



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini

Elvis Winda

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

windaelvis@gmail.com

Abstract

Research aims to develop valid traditional game-based teaching materials to improve the development of children's religious and social emotional values at Nabilah Kindergarten, Bengkulu City. Type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Subjects were 14 children. Instruments used validation sheets (material experts, language experts, practitioner experts), teacher response questionnaires, pretest and posttest. Results were validated by validators from 3 expert teams, namely material experts with a percentage of 95%, language experts of 95%, and practitioner experts of 97.5% in the very valid category. Assessment sheet on the practicality of teachers' responses to teaching materials that have been developed have an average score of 88.8% in the very practical category. Pretest results obtained were 2.0 with poor assessment criteria and the posttest results were 4.1 with good criteria, this shows that traditional game-based teaching materials are effective for children.

Keywords: Teaching materials; traditional games; religious values; social emotional;

✉ Corresponding Author:
Elvis Winda
windaelvis@gmail.com

Received: 09/01/2025

Accepted: 16/01/2025

Published: 25/01/2025

PENDAHULUAN

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, 2020), serta bahan ajar dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan (Alfauzan, 2018). Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak dimana permainan tradisional dimainkan dengan beberapa aturan tertentu (Iswinarti, 2017). Bentuk permainan tradisional dapat diwarisi secara turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi dalam setiap daerah (Dhamamulya, 2008). Permainan tradisional dianggap sebagai aset budaya sebagai modal

bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain dan memiliki pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial dikemudian hari.

Permainan tradisional pada awalnya sangat digemari oleh masyarakat, namun dalam perkembangannya secara berangsur-angsur menghilang dan tinggal namanya saja karena terdesak oleh olahraga modern serta jenis permainan yang menggunakan teknologi modern seperti video game. Kalangan anak-anak dan remaja, bahkan orang dewasa pada saat ini olahraga tradisional masih sangat awam bagi mereka, dan kurang diminati, padahal bila ditelusuri secara lebih mendalam permainan/olahraga tradisional ini dapat memiliki nilai-nilai luhur yang perlu diperkenalkan dan diwariskan pada generasi muda selain semangat persahabatan, kebersamaan, kekeluargaan dan persatuan di antara yang ikut bermain, juga dapat membuat perasaan dan suasana ceria serta sportivitas yang tinggi (Wibowo, 2019).

Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan tradisional raba-raba. Permainan ini merupakan permainan dengan menggunakan penutup mata. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran dan si buta berada ditengah lingkaran elektronik. Permainan dimaksudkan agar anak berinteraksi dengan teman-temannya, melatih emosi, konsentrasi terutama indera pendengaran dan peraba. Setiap anak diharapkan untuk peka terhadap lingkungannya dan saling mengerti serta memahami kondisi yang ada di lingkungan (Rahmadani, 2019). Selain itu manfaat permainan tradisional bagi anak adalah untuk mengembangkan bakat, motorik, kreativitas, intelektual, keterampilan, nilai agama dan moral, serta sosial emosional. Kalangan anak-anak dan remaja, bahkan orang dewasa pada saat ini olahraga tradisional masih sangat awam bagi mereka, dan kurang diminati, padahal bila ditelusuri secara lebih mendalam permainan/olahraga tradisional ini dapat memiliki nilai-nilai luhur yang perlu diperkenalkan dan diwariskan pada generasi muda selain semangat persahabatan, kebersamaan, kekeluargaan dan persatuan di antara yang ikut bermain, juga dapat membuat perasaan dan suasana ceria serta sportivitas yang tinggi (Wibowo, 2019).

Permainan tradisional raba-raba yang dikembangkan adalah dengan memasukkan nilai agama didalam pelaksanaannya yakni berupa doa sehari – hari (doa sebelum tidur dan doa setelah bangun tidur, doa sebelum makan dan doa sesudah makan, doa sebelum masuk wc dan doa sesudah keluar wc). Doa sehari hari adalah satu cara beribadah yang menekankan pada pembinaan keyakinan bahwa Tuhan adalah asal usul dan tujuan hidup manusia, termasuk peradaban dan ilmu pengetahuannya, untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari (Alfauzan, 2021). Hal ini sangat penting, karena usaha untuk mengenalkan anak kepada Allah sebagai penciptanya merupakan kegiatan pokok yang harus dilaksanakan untuk mengembangkan nilai agama (Megawati, 2011). Pembekalan tersebut bisa berupa membiasakan doa sehari-hari atau doa harian yang tujuannya adalah untuk memohon sekaligus meminta kebaikan atau memohon perlindungan dari segala ancaman dan bahaya (Khalilurrahman, 2016).

Permainan tradisional raba-raba juga dapat mengembangkan nilai agama dan sosial emosional anak, dimana Anak-anak belajar dan menerima stimulus untuk meningkatkan aspek perkembangannya melalui kegiatan sehari-hari (Alimni et al, 2023). Hal ini dapat dilihat dalam permainan yang akan menstimulus terjadinya suatu interaksi sosial emosional dan munculnya emosi yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan sosial emosional anak itu sendiri (Kurniati, 2016). Nilai keagamaan sangat berkaitan erat dengan pengertian dan aktivitas manusia yang kompleks, sehingga sulit ditentukan batasannya. Nilai itu praktis dan efektif dalam jiwa dan tindakan manusia dan melembaga secara obyektif di dalam masyarakat. Nilai ini merupakan unsur realitas yang sah sebagai satu cita-cita yang benar dan berlawanan

dengan cita-cita palsu atau bersifat khayali. Nilai keagamaan, maksudnya adalah konsep mengenai penghargaan yang diberikan oleh masyarakat kepada beberapa masalah yang pokok dalam kehidupan beragama yang bersifat suci sehingga menjadi pedoman bagi tingkah laku keagamaan warga masyarakat yang bersangkutan (Ibid).

Nilai-nilai keagamaan itu menyangkut nilai ketuhanan, kepercayaan, ibadah, ajaran, pandangan dan sikap hidup serta amal yang terbagi dalam baik dan buruk. Adapun yang dimaksud penulis disini adalah bahwa nilai-nilai ajaran Islam yang perlu ditanamkan pada anak adalah nilai keimanan, ibadah dan akhlak. Dalam melaksanakan pendidikan agama Islam melalui penanaman nilai keagamaan pada anak yang menjadi dasar pokok adalah al-Qur'an dan al-Hadits. Aspek Perkembangan nilai agama anak usia dini dilakukan dengan kegiatan pembiasaan rutin dan keteladanan yang dilakukan oleh anak sehari-hari membuat seorang pendidik harus merancang kegiatan pembelajaran yang lebih terprogram apalagi menyangkut media dalam pembelajarannya. Ini sangat berpengaruh karena pembelajaran anak usia dini masih dalam kondisi bermain yang perencanaannya meliputi hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Media akan sangat menunjang perkembangan aspek perkembangan pada anak.

Perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dalam aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada (Ibid). Perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikut (Gunarti, 2010). Menurut Hurlock perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, yaitu menjadi orang yang mampu bermasyarakat. Emosional memiliki kata dasar yakni emosi, emosi merupakan suatu ungkapan dari perasaan ia rasakan yang ditunjukkan kepada seseorang maupun suatu hal yang membuat dia emosi. Emosi merupakan suatu keadaan yang ada pada diri seseorang yang meliputi perubahan secara badaniah maupun kondisi mental yang nantinya menimbulkan rasa seperti sedih, marah, bahagia, gembira dan sebagainya (Ruja, 2020). Emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (a complex feeling state) dan getaran jiwa (stid up state) yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku. Berdasarkan definisi tersebut kita dapat memahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

Perkembangan nilai agama dan sosial emosional pada anak usia dini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Peran orang tua dan guru di sekolah dalam mengembangkan nilai agama, perilaku sosial dan emosional anak adalah di tempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal inilah, yang menjadi dasar utama pengembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang di junjung tinggi di dalam masyarakat. Anak usia dini membutuhkan bimbingan dari orang tua, guru dan orang dewasa lainnya, mereka memiliki peran sangat penting dalam membentuk karakter sosial emosional anak, yaitu dengan mengarahkan dan memberi contoh yang nyata. Kegiatan merawat anak dan mendidik oleh orangtua pada umumnya dilakukan sejak anak lahir hingga dewasa (Wiyani, 2014).

Seharusnya permainan tradisional biasanya dimainkan oleh anak-anak untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah anak-anak pulang sekolah dan di sore hari, sekaligus sebagai media untuk bersosial emosional berkomunikasi dengan teman-temannya. Permainan tradisional biasanya dimainkan paling sedikit dua orang atau lebih dalam satu permainan sehingga terjadi interaksi dan terjalin suatu hubungan antar pemain. Dengan karakteristik yang demikian, permainan tradisional potensial untuk

menjadi sarana menstimulus sosial emosional, khususnya bagi anak usia dini yang pembelajarannya memang berbasis permainan.

Namun seiring berkembangnya zaman, permainan pada dunia anak mengalami kemajuan yang sangat pesat, beragam pilihan permainan semakin banyak yang bersifat elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, aplikasi game, remote control dan permainan lainnya. Permainan modern memiliki pengaruh positif dan negatif bagi perkembangan anak, baik itu dari segi perkembangan fisik, kreativitas maupun sikap sosial anak. Permainan “modern” dan “asing” serta daya tarik media elektronik seperti film kartun dan game yang dapat dimainkan melalui gadget acapkali membuat permainan tradisional tersingkir dan bahkan terlupakan karena dianggap sudah ketinggalan jaman. Selain itu permainan modern tersebut anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya sosial emosional anak kurang berkembang.

Tidak hanya itu dampak yang terjadi akibat permainan modern yaitu menimbulkan masalah terhadap perkembangan sosial emosional anak diantaranya seperti anak ingin menang sendiri, memilih-milih teman dan ketidakmampuan anak untuk menyesuaikan lingkungan baru. Aktivitas game online ini akan mengakibatkan anak kehilangan kemampuan emosi dan sosial dengan teman sebayanya pada dunia nyata. Anak cenderung lebih suka menyendiri. Pemakaian gadget yang lama berakibat pada perkembangan anak yang cenderung tidak optimal. Bahkan, emosional anak susah terkontrol. Peristiwa ini dapat menimbulkan stress dini. Untuk itu, orang tua perlu untuk membatasi penggunaan permainan digital pada anak. Berpijak pada pemikiran ini, penelitian ini bermaksud menerapkan kembali permainan tradisional khususnya permainan tradisional raba-raba dilingkungan anak usia dini serta mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Perkembangan nilai agama dan sosial emosional sangat penting mengingat pada usia ini anak mulai banyak berinteraksi dengan lingkungan luar keluarga. Perkembangan nilai agama dan sosial emosional dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan. Perkembangan nilai agama dan sosial emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataan satu sama lain saling mempengaruhi.

Dari pemaparan diatas dan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung di TK Nabilah Kota Bengkulu bahwa permainan tradisional raba-raba memberikan sejumlah dampak positif bagi anak usia dini seperti membiasakan anak membaca doa, bermain bersama, bekerjasama, sportif dalam permainan, selain itu juga dapat mengurangi anak-anak bermain gadget karena lebih asik dimainkan bersama-sama tidak hanya di sekolah tetapi juga bisa diterapkan di lingkungan luar sekolah, secara tidak langsung durasi anak bermain gadget pun berkurang. Hal ini pun bisa dimanfaatkan oleh orang tua untuk menjauhkan anak-anak dari gadget. Terlebih, anak-anak yang lahir dan besar di tengah pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung akan mengenal teknologi (gadget) sejak kecil. Sebagai Perikat hubungan sosial emosional karena dimainkan secara langsung, permainan dapat menciptakan interaksi sosial emosional satu sama lain. Hal ini pun dapat merekatkan kembali hubungan sosial emosional anak dengan teman bermainnya.

Berdasarkan observasi prapenelitian di TK Nabilah Kota Bengkulu melalui penerapan permainan tradisional raba-raba dapat menstimulus aspek perkembangan nilai agama dan sosial emosional pada anak. Selain itu anak juga mampu mengenal Allah dan mengembangkan sikap percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, sportif, menunggu giliran dan membantu sesama. Anak-anak tampak menyukai permainan raba-raba ini karena

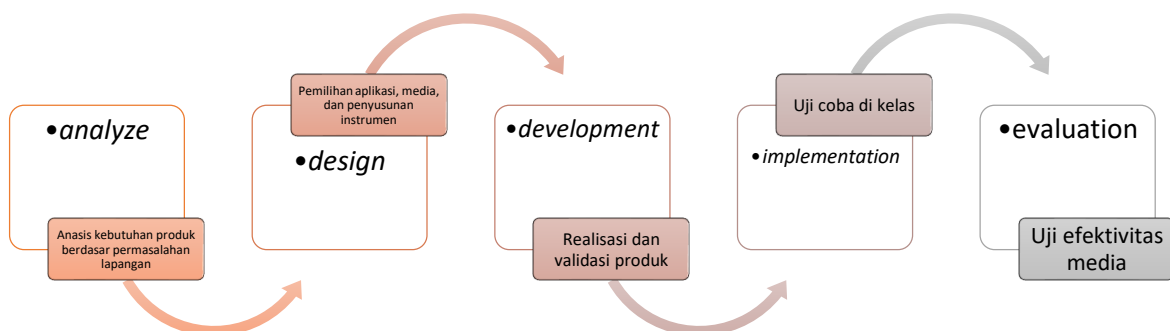
dimainkan dengan bernyanyi sambil bergerak dan tertawa, serta dengan membaca doa sehari-hari (doa sebelum tidur dan doa setelah bangun tidur, doa sebelum makan dan doa sesudah makan, doa sebelum masuk wc dan doa sesudah keluar wc). Permainan ini dapat mengajarkan anak selalu membaca doa sebelum melakukan kegiatannya dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Dari sinilah anak-anak belajar mengenai kebiasaan berdoa, kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian cara berkomunikasi, dan mengenal aturan-aturan.

Hasil wawancara peneliti pada guru kelompok B dan kepala sekolah di bahwa di TK Nabilah Kota Bengkulu sudah menerapkan permainan tradisional raba-raba dalam proses pembelajaran, namun tanpa adanya bahan ajar berbasis permainan tradisional. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian yang nantinya produk atau bahan ajar dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan di TK Nabilah Kota Bengkulu dan di seluruh Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Indonesia. Terkait dengan uraian diatas penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini”.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan ditinjau dari permasalahannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate (Sugiyono, 2013).

Model pengembangan ADDIE dilakukan dengan 5 (lima) tahapan yakni tahap pertama Analysis, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan. Tahap kedua yakni Design, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga Development, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Tahap keempat yaitu Implementation, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Dan tahap kelima yaitu Evaluation, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang akan diajarkan, dan kompetensi apa yang diharapkan dikuasai siswa setelah belajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran Analisis kinerja dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah dasar yang

dihadapi dalam pembelajaran pada pokok. Pada tahap ini dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang diperlukan anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam bahan ajar sehingga berhasil mengembangkan permainan tradisional raba-raba dalam proses pembelajaran maka suasana pembelajaran akan lebih menarik dan agar semua anak lebih aktif.

Tahap design dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang bahan ajar berbasis permainan tradisional. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, sketsa bahan ajar, dan konsep bahan ajar berbasis permainan tradisional.

Taham Pengembangan, dikembangkan media bahan ajar untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi yang akan menilai tentang bahan ajar yang akan dibuat dan akan memvalidasi kevalidan, kepraktisan dan efektifan bahan ajar yang akan digunakan agar mendapat masukan untuk pengembangan dan perbaikan sebelum diuji cobakan kepada siswa.

Tahap Implementasi adalah uji coba produk bahan ajar berbasis permainan tradisional yang akan diuji cobakan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Nabilah Kota Bengkulu. Pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat kembali dampak pembelajaran dengan produk yang telah dikembangkan dan tercapainya tujuan pengembangan produk. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan kualitas sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui perbaikan yang perlu dilakukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi juga bertujuan untuk menganalisis validitas, kepraktisan bahan ajar dan pemahaman perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak setelah menggunakan bahan ajar berbasis permainan tradisional yang dikembangkan pada tahap implementasi.

Tempat penelitian di laksanakan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Nabilah kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Raden Fatah Kelurahan Suka Rami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 20 April 2024 – 20 Mei 2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional adalah observasi, dokumentasi, lembar validasi, angket, Pretest dan Posttest.

Teknik analisis data dengan analisis data kuantitatif, untuk memperoleh data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian, adapun analisis data untuk menguji kevalidan bahan ajar berbasis permainan tradisional yang dikembangkan. Analisis Data Kevalidan dengan rumus:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase Data Angket

R = Jumlah Skor yang diperoleh

SM = Jumlah Skor Maksimal

Validator kemudian melengkapi angket dengan mencentang (√) kategori yang disediakan peneliti berdasarkan skala *likert* yang terdiri skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat sesuai	4
2	Sesuai	3

No.	Kriteria	Skor
3	Cukup sesuai	2
5	Kurang sesuai	1

(Yuni Hana Lestari, 2021)

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Persentase	Kategori
0 %-25%	Tidak Valid
26%-50%	Kurang Valid
51%-75%	Valid
76%-100%	Sangat Valid

(Yuni Hana Lestari, 2021)

Produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran adalah produk yang memiliki persentase penilaian 51% hingga 100%. Selanjutnya analisis data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar berbasis permainan tradisional yang dikembangkan peneliti praktis atau tidak. Bahan ajar dikatakan praktis apabila guru dapat menggunakan bahan ajar tersebut dan dapat mengimplementasikan kepada anak. Hasil angket tanggapan guru dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase Data Angket

R = Jumlah Skor yang diperoleh

SM = Jumlah Skor Maksimal

Tabel 3. Pedoman Penilaian Skor Kepratisan

No	Kriteria	Skor
1	Ya	3
2	Cukup	2
3	Tidak	1

(Dya Nurli Herliza, 2023)

Tabel 4. Kriteria Angket Respon Guru

Nilai Kepraktisan	Kriteria
75,01% - 100%	Sangat Praktis
50,01% - 75%	Praktis
25,01% - 50%	Kurang Praktis
00,00% - 25%	Tidak Praktis

(Yuni Hana Lestari, 2021)

Analisis data keefektifan bahan ajar berbasis permainan tradisional dikatakan efektif apabila memenuhi indikator:

Tabel 5. Indikator *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator
1	Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa
2	Anak mengetahui lebih banyak doa sehari-hari
3	Anak mempraktikkan membaca doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu

No	Indikator
4	Anak mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia
5	Anak mampu menaati aturan permainan
6	Anak dapat bekerjasama dengan temannya
7	Anak menunjukkan antusiasme dalam permainan
8	Anak dapat bermain sportif saat ia kalah
9	Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi
10	Anak Memiliki rasa bangga sebagai anak Indonesia

(Modifikasi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Riset & Teknologi RI Tahun 2022)

Selanjutnya efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis permainan tradisional dapat dilihat dengan menghitung rata-rata nilai anak setelah mengikuti *pretest* dan *posttest* yang kemudian dikonversi kedalam rentang 0 – 100 dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik}}{\text{Banyak Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Tabel 6. Nilai Keefektifan

Interval	Kriteria
85-100	Sangat Efektif
65-85	Efektif
55-65	Cukup Efektif
45-55	Kurang Efektif
00-45	Tidak Efektif

(Yuni Hana Lestari, 2021)

Analisis data kualitatif, yaitu yang di dapat dari uji validasi pakar ahli yang berupa komentar secara lisan, saran dan perbaikan sehingga nanti akan di analisis oleh peneliti. Hasil analisis ini selanjutnya digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi bahan ajar berbasis permainan tradisional agar dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak di TK Nabilah Kota Bengkulu ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis permainan tradisional. Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 (lima) tahap meliputi Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Bahan ajar ini berisi tentang materi yang dibutuhkan oleh pendidik dalam pelaksanaan permainan tradisional raba raba untuk anak usia 5-6 tahun. Bahan ajar ini dikembangkan dengan inovasi gambar yang menarik dan warna yang cerah, menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh pendidik dan dilengkapi dengan modul ajar yang membantu pendidik dalam pelaksanaan permainan tradisional raba-raba.



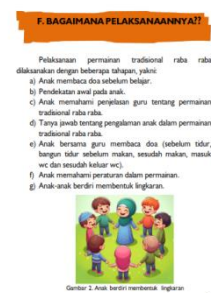
Gambar 2. Sampul Depan Bahan Ajar



Gambar 3. Sampul Belakang Bahan Ajar

DAFTAR ISI	
COVER	i
PRAKATA	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU	i
PENDAHULUAN	2
A. APA ITU PERMAINAN TRADISIONAL RABA RABA?	5
B. APA MANFAATNYA?	8
C. APA YANG DIPERLUKUT?	10
D. APA SAJA ATURANNYA?	11
E. APA SAJA DOA SEHARI-HARINYA?	12
F. BAGAIMANA PELAKSANAANNYA?	15
STANDAR TINGKAT PENGEMBANGAN PERKEMBANGAN ANAK	18
MODUL AJAR	20
PENILAIAN HASIL	26
DAFTAR PUSTAKA	27

Gambar 4. Daftar Bahan Ajar



Gambar 5. Bagian Isi Bahan Ajar

Kevalidan Bahan Ajar

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat kevalidan media berdasarkan pendapat para ahli untuk menilai kevalidan bahan ajar dan materi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yakni (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi). Validasi dilakukan dengan 2 tahap dimana perbaikan dilakukan sesuai dengan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh validator pada tahap pertama. Berikut adalah hasil uji validasi tahap 2 bahan ajar berbasis permainan tradisional raba-raba:

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dalam bahan ajar	4
2	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4
3	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	4
4	Kesesuaian sasaran penggunaan bahan ajar	4
5	Materi bahan ajar mudah dipahami oleh pendidik	4
6	Materi yang disajikan jelas	3
7	Sistematika penyajian runut	4
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	3
9	Bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran	4
10	Materi mendukung stimulasi perkembangan anak	4
Jumlah Total		38
Jumlah Skor Maksimal		40
Nilai N (Persentase Skor)		95% (Sangat Valid)

Tabel 8. Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Menggunakan bahasa yang lugas	4
2	Menggunakan kalimat yang efektif	4
3	Menggunakan bahasa dan istilah yang baku	3
4	Penulisan dan tanda baca bahasa arab sudah tepat	4
5	Bahasa yang komunikatif	4
6	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	3

No	Butir Pernyataan	Skor
7	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami pendidik pialud	4
8	Tersampainya semua pesan dalam bahan ajar kepada pembaca	4
9	Keruntutan dan keterpaduan bahan ajar	4
10	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan Belajar	4
Jumlah Total		38
Jumlah Skor Maksimal		40
Nilai N (Persentase Skor)		95% (Sangat Valid)

Tabel 7. Pedoman Penilaian Skor Kepratisan

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kemudahan penggunaan bahan ajar	4
3	Dilengkapi dengan rencana pembelajaran	4
4	Maksud yang diampaikan mudah di pahami	4
5	Kejelasan isi bahan ajar dalam praktek	4
6	Kepraktisan isi bahan ajar dalam praktek	3
7	Bahan ajar bisa digunakan dalam berbagai tema	4
8	Kemenarikan dalam pelaksanaannya	4
9	Anak bersemangat dalam permainan	4
10	efektif menstimulus perkembangan anak	4
Jumlah Total		39
Jumlah Skor Maksimal		40
Nilai N (Persentase Skor)		97,5% (Sangat Valid)

Kepraktisan Bahan Ajar

Peneliti melakukan uji lapangan untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan bahan ajar berbasis permainan tradisional. Penilaian tahap uji kepraktisan berdasarkan respon guru terhadap penggunaan bahan ajar berbasis permainan tradisional. Sampel berjumlah 1 orang guru di TK Nabilah Kota Bengkulu yang sudah memiliki 30 tahun pengalaman menjadi guru TK. Tahap keefektifan bahan ajar berbasis permainan tradisional bertujuan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar berbasis permainan tradisional yang dibuat agar anak dapat lebih mudah dalam mempraktekkan doa sehari-hari dan permainan tradisional raba-raba. Data keefektifan bahan ajar dilihat dari perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak. Angket respon guru yang telah diperhitungkan dalam lembar penilaian kepraktisan respon guru terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Penilaian yang dilakukan oleh guru adalah ketertarikan, materi, dan bahasa, berikut hasilnya:

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase
1	Ketertarikan	100%
2	Materi	77,7%
3	Bahasa	88,8%

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase
	Nilai Rata-Rata	88,8%
	Kategori	Sangat Praktis

Tabel menunjukkan bahwa ada tiga aspek yang dinilai yakni aspek ketertarikan, materi dan bahasa. Aspek penilaian ketertarikan mendapat skor 100%, pernyataan 2 dengan aspek penilaian materi mendapat skor 77,7% dan pernyataan 3 dengan aspek penilaian bahasa mendapat skor 88,8%. Hasil penilaian kepraktisan respon guru terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan memiliki nilai rata-rata 88,8% dengan kategori sangat praktis.

Keefektifan Bahan Ajar

Keefektifan permainan tradisional raba-raba terdiri dari data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Tes kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes pertama sebelum menggunakan bahan ajar permainan tradisional raba-raba (*pretest*) dan tes kedua setelah menggunakan bahan ajar permainan tradisional raba-raba (*posttest*).

Tabel 9 . Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Ahya	2,0	4,3	2,3
2	Rozak	1,9	3,8	1,9
3	Fahmi	2,3	4,6	2,3
4	Alifa	2,0	4,0	2,0
5	Nadira	2,0	4,3	2,3
6	Keila	2,0	4,4	2,4
7	Keisa	1,9	3,9	2,0
8	Faiz	1,9	3,5	1,6
9	Viora	2,2	4,6	2,4
10	Kayla	1,9	3,8	1,9
11	Malique	2,0	4,1	2,1
12	Egris	1,8	3,4	1,6
13	Naila	2,1	4,6	2,5
14	Pasha	2,0	4,4	2,4
Nilai Rata-Rata		2,0	4,1	2,1

Berdasarkan hasil nilai *pretest* diketahui bahwa ada 14 anak mendapatkan nilai rata-rata dengan kriteria kurang. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *pretest* 14 anak adalah 2,0 berada dalam skor 1,6 – 2,5 dengan kriteria penilaian kurang. Penerapan penggunaan bahan ajar berbasis permainan tradisional dalam proses pembelajaran terlihat bahwa mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa anak masih berada dikriteria cukup. Berdasarkan hasil nilai *posttest* diketahui bahwa masih ada 2 anak dengan kriteria cukup, 9 anak dengan kriteria baik dan 3 anak dengan kategori baik sekali. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *posttest* 14 anak adalah 4,1 berada dalam skor 3,6 – 4,5 dengan kriteria baik. Secara keseluruhan dari *posttest* perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak sudah baik dan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan nilai

agama dan sosial emosional anak dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 4,1 dengan kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai ketuntasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan disimpulkan bahwa Kevalidan pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak, setelah divalidasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli materi dengan persentase 95%, ahli bahasa dengan persentase 95%, dan ahli praktisi dengan persentase 97,5%, yang berarti bahan ajar berbasis permainan tradisional dinyatakan “valid” dan produk siap digunakan. Kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak, setelah analisis data berdasarkan hasil lembar penilaian kepraktisan respon guru terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan memiliki skor rata 88,8% dengan katagori sangat praktis. Keefektifan pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak, berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan menyatakan bahwa bahan ajar berbasis permainan tradisional efektif untuk anak. Hasil *pretest* yang diperoleh adalah 2,0 kriteria penilaian kurang dan hasil *posttest* yang diperoleh adalah 4,1 dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Ja'far, Peranan Sholat Tahajjud & Doa dalam Kesehatan Mental. Yogyakarta: Robait Usman, 2012), 102-105.
- Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Ali Nugraha, Metode Pengembangan Sosial Emosional. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).
- Alfauzan Amin. Pengembangan Bahan Ajar PAI Pokok Bahasan Aspek Akidah Berbasis Pembelajaran Metafora Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Smpn 17 Kota Bengkulu. Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat | Vol. 3 No. 1, 2018.
- Alfauzan Amin, Alimni. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog And Criticsl Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Mandrasah Tsanawiyah'. Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021. hal. 8.
- Alimni; dkk. Analisis Tingkat Kognitif Soal-Soal Buku Teks Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muara Pinang. Jurnal Pendidikan Tematik.
- Alimni. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di TK Al Fadilah Kota Bengkulu. Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 2 Desember 2023, Pages 257-265 ISSN: 2830-5868 (Online); ISSN: 2614-7831(Printed).
- Alimni, Alfauzan Amin, Meri Lestari. Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu Jurnal El-Ta'dib Program Studi Pendidikan Agama Islam E-Issn: 2775-5533 Universitas Muhammadiyah Bengkulu Volume. 01 Nomor. 02 September 2021.
- Asri Musandi Waraulia. 2020. Bahan Ajar: Teori Dan Prosedur Penyusunan. UNIPMA Press (Anggota IKAPI) Universitas PGRI Madiun. ISBN: 978-602-0725-90-1
- Ari Wibowo. 2019. Olahraga dan Permainan Tradisional. Malang: Wineka Media.
- Arikunto, Suharsini. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta.

- Baiq Yunia Herlina. Pengembangan Permainan Tradisional Raba-Raba Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Dusun Sundak Desa Rarang. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 7, Nomor 4, Desember 2022 ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (Online): 2620-8326
- Bisri Musthofa, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah. Yogyakarta: Dua Satria Offset, 2016).
- Capaian Pembelajaran Untuk Satuan PAUD. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022.
- Conny R.S. 2008. Belajar & Pembelajaran Prasekolah & Sekolah Dasar. Jakarta: Indeks.
- Dalima Septiria. 2020. Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Daryanto. Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. (Yogyakarta: Gava Media 2013).
- Dya Nurli Herliza, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Saian Subtema Gejala Alam Kelompok B Di Tk Aisyiyah I Pasar Manna" (2023).
- Eka Susanti, dkk. Upaya Mengatasi Anak Hiperaktif Dengan Metode Bermain Raba-Raba Di Ra Al-Hasanah Desa Muara Megang. Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-ilmu Keislaman, Volume. 7, Number. 2, Oktober. 2022, Hal: 159 - 172 p-ISSN: 2088-9453, e-ISSN: 2775-1139.
- Elizabeth B. Hurlock. Perkembangan Anak.
- Elfan Fanhas Fatwa, dkk. 2020. Indonesian Parenting. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Euis Kurniati, Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak(Jakarta : Prenadamedia Group, 2016).
- Hamzah Amir, Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019).
- Hasan Bin Ahmad Hammam, Terapi Dengan Ibadah "Istighfar, Sedekah, Doa, Al-Qur'an, Shalat, Puasa" (Solo: Aqwam, 2010), 81-82.
- Hurlock, Elizabeth. 2013. Perkembangan Anak. Erlangga. Jakarta.
- Ina Magdalena, dkk. Analisis Bahan Ajar. Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 2, Nomor 2, Juli 2020; 311-326.
- Isjoni. 2011. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: alfabeta.
- Iswinarti, Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis (Malang: Universitas Muhammadiyah Press, 2017). h. 7.
- Julia Citra Afriza dan Serli Marlina. Efektivitas Permainan Tradisional Raba-Raba terhadap Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, SSN: 2614-6754 (print) ISSN: 2614-3097(online) Halaman 2335-2344 Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. Kumpulan Doa Sehari-Hari. Subdit Publikasi Dakwah dan HBI Direktorat Pencerahan Agama Islam Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam. Cetakan III: November 2013.
- Kementrian Pendidikan Nasional: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini; Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal. Membangun Sosial Emosi Anak di Usia 0-2 Tahun. 2011.

- Khadijah, Dkk. Hubungan Sosial Emosional Dengan Perkembangan Agama Anak Usia Dini Raudhah Proud To Be Profesional Journal Tarbiyah Islamiyah Volume 6 Edisi 2 Desember 2021 P Issn : 2541 – 3686 E Issn : 2746 – 2447.
- Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, "Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Lingustik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun."
- Linda Arsita. Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kcamatan Sukarame Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1438 H.
- M. Khalilurrahman Al-marfani, Keutamaan Do'a & Dzikir Untuk Hidup Bahagia Dan Sejahtera, (Jakarta: Wahyu Media, 2016), Hal. 30
- Masganti Sit, Perkembangan Peserta Didik (Medan: Perdana Publishing, 2012), 1.
- Mawardi Labay El Suithni, Zikir dan Doa dalam Kesibukan, (Jakarta, Al-Mawardi Prima : 2013), h. 64.
- Megawangi, Pendidikan Karakter. Jakarta: Heritage Foundation, 2011). hal. 23
- Meilian Arsanti. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula. Jurnal Kredo Vol. 1 No. 2 April 2018.
- Misnaiyah, dkk Universitas Bina Bangsa Getsempena (Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Volume 3, Nomor 2, September 2022, E-ISSN: 2807-8624) dengan judul Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Raba-Raba Pada Anak Kelompok A TK Negeri Beurabo Kecamatan Padang Tiji Kabupaten Pidie.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik), (Jakarta: bumi aksara, 2010), h. 68
- Nabilah 'Ainun Nafi. 2023. Pembiasaan Membaca Doa Sehari-Hari Sebagai Upaya Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Anuban Santivit Ban Na Chana Songkhla, Thailand Selatan. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Nilawati Tadjuddin. 2014. Meneropong Perkembangan Anak dalam Prespektif AlQuran, Heyra Media, Depok.
- Novan Ardy Wiyani, Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).
- Novi Ade Suryani Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A, , Jurnal Ilmiah Potensia, 2019, Vol. 4 (2), 141-150 e-issn:2621-2382 p-issn: 2527-9270, Publish: 28 Juli 2019
- Nurjannah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. Jurnal Hisbah: Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam Vol.14, No. Juni 2017
- Permainan Anak-Anak Daerah Lampung. Departement Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Provinsi Lampung Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Lampung Tahun 1981/1982.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RI Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Poni Saltifa, "Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa," *Equation 3*, no. 1 (2020): 34–45.
- Rachmawati, Yeni. Modul 1 Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. PAUD4103
- Rahmadani. Pengenalan Permainan Tradisional Jawa, Sunda, Batak & Cina untuk tingkat sekolah dasar. Batam: Abdimas-Polibatam Vol.1 No.1 Juni 2019
- Rini dkk dalam Nurjannah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Hisbah: Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* Vol.14, No. Juni 2017
- Saifuddin Aman, Belajar Islam Bersama Ayah Dan Bunda, (Jakarta, ABC Al-Mawardi: 2010), hal. 12
- Siti Aisyah, Evih Noviyanti, dan Triyanto. Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. (*Jurnal Salaka* Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020).
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabda, 2013. Metode Penelitian Pendidikan, 23rd edn (Bandung: Alfabeta, 2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta, 2019).Hal.766.
- Sukirman Dharmamulya, Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press, 2008).
- Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih, Bermain dan Permainan Anak, (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2015).
- TM. Hasbi Ash Shiddieqy, Pedoman Dzikir dan Doa, (Jakarta, PT. Bulan Bintang: 2011) Cet. 2. hal.99.
- Umi Khomsiyatun, dkk. 2018. Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Spektrum Nusantara.
- Winda Gunarti, dkk. 2010. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Wati, Ruja. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar Di Lingkungan Keluarga Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. PALAPA: *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Volume 8, Nomor 2, November 2020.