

**PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN
KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B PAUD AL
BUNYAMUR KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

Silvia Ningsih¹

¹¹Program Studi, Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

silvianingsih@unusia.ac.id.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh asumsi peneliti mengenai pola permainan anak yang telah mengalami pergeseran. Sehingga adanya kecenderungan perubahan minat anak dalam melakukan permainan tradisional ke arah *digital*. Sementara, permainan *digital* lebih banyak memiliki efek negatif daripada efek positif. Untuk itu, perlunya suatu upaya dalam memperkecil efek negatif tersebut. Salah satunya dengan melakukan suatu metode pembelajaran melalui permainan tradisional kedalam kurikulum-kurikulum sekolah. Salah satu sekolah yang telah menerapkannya adalah PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat. Sehingga peneliti tertarik melakukan *Case Study* untuk memperoleh informasi empiris terkait perencanaan, dimana adanya proses penSeleksian jenis permainan tradisional dari segi usia anak serta tingkat bahaya dan kesulitan permainan yang dimainkan. Terdapat sepuluh jenis permainan tradisional yang dipilih dan dimainkan yaitu Dari sepuluh jenis permainan tersebut tiga diantaranya tergolong pada jenis permainan yang bersifat *kompetitif*, dua tergolong pada *rekreatif* dan empat tergolong *kooperatif*. Selanjutnya sikap atau nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) Sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya, (4) Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) Sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) Sikap menerima keadaan fisik teman, (7) Dapat mandiri dan terlepas dari orangtua, (8) Menunjukkan respon simpatik dan empatik kepada teman maupun oranglain, (9) Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berantitanggungjawab, (10) berbicara mengenai perasaan.

Kata kunci:

Permainan Tradisional Betawi, Kemampuan Sosial

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman dan majunya ilmu teknologi membawa perubahan terhadap nilai-nilai sosial yang memberikan dampak positif dan negatif Semiawan (2009). Salah satu bentuk perubahannya terjadi pada pola permainan anak yang mengalami transisi dari tradisional ke arah *digital*. Sekarang lebih mudah menemukan anak bermain menggunakan permainan modern daripada permainan tradisional (Prihyatini, 2010; Nur, 2013).

Munculnya produk-produk permainan *digital* seperti *video games*, *games online*, dan berbagai *virtual game* lainnya memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan perilaku anak. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian Luca, dkk. (2015) menunjukkan adanya peningkatan perilaku agresif akibat dari bermain *video games* yang terlalu lama. Sejalan dengan ini, penelitian Anderson & Bushman, J (2001, 2006), Anderson & Dill (2000), menyatakan adanya peningkatan perilaku agresif dan kekerasan jangka panjang yang lebih banyak dipengaruhi oleh *video games* dari pada televisi sehingga para pemain dari permainan ini akan aktif menerima pengaruh aksi kekerasan yang mereka lihat.

Penelitian Opie & Opie (dalam Bishop & Curtis, 2005) juga mengatakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak. Mereka hanya duduk diam saja dan bermain *soliter* dengan komputer mereka. Televisi dan komputer bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak *primordial* mereka. Anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan muatan nyata, sebaliknya televisi dan peranti lunak komputer hanya menawarkan tindakan melalui gerakan *mouse*, *joystick*, atau *remote control* (Cuffaro, 1984; Sloan, 1985).

Amstrong (2011) juga menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna bersama teman sebaya dan orang lain di sekitarnya. Sementara *video games* dan *games online* membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan petualangan di dunia maya dan tidak berinteraksi dengan dunia nyata.

Beberapa hasil penelitian di atas mengungkapkan pengaruh negatif dari *video games*, *games online*, dan berbagai *virtual game* lainnya. Akan tetapi, permainan-permainan modern tersebut tidak bisa disalahkan sepenuhnya sebagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku dan perkembangan anak. Hadirnya permainan modern justru merupakan hasil perwujudan majunya ilmu teknologi yang ikut memberikan dampak positif terhadap beberapa perkembangan anak. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Green & Bavalier (dalam Prot, S. *et.al*, 2014) menyatakan bahwa bermain *video game* dikaitkan dengan kemampuan spasial seseorang. Karena pemain dalam *game* ini berlatih menggali informasi spasial pada layar monitor. Sejalan dalam hal ini penelitian Steere (dalam Chandra, 2007) menyatakan bahwa dengan bermain *games online*, para pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi kepuasan atau kesenangan pribadi dalam mengisi

kegiatan santai atau luang.

Berdasarkan hasil-hasil perbandingan penelitian di atas, jika dilihat dari sisi positif dan negatif akan selalu beriringan sejalan hadirnya produk-produk yang dihasilkan ilmu teknologi. Akan tetapi dilihat dari hasil perbandingan penelitian sisi negatif lebih banyak dimunculkan oleh permainan modern dibandingkan sisi positif. Hal ini, tentu bertolak belakang dengan permainan tradisional yang lebih banyak mengandung unsur-unsur kearifan lokal, nilai-nilai, pesan moral, serta mampu mengasah berbagai keterampilan anak dan membantu anak bersosialisasi bersama teman atau lingkungannya dengan baik (Siregar, 2014).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Misbach (2006) di beberapa daerah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang seperti aspek motorik, aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, pemahaman kontekstual, emosi, bahasa, aspek spiritual dan nilai-nilai moral. Hasil penelitian yang dilakukan Komala (2014) pada TK Bunda Ganesha Bandung menunjukkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional memberikan efektif yang positif untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini.

Permainan tradisional memberikan banyak efek positif terhadap perilaku, sikap, dan berbagai aspek perkembangan anak. Bukan berarti permainan tradisional tidak memiliki efek negatif. Menurut pendapat Tarna (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional yang bersifat tanding adanya unsur persaingan di dalamnya. Karena lawan main dalam permainan ini berbentuk nyata berbeda dengan permainan *digital*. Tentu saja hal ini akan menimbulkan perselisihan dan kecemburuan terhadap lawan main yang menang. Akan tetapi, efek negatif yang muncul dari permainan tradisional tidak begitu dibahas karena lebih mendominasi efek positif dari permainan tradisional.

Hal ini berbeda sekali dengan permainan modern yang terus berkembang pesat dengan membawa efek-efek negatif di berbagai lapisan dan usia, terutama pada anak-anak. Seperti yang diungkapkan Chandra (2006) bahwa *Games* telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini dikhawatirkan akan terus berlanjut dan mempengaruhi berbagai sikap, perilaku dan perkembangan anak-anak. selain itu, kecenderungan minat anak-anak terhadap permainan modern semakin tinggi dibandingkan permainan tradisional. Akibatnya permainan tradisional benar-benar akan berganti dengan berbagai permainan digital dan tidak ada lagi yang tersisa dari warisan budaya. Untuk itu perlu dilakukan suatu upaya dalam meminimalisir hal tersebut dengan memasukan permainan tradisional ke dalam bagian program pembelajaran di sekolah-sekolah seperti yang telah di terapkan oleh salah satu sekolah di PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat sebagai salah satu lembaga layanan pendidikan anak usia dini yang justru telah menerapkan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional Betawi.

Metode pembelajaran melalui bermain telah diterapkan dan dikembangkan PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat Sehingga hal ini juga menjadi kekhasan tersendiri pada proses pembelajaran yang di laksanakan PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat metode pembelajaran ini juga di dukung Permen No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 5 menyatakan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. dan semua proses itu dilakukan dalam konteks bermain. Kegiatan bermain yang dimaksud adalah kegiatan permainan yang bersifat edukatif serta mampu menstimulus seluruh aspek perkembangan anak. Sehingga menghasilkan SDM yang kreatif, mempunyai daya saing serta berakhlak mulia.

KAJIAN TEORI

a. Pengertian Permainan Tradisional Betawi

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Azizah: 2016: 284) Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Subagiyo Menambahkan (dalam Mulyani, 2016, h.47) permainan tradisional yaitu permainan yang berkembang di masyarakat yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungan. Sehingga sulit untuk menemukan siapa pencipta permainan tradisional tersebut.

Secara ringkas permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang di turunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang. Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan di dalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

b. Permainan Tradisional Betawi

Budaya Betawi adalah salah satu yang menjadi ciri khas terkuat di kota Jakarta. Akulturasi budaya yang terjadi pada budaya Betawi terjadi seiring perkembangan kota Jakarta yang menjadi magnet tersendiri bagi budaya dan suku-suku dluar jakarta bahkan dunia. Letak geografis Jakarta sebagai pusat

Pemerintahan dan perdagangan, menjadikan kota ini sebagai pelabuhan bagi banyak suku bangsa. Dan para pendatang itulah berpengaruh dalam pembentukan budaya Betawi itu sendiri.

Bentuk budaya Betawi bermacam-macam. Ada beberapa yang secara akar sama dengan seni Sunda, seperti bentuk rumah, hidangan masakan, hiburan. Kemudian budaya Betawi diperkaya dengan hasil budaya berdasarkan pertemuan kultur dunia. Gambang Kromong yang berakar dari Negeri China, Tanjidor yang berakar dari Belanda, Keroncong yang berakar dari Portugis, rebana yang kearabaraban, dan orkes Melayu yang kehindi-hindian. Semua kebudayaan asing tersebut berperan besar dalam menginsiprasi budayawan Betawi tempo dulu. (Fidelara, 2009, h.7)

c. Jenis-Jenis Permainan Tradisional Betawi

Jenis permainan anak laki-laki ditinjau dari lokasi permainan dibagi ke dalam:

1. Permainan di dalam ruangan (*indoor*),
2. Permainan di luar ruangan (*outdoor*).

Jenis permainan anak laki-laki, indoor, siang: Permainan anak laki-laki kebanyakan lokasinya di luar ruangan, namun ada beberapa permainan yang lokasinya di dalam ruangan dan sering dimainkan secara campuran dengan anak perempuan.

Permainan tersebut adalah:

- a. Petak Umpet
- b. Wak-wakgung

Jenis permainan anak laki-laki, outdoor, siang:

- a. Dampu
- b. Tok Kadal
- c. Galah Batu
- d. Petak lari
- e. Adu Dengkul

Jenis permainan anak laki-laki, outdoor, malam:

- a. Galah asin
- b. Torti
- c. Badomba
- d. Jaelangkung

Permainan anak perempuan, indoor, siang:

1. Main bekel
2. Main karet
3. Ndeng-ndengan
4. Ci ci puteri
5. Pongpong balong

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan *case study*. Menurut Yin (2009) *Case study* sebagai pendekatan yang melakukan eksplorasi terhadap suatu fenomena dalam konteksnya dengan menggunakan data dan berbagai sumber. Nasution (1998, hlm. 27) berpendapat bahwa studi kasus merupakan bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya. Studi kasus dapat dilakukan terhadap seseorang, sekelompok orang, segolongan manusia, lingkungan hidup manusia, lembaga sosial dan suatu peristiwa.

Case study menyiratkan bahwa peneliti melakukan analisis secara intensif pada suatu unit analisis yang diteliti *case* dan sebuah *Case* dapat berupa satu individu, satu organisasi, peristiwa, satu periode atau sistem yang dapat dipelajari secara menyeluruh Thomas (2011). Kekhasan dari studi kasus adalah meneliti suatu obyek yang terbatas, sehingga dalam praktiknya studi kasus meneliti obyek yang spesifik dari suatu topik secara mendalam. Seperti yang diungkapkan Arikunto (1998, hlm. 131) bahwa ditinjau dari wilayahnya, maka penelitian kasus hanya meliputi daerah atau subyek yang sangat sempit.

Adapun lokasi penelitian dilakukan di di PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat dengan kondisi lingkungan yang cukup nyaman dan cukup kondusif bagi pelaksanaan pendidikan sementara subjek penelitian adalah seluruh komponen dan warga di di PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat.

Adapun sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan yang dilakukan oleh warga di di PAUD Al Bunyamur Kemayoran Jakarta Pusat yang menjadi subyek penelitian ini. Selain itu data tambahan juga diperlukan seperti dokumen resmi (program tahunan, semester, minggugan dan RPPH) buku sumber, profile sekolah. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Moleong (2011, hlm. 157-158) bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen, sumber data tertulis lainnya, foto dan statistik.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses perencanaan adalah pembuatan rancangan program pembelajaran dan penyusunan program. Untuk program pembelajaran melalui permainan tradisional juga telah di susun kedalam program tahunan. Menurut Mulyasa (2011) bahwa program tahunan adalah rancangan kegiatan dalam satu tahun pelajaran. Program tahunan merupakan program umum yang dikembangkan oleh guru yang bersangkutan atau tim guru. Program ini perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru sebelum tahun ajaran baru dimulai, karena merupakan pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya, yakni program semester, program mingguan, dan program harian. Setelah selesai membuat

program tahunan selanjutnya penjabaran ke dalam program semester. PAUD Al-Bunyamur melakukan penjabaran berbagai rancangan pembelajaran dari program tahunan ke dalam program semester. Berdasarkan aturan Permendiknas No 146 tahun 2014 bahwa Program Semester (ProSem). Prosem berisi daftar tema satu semester dan alokasi waktu setiap tema.

Setelah selesai penjabaran ke dalam program semester menguraikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan untuk penjabarannya berpedoman pada ProSem yang telah disusun tersebut. Sebagaimana pendapat Mulyasa (2011) bahwa RPPM disusun sebagai acuan pembelajaran selama satu minggu. RPPM dapat berbentuk jaringan tema atau format lain yang dikembangkan oleh satuan PAUD Al Bunyamur yang berisi proyek-proyek yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran selama satu minggu terakhir adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RRPH) merupakan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam waktu satu hari yang diambil dari RPPM. RRPH dikembangkan disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan dipilih misalnya model pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan, model pembelajaran kelompok dengan pengaman, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra (Suwaryani, 2015; Mulyasa 2011)

PAUD Al bunyamur sendiri berusaha mengikuti prosedur-prosesur pengembangan program dalam hal menerapkan program yang benar-benar dibutuhkan anak, orangtua dan praktisi pendidik. Untuk pengembangan program permainan tradisional dimasukan ke dalam bagian dari program tahunan dan pihak yang terlibat langsung dalam perancangan dan penyusunan adalah tim majelis guru. Beberapa fenomena yang berbeda ditemukan peneliti selama berada di lapangan:

- a. Pada proses perancangan dan penyusunan program pembelajaran, khususnya untuk permainan tradisional dilakukan penseleksian jenis permainan terlebih dahulu. Adapun yang menjadi alasan pertimbangannya adalah:

1. Faktor kecocokkan dengan usia anak

Meskipun permainan tradisional sangat beragam, tentu tidak semua jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan untuk anak setingkat TK Seperti permainan gundu/ kelereng tidak dimainkan, karena permainan tersebut belum sesuai dengan usia anak. Karena kesulitan cara bermainnya lebih tinggi. Meski permainan tersebut mencirikan khas permainan sunda. Akan tetapi guru mencari alternatif permainan lain yaitu balap karung, yang lebih mudah dan dianggap sesuai untuk anak. Meskipun awalnya anak-anak juga sulit melakukan permainan ini. Namun karena sering dimainkan akhirnya anak-anak terbiasa dan bisa memainkannya. Apalagi permainan ini dimainkan secara tanding. Menambah keantusiasan anak dalam bermain balap karung

2. Faktor tingkat bahaya permainan

Ada beberapa permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak, akan tetapi dari tingkat resiko bahaya yang akan muncul dari permainan tradisional. Guru tidak memilih permainan tersebut seperti permainan tok kadal. Permainan ini terlalu bersiko untuk anak-anak setingkat TK permainan ini lebih sesuai dimainkan oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar.

b. Pemilihan atau lirik lagu pengantar permainan yang lebih sesuai

Beberapa permainan tradisional tertentu ada yang menggunakan nyanyian pengantar permainan, karena permainan tradisional termasuk *folklore* sehingga tidak tau siapa yang menjadi pencipta lagu-lagu yang menjadi pengantar dari beberapa permainan tradisional. Akan tetapi di dalam lagu sebagian ada kata-kata dalam lirik lagu yang kurang tepat untuk anak-anak maka guru mencari kata yang lebih cocok didengar oleh anak.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut maka di TK AL-akhyar tidak seluruh permainan tradisional bisa dimainkan karena mempertimbangkan faktor-faktor di atas. Namun terlihat bahwa guru memberikan proses pembelajaran melalui bermain. Akan tetapi tidak sekedar memberikan permainan begitu saja. Hal-hal menyangkut dengan keselamatan, besar dan kecilnya bahaya dari permainan tersebut kemudian sikap sosial anak yang muncul ketika anak melakukan permainan tradisional. Semua hal-hal tersebut harus menjadi tanggungjawab guru dan bahan diskusi tim majelis guru. Dan tentu saja semua keputusan ini sudah jauh diambil sebelum pelaksanaan proses pembelajaran.

c. Adanya *Reward* dan *reinforcement* dalam cara yang berbeda

Reward dan *reinforcement* merupakan sejenis *punishment* dalam bentuk positif Ketika anak melakukan sesuatu hal yang dianggap baik dan bagus sesuai dengan target maka diberikan *reward*. Pemberian *reward* bisa berupa barang/materi, pujian, acungan jempol, tepuk tangan dan benda-benda yang membuat anak semangat dan sesuatu yang bisa dibawa pulang. Namun dalam melakukan permainan tradisional guru kadang-kadang memberikan *reward* dan *reinforcement* bukan kepada anak yang berhasil dan menang saja. Akan tetapi terhadap semua anak yang ikut berpartisipasi dalam permainan. hal ini dilakukan oleh bu guru karena tidak ingin tertanam sifat iri dan sakit hati pada anak. Karena Menurut pendapat Tarna (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional yang bersifat tanding adanya unsur persaingan di dalamnya. Karena lawan main dalam permainan ini berbentuk nyata berbeda dengan permainan *digital*. Tentu saja hal ini akan menimbulkan perselisihan dan kecemburuan terhadap lawan main yang menang. Oleh karena itu *reward* akan didapatkan oleh semua anak baik yang menang maupun yang tidak menang. Dari hal tersebut peneliti menyimpulkan

adanya suatu cara yang berbeda diterapkan guru dengan cara pemberian reward and reinforcement anak-anak tetap termotivasi dalam melakukan permainan disisi lain juga tidak menimbulkan kecemburuan dan rasa kekecewaan kepada anak.

Tujuan metode pembelajaran melalui permainan tradisional yaitu untuk memberikan suatu inovasi baru seraya mempertahankan nilai-nilai kebudayaan yang terdapat pada permainan tradisional. Sesuai dengan konsep pembelajaran pada anak usia dini bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dan pengembangan program dilakukan dalam konteks bermain. Hal ini di dukung oleh teori (Carton & Allen, 1992; Susanto, 2015; Soetjiningsih, 2015) yang menyatakan bahwa anak-anak secara naluriah aktif bergerak sehingga dengan kecenderungan tersebut telah menyumbang bagi perkembangannya sendiri baik perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas maupun sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup dalam bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan anak yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain. Selain memberikan pengaruh langsung terhadap semua area perkembangan, anak juga belajar tentang dirinya sendiri, anak juga secara aktif belajar dan mengamati teman-teman lain (*peers Culture*) dan partisipasi dengan sesamanya serta keterlibatan orang dekat yang dipercayainya (*wide culture*) dan lingkungan.

Tujuan lain dilaksanakannya metode pembelajaran melalui permainan tradisional adalah untuk meminimalisir pengaruh permainan *digital* yang sedang begitu maraknya. beberapa hasil penelitian juga menunjukkan dampak negatif dari permainan *digital*. Seperti hasil penelitian Luca, dkk. (2015) menunjukkan bahwa ada peningkatan anak beresiko agresif akibat dari bermain *video games*. Selain itu, hasil penelitian Anderson & Bushman, J (2001, 2006), Anderson & Dill (2000), menyatakan adanya peningkatan perilaku agresif dan kekerasan jangka panjang yang lebih banyak dipengaruhi oleh *video games* dari pada televisi sehingga para pemain dari permainan ini akan aktif menerima pengaruh aksi kekerasan yang mereka lihat.

Penelitian Opie & Opie (dalam Bishop & Curtis, 2005) juga mengatakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak. Mereka hanya duduk diam saja dan bermain *soliter* dengan komputer mereka. Televisi dan komputer bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak *primordial* mereka. Anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan muatan nyata, sebaliknya televisi dan peranti lunak komputer hanya menawarkan tindakan melalui gerakan *mouse*, *joystick*, atau *remote control* (Cuffaro, 1984; Sloan, 1985).

Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungannya, karena anak asyik dengan permainan yang sedang mereka mainkan. Para *gamer* kebanyakan adalah anak-anak, efek kecanduan tersebut membuat dampak negatif terutama pada dimana waktu bermain *video games*. (Pratisti, 2011) jenis permainan yang dimainkan ini lebih bersifat individualis Selanjutnya pendapat Tidak adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain *video*

games tersebut. Sehingga kegiatan bermain mengalami penurunan dan hanya ada anak yang bermain di depan televisi dan *video game* bermain dengan tokoh jagoannya. (Hansen, 1998; damara, 2013).

Hasil penelitian Haugland (dalam Ochawari, 2009) yang membandingkan anak-anak usia 3-4 tahun. Satu menggunakan pengalaman belajar dibantu dengan media komputer satu lagi dengan kegiatan-kegiatan pendukung. Mendapatkan hasil signifikansi cukup besar melalui kegiatan pendukung dalam kemampuan verbal dan nonverbal. Selanjutnya pengaruh media TV hasil penelitian (Jussof, 2009) menyatakan bahwa adanya pengaruh dari TV terhadap *behavior problem, attention disorder, aggression and obesity*. Amstrong (2011) juga menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna bersama teman sebaya dan orang lain di sekitarnya. Sementara *video games* dan *games online* membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan petualangan di dunia maya dan tidak berinteraksi dengan dunia nyata. Sehingga dengan menerapkan program pembelajaran melalui permainan tradisional di PAUD Al-Bunyamur dianggap bisa untuk mengurangi pengaruh dari permainan digital yang memberikan banyak dampak negatif dibanding dampak positifnya.

PAUD Al-Bunyamur memberikan suatu terobosan dalam metode pembelajaran. Dimana memilih permainan tradisional dalam membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. selain itu juga membuat anak merasa senang, gembira. Sheridan (2011) mengungkapkan ada empat tujuan bermain yang pertama adalah untuk *apprenticeship* yaitu untuk praktek lanjutan untuk berkompetensi dalam kecakapan hidup sehari-hari. Selanjutnya adalah untuk *research* bermain yang sengaja di seting untuk melakukan pengamatan, eksplorasi, spekulasi dan penemuan. Kemudian tujuan bermain lainnya adalah untuk *occupational therapy* dan terakhir adalah untuk *recreation* artinya melakukan kegiatan bermain karena untuk bersenang-senang, *enjoyable, simple and fun*. Hal ini juga diungkapkan oleh (Chapman, 2011) bahwa *Play allows preschooler to use creativity while developing their imagination, dextenty motor, cognitive, language and social emotional ability*. Selain itu bermain mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak, karena fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian sangat mungkin dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan bermain. Selain dapat membantu meningkatkan daya nalar (pikir) dan kepribadian, aktivitas bermain membantu anak mencapai perkembangan secara utuh, baik fisik, intelektual, moral dan sosial anak (Freeman & Munandar, 1995; Ponjtoputro, 1998; Ismail, 2006).

Bermain juga memunculkan kreativitas anak seperti bermain peran atau istilah permainan tradisionalnya adalah anjang-anjangan. Menurut hasil penelitian (Gilmore, 2010) menjelaskan bahwa *pretend play* mencerminkan organisasi mental yang unik juga memberikan tantangan perkembangan tersendiri bagi anak. karena melakukan peran atau tugas yang biasa dilakukan oleh orang dewasa tapi anak beusaha menirukan peran atau tugas orang dewasa tersebut.

Permainan yang dilaksanakan di PAUD Al-Bunyamur dikategorikan kedalam 4 jenis kategori yaitu kompetitif, rekreatif, kooperatif, edukatif. Dari 10 permainan tradisional yang dilaksanakan di t PAUD Al-Bunyamur terlihat 4 permainan bersifat kompetitif, dua tergolong pada rekreatif dan empat tergolong kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian Misbach (2006) dan kurniati (2011) menyatakan bahwa Permainan untuk bertanding (kompetitif) Memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Untuk mencapai kemenangan, biasanya disertai dengan imbalan-imbalan tertentu bagi pemenangnya, maka pihak-pihak yang bertanding sudah seharusnya berusaha keras untuk mencapai kemenangan. Untuk itu maka diperlukan ketangkasan, kecepatan, kepandaian bersiasat, ketajaman pikiran dan sebagainya,

Permainan bersifat (rekreatif) Pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama. Yang terpenting ialah dengan melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu senggang, bukan untuk menjatuhkan dan menyerang lawan sebagai target. Dengan demikian, diharapkan diperoleh kesegaran baik secara jasmaniah, maupun rohaniah.

Permainan yang bersifat edukatif. terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya. Walaupun permainan-permainan ini dibedakan ke dalam 3 kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam permainan jenis lainnya.

Pelaksanaan metode pembelajaran melalui Permainan Tradisional di PAUD Al-Bunyamur.

Permainan tradisional yang dilaksanakan di PAUD Al-Bunyamur setiap hari kamis pagi pada kegiatan pembukaan sebelum masuk pada kegiatan inti. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut

Tabel 2.6
Jadwal satu hari kegiatan hari (kamis)

Waktu	Kegiatan
07.00-08.00	Guru piket bersiap menyambut kedatangan peserta didik dan menyapa dengan ramah.
07.00-08.00	Senam pagi

08.00-08.20	Permainan tradisional dan permainan kreatif
08.20-08.40	Kegiatan awal, Apersepsi
08.40-09.40	Kegiatan Inti
09.40-09.55	Snack Time
09.55-10.15	Bermain bebas
10.15-10.30	Kegiatan Akhir
10.30	Siswa pulang

Hal ini terlihat bahwa PAUD Al-Bunyamur berusaha mengikuti peraturan jadwal pembelajaran untuk anak dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran di PAUD Al-Bunyamur sudah menggunakan pendekatan tematik hal ini sesuai Permendiknas No. 146 tahun 2014 bahwa pelaksanaan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan tematik terpadu, artinya kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk satu tema, sub tema dan sub-sub tema yang dirancang untuk mencapai secara bersama-sama kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan dengan mencakup sikap dan aspek perkembangan. Dimana pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

Pelaksanaan metode pembelajaran melalui permainan tradisional secara umum memunculkan sikap anak untuk bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebaya mulai dari wak wak kung, tok kadal, gala asin, tuk-tuk geni, petak umpet, main karet, gundu/kelereng, gangsing, balap karung, hompimpa. Terlihat hampir semua anak mengikuti permainan tersebut. Mereka sangat antusias dan senang dalam bermain. Anak mampu bermain bersama dan tidak memilih-memilih teman dengan siapa mereka ingin main. Hal ini sesuai dengan pendapat Furman et.al (dalam Papalia, 2014 hlm. 369) Kemampuan bersahabat dan ingin bermain bersama merupakan suatu sifat alamiah anak, dengan temna-teman mereka anak belajar komunikasi dan kerjasama. Persahabatan membantu anak merasa baik mengenai diri mereka sendiri, sehingga akan memudahkan mereka dalam mencari teman. tentu dalam hal ini perlunya kecerdasan interpersonal, ada anak yang sangat mudah berteman dan dekat dengan teman-temannya ada anak yang kurang berinterkasi dengan teman-temannya. Dennis (dalam Papalia, 2014, hlm. 275) Hal ini sesuai dengan pendapat susanto, 2015 bahwa Kemampuan untuk berinteraksi dan komunikasi adalah bagaian dari seseorang cerdas secara interpersonal. kemudian pendapat Cooper & Gordon (2013) Intensitas interaksi atau komunikasi antar individu atau antar kelompok akan mendorong dan mendukung terhadap pembentukan kepribadian seseorang. Selain itu hasil penelitian dari Markey, et.al (2015) menjelaskan bahwa interaksi juga dapat dilihat dari *body orientation, loudness of voice and eye contact*.

Interaksi sangat mewakili seseorang cerdas secara interpersonal, penyesuaian diri yang mudah dengan orang-orang disekitar membuat seseorang dapat diterima secara sosial. Selanjutnya hasil penelitian Chapman (2011) menyatakan bahwa proses

interaksi sangat efektif diamati ketika anak-anak sedang bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Solehuddin (1997, hlm. 46) mengungkapkan bahwa melalui interaksi sosial, anak dapat berlatih mengekspresikan emosinya dan menguji perilaku-perilaku moralnya secara tepat. Dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak-anak akan memilih anak yang usianya hampir sama, anak dapat menerima teman sebayanya, dapat menerima jenis kelamin lain, menerima keadaan fisik anak lain, mandiri atau terlepas dari orangtua, menunjukkan minat terhadap mainan dan mau berbagi mainan dengan teman.

Selain itu juga muncul sikap memiliki empati dan kepedulian terhadap teman dan orang lain dalam anak melaksanakan permainan tradisional. *wak wak kung*, *tok kadal*, *gala asin*, *tuk-tuk geni*, *petak umpet*, *main karet*, *gundu/kelereng*, *gangsing*, *balap karung*, *hompimpa* Hal ini sesuai pendapat Saarni, dkk (dalam Papalia, 2014) yang mengatakan bahwa anak prasekolah dapat berbicara mengenai perasaannya dan sering kali dapat memahami perasaan oranglain, mereka memahami bahwa perasaan sangat berkaitan dengan pengalaman-pengalaman dan keinginan-keinginan. Mereka paham jika seseorang mendapatkan apa yang diinginkan akan merasa senang dan sebaliknya jika tidak mendapatkan apa yang diinginkan akan merasa sedih. Hal ini sesuai pendapat Langattuta (dalam Papalia, 2014) yang menyatakan pemahaman akan perasaan seseorang akan semakin kompleks seiring dengan penambahan usia. Sebuah studi longitudinal anak berusia 3 tahun sampai hingga akhir usia TK semakin baik kemampuannya dalam memahami perasaan dan konflik emosi. Brown, Hurter dan Dunn (dalam Papalia, 2014).

Berdasarkan penelitian dengan teknik observasi ditemukan bahwa secara umum sikap berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu atau menghargai orang lain dan teman juga muncul saat anak melakukan permainan tradisional. Baik sebelum permainan akan berlangsung, sedang berlangsung dan setelah. Sebelum permainan dimulai ada instruksi atau aturan main yang disampaikan oleh guru. Ketika guru berbicara terlihat anak mendengarkan apa yang diinstruksikan guru. Tidak bertanya sebelum bu guru selesai memberikan arahan dan penjelasan bagaimana cara bermain. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sujiono dan Sujiono (2014, hlm. 297) bahwa seorang anak memiliki indikator cerdas secara interpersonal adalah ketika seseorang sedang berbicara ia mendengarkan orang lain terlebih dahulu. Hal ini juga merupakan sikap menghargai orang lain.

Berdasarkan penelitian dengan teknik observasi ditemukan bahwa secara umum sikap menunjukkan senang membantu teman-temannya juga muncul ketika anak melakukan permainan sudah menunjukkan sikap membantu teman-temannya mulai ada teman yang terjatuh saat bermain kemudian membantu membetulkan posisi teman-temannya. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh (Iswinarti 2010; Ioannidov & Konstantika (2008) salah satu nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai sosial, anak belajar keterampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata. Seseorang yang memiliki sikap sosial, asertif, juga sangat baik

dalam mengelola emosi sehingga memiliki simpatik yang tinggi terhadap sesuatu yang menyentuh perasaannya.

Penilaian Metode pembelajaran melalui Permainan Tradisional di PAUD Al-Bunyamur

Penilaian perkembangan anak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak selama berada disekolah dan mengikuti berbagai kegiatan di sekolah. Menurut Erna (2011, hlm. 4-5) menyatakan penilaian sebagai monitoring terhadap serangkaian aktivitas pembelajaran (berfokus pada proses) untuk memantau aktivitas setiap saat supaya memperoleh pemahaman menyeluruh sehingga dapat memutuskan langkah untuk pemilihan strategi pembelajaran berikutnya. Ada enam aspek penilaian perkembangan anak. hal ini sejalan dengan pendapat misbach, 2006 bahwa penilaian permainan tradisional juga bisa dinilai dari ke enam aspek yaitu: (1) Aspek motorik Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus, (2) Aspek kognitif Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual, (3) Aspek emosi Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri, (4) Aspek bahasa Pemahaman konsep-konsep nilai, (5) Aspek sosial Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan social dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat, (6) Aspek spiritual Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental), (7) Aspek ekologis Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, (8) Aspek nilai-nilai/moral

Pelaksanaan penilaian perkembangan anak di PAUD Al-Bunyamur untuk kelompok B ulul azmi dilakukan secara menyeluruh dan autentik sesuai dengan prinsip-prinsip penilaian yaitu) sistematis, 2) menyeluruh (holistic), 3) berkesinambungan, 4) objektif, 5)mendidik, 6) kebermaknaan (Direktorat pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2010. Hlm 7-8) Pihak yang terlibat dalam penilaian perkembangan anak adalah guru kelas dan guru sentra. Perkembangan anak lebih diketahui guru yang memegang kelas masing-masing karena guru kelas yang mendampingi anak setiap hari dan mencatat seluruh kemajuan dan capaian-capaian perkembangan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan permainan tradisional menjadi agenda yang telah terprogramkan yang dilakukan setiap Kamis pagi, sebelum anak memulai kegiatan inti. Ada sepuluh jenis permainan tradisional yang dimainkan pada program semester di tahun ajaran 2021/2022 adapun jenis permainannya adalah *wak wak kung, tok kadal, gala asin, tuk-*

tuk geni, petak umpet, main karet, gundu/kelereng, gangsing, balap karung, hompimpa Dari sepuluh jenis permainan tersebut tiga diantaranya tergolong pada jenis permainan yang bersifat kompetitif, dua tergolong pada rekreatif dan empat tergolong kooperatif. Kemudian sikap atau nilai yang muncul ketika anak melakukan permainan tradisional tersebut adalah sikap mau berinteraksi dan bermain bersama, sikap suka membantu teman dan orang lain, berempati atau peduli terhadap teman dan orang lain, menghargai orang lain serta sikap mau bekerjasama. Dalam melakukan permainan tradisional guru kadang-kadang memberikan *reward* dan *reinforcement* bukan kepada anak yang berhasil dan menang saja. Akan tetapi terhadap semua anak yang ikut berpartisipasi dalam permainan. hal ini dilakukan oleh bu guru karena tidak ingin tertanam sifat iri dan sakit hati pada anak. Selain itu di PAUD Al-Bunyamur tidak mengikutsertakan anak-anak dalam berbagai macam lomba . Karena efek psikologis yang ditimbulkan dari lomba dan dampak terhadap anak lain. Anak belum siap secara mental menerima banyak tuntutan. Karena sebagian besar dari perlombaan pasti menuntut anak untuk bisa menang. Hal tersebut akan terus menambah faktor stress pada anak.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Guru dan Pendidik

Diharapkan Guru dan Pendidik harus didalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan pendidik AUD harus sering mengeksplor lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama dalam Merangsang tumbuh kembangnya sensorik dan motorik AUD agar bisa lebih berkembang dgn baik terutama dengan permainan-permainan tradisional yang sifat dan karekter nya tidak tertinggal dengan permainan modern lainnya, Permainan Tradisional betawi ini juga bisa memunculkan literasi Budaya dan kearifan lokal terutama bagi AUD.

2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak permainal Tradisional bagi perkembangan sosial Motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Albert & Miller (2000). *The Comprehensif Infant Curriculum*. Belstville MC: Gryphon House, Inc
- Anwar, Prabu. (1993). *Perkembangan Intelegensi Anak dan Pengukuran IQ nya*. Bandung: Angkasa.
- Alwasilah, Chaedar. (2009). *Pokoknya Kualitatif, Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya
- Amstrong, Thomas . (2011). *Sekolah Sang Juara: menerapkan Multiple Intelligences di dunia Pendidikan terj Yudi Murtanto*. Bandung: Kaifa.
- Amstrong, Thomas. (2008) *Multiple Intelligences in the Class Room Second Edition*. Virginia USA: ASCD
- Ariana, Iva. (2011). Makna Filosofi yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Anak di Jawa. *Jurnal Seni & Budaya "Tradisi"*. I (2), Hlm. 45-59
- Ariani, dkk. 1998. *Pembinaan Budaya Melalui Permainan Rakyat Darerah Istimewa Yogyakarta*, Jakarta: Depdiknas.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Benin et.al.,(2006). The relationship between intelligences and divorce. *Journal of Family Issues*. XI (27), hlm. 1723-1748
- Bennet, et.al., (1999) *The Educate Child : A Parent's Guide*, New York: The Free Press.
- Bredekamp, Sue & Coople, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs*. Washington DC: NAEYC
- Brewer, J.A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education*, Boston: Allyn & Bacon
- Budhisantoso, S. 1993. *Pembangunan Nasional dan Perkembangan Kebudayaan* . Yogyakarta: P2NB
- Buchmann, M et.al.,(2010). Children's peer victimization, empathy, and emotional symtoms. *Child Psychiatry Hum Dev Journal*. I (41), hlm. 98-113.
- Bungin, Burhan. (2007). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta :Raja Grafindo
- Boyatzis, R. (1998). *Transforming Qualitative Information: Thematic analysis and code Development*, Thousand Oaks, California: Saga.
- Bishop, Julia & Curtis, Mavis. (2005). *Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah dasar*. Terj. Agustina. Jakarta: Gramedia
- Campbell, Linda et.al., (2002) *Teaching and Learning through Multiple Intelligences* (terj. Tim inisiasi). Depok : Inisiasi Press.
- Carlislie, A. (2001). Using the multiple intelligences theory to assess early childhood curriculum. *National Association for the Education of Young Children*, II (2), hlm. 77-83
- Carton & Allen (1999). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Mode, Second Edition*. NewJersey: Merill Publ.

- Chapman, et.al. (2011). Encoraging Peer Interactions in Preschool Programs the Role of the Teacher. *Young Exceptional Children*. I (14), Hlm. 17-28
- Coady, N & Boer, C. (2007). Good helping relationships in child welfare: learning from stories of success. *Complication Journal: Child and Family Socialwork*. I (12), hlm. 32-42
- Creswell, Jhon. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Creswell, Jhon. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cuffaro, H.K. (1984). Microcomputers in Education: Why Is Earlier Better? *Teacher Colege Record*, I (85). Hlm 559-568
- David dan Lucile, Packard. (2005) *Getting Ready (finding from the National School readiness Indicators Initiative A 17 State Partnership)*. Rhode Islands Kids Count.
- Danandjaya, J. (1987). *Foklore Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanka-kanak dan Sekolah Dasar, (2010). Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak. Jakarta: kementrian Pendidikan Nasional.
- Docket, Sue & Marlyn, Fleer. (2000). *Play and Pedagogy in early childhood*. Washington DC: Teaching Strategies.
- Fad, Aisyah. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Erna, Febru, A. (2011). *Assesmen dan Evaluasi*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Feller, B. (2005). In Today Kindergarten, more student in for a full day. *Education week*. 23 (7). Hlm. 6-10
- Ferrando. et.al, (2011). Trait Emotional Intelligence and Academic Performance; Controlling for The Effect of IQ, Personality and Self Concept, II (29), Hlm. 150-159
- Gardner, Howard. (1993). *Frames Of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books
- Gegerungan, W.A. (1986). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Eresco
- Gilmore, Karen. (2010). Pretend Play and Development in Early Childhood. *JAPA*. I (1), Hlm. 1157-1180
- Hansen, L.A. (1998) Where we play and who we are : *Illonuis Park and Recreation*. 29 (2). Hlm. 22-25
- Hede, Andrew. (2007). The Shadow Groups; Towards an Explanation of Interpersonal Confliek in Work Groups. I (22), Hlm. 25-39
- Huang, C & Tzeng, S. (2010). A study on the interactive “hopscotch” game for the children using computer music techniques. *The International Journal of Multimedia and its Application (IJMA)*. I (2), hlm. 32-44
- Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon
- Hughes, E.C.(2005). Introduction: The Place of Fieldwork in Social Science, *Fieldwork*. I (1). Hlm. 3-12
- Hurlock, E.S. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*, Tterjemahan Tjandrasa & Zarkasih,

Jakarta: Erlangga.

- Henniger, (2013). *Teaching Young Children An Introduction Fifth Edition*, USA: Pearson.
- Homeyer, Linda & Morrison. (2008). Play Therapy; Practice, issues and Trends. *American Journal of Play*. I (1), Hlm.210-228
- Ioannidov & Konstantikaki. (2008). Empathy and Emotional Intelligence; What Is it Really About. *International Journal of caring Sciences*. III (1), Hlm. 118-123
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti, 2009. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Janus, M. (2000). *Readiness to learn at school*. Isuma
- Janus, M. (2001). *Validation of a teacher measure of school readiness with parent and child-careprovider reports*. Canadian Centre for Studies of Children at Risk (in collaboration with Calgary Regional Health Authority) Poster presented at the Department of Psychiatry Research Day, McMaster University.
- Jalal, Fasli. (2002). Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan yang mendasar. *Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. 1 (3) Hlm. 4-8
- Joseph, Gail & Strain, Phillip. (2010). Teaching Young Children Interpersonal Problem-Solving Skills. *Young Exceptional children*. XIII (63), Hlm 28-40
- Jussof, Kamaruzaman & Sahimi, Nurul. (2009). Television and Media Literacy in Young Children; Issues and Effect in Early Childhood. *International Education Studies (CCSE)*. III (2), Hlm. 151-157
- Khobir, Abdul. (2009). Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*. II (7), Hlm. 198-208
- Komala. 2014. *Pengembangan Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional untuk mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal anak*. tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniati, Euis. (2011). *Program Bimbingan untuk Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Leff, S & Macevoy, J. (2012). Children's sympathy for peers who are the targets of peer aggression. *Abnorm Child Psychology Journal*. IV (40), hlm. 1137-114
- Li Tsingan & Lin, Chongde. (2003). Multiple Intelligence and Sturcture of Thingking. *Theory & Psychology*. VI (13), Hlm. 829-845
- Lwin, May.dkk. (2009). *How to Multiply Your Child Intelligences: Cara Mudah Mengembangkan Berbagai Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.
- Luca, Milani. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors. *Developmental and Educational Dynamics*. I (1). Hlm. 1-9
- Mahendra, Agus. 2005. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- n Professional Development Model for