tingkat daya tahan anak pun tidak akan berkembang optimal.

3. METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. *Quasi experimental design* yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Hapidin Yuli Pujianti, 2019). Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (*random*), peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dan mengelompokkan anak-anak yang memang harus diberi perlakuan. Setelah mengelompokkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, lalu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen yaitu berupa permainan tradisional, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan dan tetap bermain menggunakan APE seperti biasa.

4. HASIL PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelompok eksperimen dengan responden anak usia 5-6 tahun dengan permainan tradisional dengan skor tertinggi 41, skor terendah 36, dan skor rata-rata dan nilai median 38,50. Varians 3,500 serta simpangan baku (standar deviasi) 1,871.

Rangkuman deskripsi data hasil *post test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data Hasil *Post Test* Keterampilan Sosial
Kelompok Eksperimen

Keterangan	Nilai
Skor Maksimal	41
Skor Minimal	36
Rerata (Mean)	38,50
Median	38,50
Modus	-
Varians	3,500
Simpang Baku	1,871

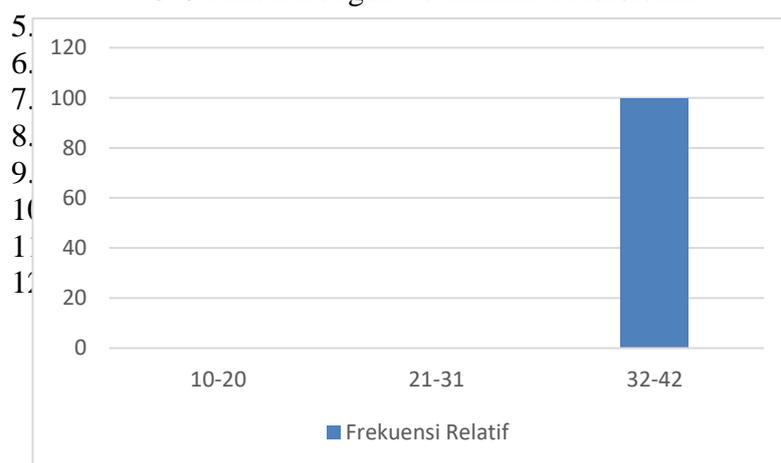
Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Data *Post Test* Keterampilan Sosial
Kelompok Eksperimen

No.	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	10 - 20	Kurang	-	-
2	21 – 31	Cukup	-	-
3	32 - 42	Baik	6	100
Jumlah			6	100%

Dari kelas interval tersebut dapat dijelaskan sebaran skor perolehan anak yaitu, kelompok anak yang berada pada kategori kurang dan cukup tidak ada, dan kelompok anak pada kategori baik sebanyak 6 anak atau 100%.

Distribusi frekuensi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun dengan permainan tradisional pada tabel 4.1 dapat dilihat dalam bentuk histogram sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Permainan Tradisional.



Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelompok kontrol dengan responden anak usia 5-6 tahun dengan APE dengan skor tertinggi 36, skor terendah 31, dan skor rata-rata 33,17 dan nilai median 33,00. Varians 2,967 serta simpangan baku (standar deviasi) 1,722.

Rangkuman deskripsi data hasil *post test* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil *Post Test* Keterampilan Sosial
Kelompok Kontrol

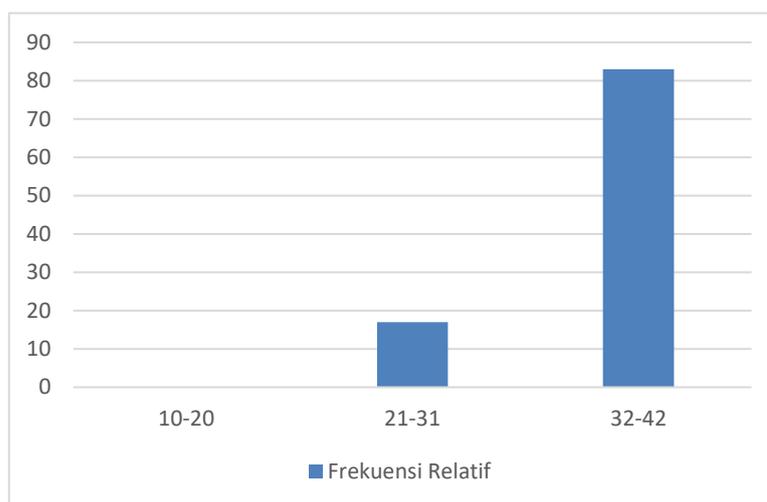
Keterangan	Nilai
Skor Maksimal	36
Skor Minimal	31
Rerata (Mean)	33,17
Median	33,00
Modus	33
Varians	2,967
Simpang Baku	1,722

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Data *Post Test* Keterampilan Sosial
Kelompok Kontrol

No.	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	10 – 20	Kurang	-	-
2	21 – 31	Cukup	1	17
3	32 – 42	Baik	5	83
Jumlah			6	100%

Dari kelas interval tersebut dapat dijelaskan sebaran skor perolehan anak yaitu, kelompok anak yang berada pada kategori cukup sebanyak 1 anak atau 17% dan pada kategori cukup sebanyak 5 anak atau 83%.

Distribusi frekuensi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun dengan permainan tradisional pada tabel 4.2 dapat dilihat dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Dengan APE.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan responden dari anak-anak yang berusia 5-6 tahun yang menggunakan permainan tradisional. Kelompok kontrol merupakan responden dari anak-anak yang berusia 5-6 tahun yang menggunakan APE. Namun pada penelitian ini hanya memfokuskan penilaian dari kelompok eksperimen, sementara kelompok penilaian dari kelompok kontrol tidak terlalu berpengaruh pada variabel terkait.

Berdasarkan hasil analisis yang menggunakan “*Independent Sample Test*” pada bagian “*Equal Variances Assumed*” diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka sebagaimana dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar anak pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. EDU PUBLISHER.
- Bahfen, M. (2020). Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan logico. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 36–49.
- Cahyono, T. (2012). *Permainan Tradisional anak-anak sebagai objek dalam karya seni grafis*.
- Dharmamulya, S. (2004). *Permainan tradisional jawa*. Kepel Press.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Hapidin, Nadar, W., & dkk, Y. P. (2016). *Manajemen Pendidikan TK/PAUD*. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/paud4303-manajemen-pendidikan-tk/>
- Hapidin, Y. P. (2019). *Bahan ajar metode penelitian kuantitatif: perspektif pendidikan anak usia dini*. Yayasan Al Hanin Press.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.
- Meli, M., Masturah, S. N., & Yuli, Y. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD AISYAH JONGGOL, KABUPATEN BOGOR). *Al Hanin*, 2(1), 1–7.
- My, W., & Pujianti, Y. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5–6 TAHUN MELALUI MEDIA KARTU KATA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI TK PURI HASANA, BEKASI BARAT, 2021). *Al Hanin Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 59–67.
- Nabil, N. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Almarhalah/ Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51–62.
- Pramudyani, A. V. R. (2018). Kurikulum Holistik Integratif Berbasis Permainan Tradisional Pada Paud Di Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 86. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.17910>
- Pujianti, Y., Nadar, W., & Wijaya, P. K. (2023). Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di SPS Tunas Mulia Bantar Gebang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2), 134–142.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya Dan Permainan Tradisional Pada Keterampilan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.
- Waluyo, A. N., Permasari, A. T., & Rosidah, L. (2017). Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan

tradisional. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 81–90.

Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1).