

PENGARUH PERMAINAN ESTAFET PUZZLE TERHADAP KERJA SAMA ANAK KELOMPOK A TK IT IZZUDDIN PALEMBANG

Risti Melia¹, Sri Sumarni², Syafdaningsih³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sriwijaya

Email: ristimeliamilwan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan estafet puzzle terhadap kerja sama anak TK IT Izzuddin Palembang, yang meliputi 4 indikator: (1) interaksi, (2) bertanggung jawab, (3) saling membantu, (4) berkontribusi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pra Eksperimen dengan desain *One Shoot Case Study*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel berjumlah 20 anak. Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali dan masing-masing dilakukan *posstest*. *Posstest* menggunakan alat berupa lembar observasi yang ditampilkan dalam bentuk skor tes. Nilai pada setiap *posstest* dijumlahkan dibagi 4 didapatkan nilai rata-rata 73,9. Sebagai data yang dihipotesiskan adalah data yang terdapat di kelas batas bawah interval nilai kategori BSH yaitu 63. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,53 \geq$ nilai $t_{tabel} = 1,73$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = (19)$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh bermain estafet puzzle terhadap kerjasama anak kelompok A TK IT Izzuddin Palembang. Hal ini dapat ini dapat dibuktikan bahwa pada kondisi awal nilai rata-rata kerja sama anak dengan interpretasi Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 50% yaitu berjumlah 10 anak, kemudian anak dengan interpretasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar (20%) yaitu berjumlah 4 anak, selanjutnya anak dengan interpretasi Mulai Berkembang (MB) sebesar (20%) yaitu berjumlah 4 anak, sedangkan anak dengan interpretasi Belum Berkembang (BB) sebesar (10%) yaitu berjumlah 2 anak. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan permainan estafet puzzle terhadap kerja sama anak.

Kata kunci: *bermain, estafet puzzle, kerjasama*

ABSTRACT

This report aims to review the influence of puzzle estafet game toward children cooperation group a at kindergarten it izzuddin palembang, which includes 4 indicators: (1) interaction, (2) responsible, (3) mutual assistance, (4) contribute. The kind of research use is pre experiment with the design one shoot case study. Engineering the sample use is purposive sampling with samples were 20 children. Treatment done about 4 times and each performed posstest. Posstest used a in form of pieces of observation that shown in the form the test scores. Value on every posstest totaled divided 4 obtained the average 73,9. As the data is hypothesized is data that is in class lower limit value bsh intervals category that 63. From the data analysis obtained value $t_{count} = 2,53 \geq$ value $t_{table} = 1,73$ With significant level of 5 percent and $dk = (19)$ so that concluded there is influence estafet puzzle game against cooperation group a child kindergarten it izzuddin palembang. This could this be proved that in the initial conditions the average cooperation interpretasi developing a very good (bsb) as much as 50 % the children were 10, the son of by interpretation developed as expected (bsh) of (20%) the children were 4, then a interpretation getting started (mb) of (20%) the children were 4, While

children with interprestasi undeveloped (bb) of (10%) the children were 2 . So concluded there are significant influence estafet puzzle game against cooperation children .

Keywords: *game, estafet puzzle, cooperation*

1 PENDAHULUAN

Anak merupakan harta yang sangat berharga bagi sebuah bangsa yang memerlukan pendidikan dan juga perlindungan. Anak usia dini juga dilahirkan seperti halnya secarik kertas putih. Konsep kertas putih atau tabularasa meyakini bahwa pengalaman dan pendidikan anak, merupakan faktor paling menentukan dalam perkembangan anak. Masa kanak-kanak adalah masa emas dalam pertumbuhan, yang disebut “*Golden Age*”. Golden age adalah masa balita sampai anak berusia di bawah lima tahun. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupan. Perkembangan yang terjadi pada anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda, periode ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun, Hasnida (2015: 169).

Anak di Taman Kanak-Kanak (TK) kelas A adalah anak yang berada pada rentang usia 4-5 Tahun. Masa ini merupakan landasan penting bagi perkembangan anak pada usia berikutnya. Ada beberapa lingkup perkembangan yang harus dicapai anak dan diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif disetiap tahapannya. Hal ini juga diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan itu meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Selanjutnya, salah satu aspek/ lingkup perkembangan dasar yang penting bagi anak adalah perkembangan sosial.

Perkembangan sosial anak prasekolah tampak pada caranya bergaul dengan teman sebaya. Pada masa ini anak usia 3 sampai 4 tahun belum mengembangkan kemampuan sosial untuk berteman atau bergaul dengan anak lain, karena fokus anak-anak hanya pada diri sendiri. Pandangan egois ini sepertinya tidak berlaku didunia secara umum karena cepat atau lambat mereka harus belajar berurusan dengan orang lain dan diperlakukan sebagai bagian dari kelompok.

Salah satu aktivitas perkembangan sosial yang dapat membuat anak senang dan tertarik adalah bermain. Bermain dapat dilakukan di luar dapat juga di dalam ruangan. Bermain dapat memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati teradap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan

rasa sosialisasi anak. melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu, dan berbagi. Catron dan Allen di kutip oleh Wiyani (2014:47).

Hal ini berbeda dengan yang terjadi di lapangan. Kegiatan pembelajaran anak-anak di TK IT Izzuddin masih belum menunjukkan adanya kemampuan kerjasama yang baik. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru lebih terfokus pada hapalan dan aktivitas *paper and pencil*. Aktivitas dengan menggunakan media dan alat permainan sosial yang melibatkan anak bekerjasama sangatlah sedikit, sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi secara langsung yang mengakibatkan kurangnya interaksi antar anak dan cenderung individual. Oleh karena itu anak-anak ini harus dibimbing dan diarahkan agar mampu bersosialisasi dan tidak sibuk dengan dirinya sendiri sehingga mampu menumbuhkan sikap bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru lebih menekankan kepada kegiatan individu sehingga anak mengalami masalah dalam sosialnya khususnya dalam hal kemampuan kerjasama.

Menurut Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun anak sudah dapat menjalin pertemanan dengan anak lain. Hhal ini yang menjadi permasalahan bagi peneliti sehingga penelitian ini dapat menumbuhkan sikap sosial kerja sama anak menjadi lebih berkembang.

Salah satu cara yang dilakukan untuk menumbuhkan sikap sosial kerja sama anak dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan efektif. Pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak adalah melalui permainan estafet puzzle. Karena media tersebut akan memberikan

kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain sesuai dengan instruksi dari guru. Permainan estafet puzzle anak-anak akan merasa senang dan tertantang untuk melakukan kegiatan bersama dan bergantian dalam kelompoknya didalamnya terdapat kegiatan yang membentuk kompetitif dimana untuk memacu semangat anak dalam penelitian. Permainan estafet juga adanya kerjasama, berbagi tugas, bergiliran, mengerjakan tujuan bersama teman kelompoknya sehingga anak akan terhubung dengan teman bermainnya dan dapat mengembangkan keterampilan sosialnya.

Hal ini diperkuat dari penelitian dilakukan sebelumnya oleh Esti Kurnia Mahardika (2014) Jurnal pendidikan anak usia dini yang berjudul “Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkat perilaku sosaial anak kelompok A TK DWP Putra harapan bojonegoro. Perilaku sosial anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional jawa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelas pada tindakan sebesar 41,13% setelah dilakukan tindakan dalam siklus I meningkat rerata kelas menjadi sebesar 83,01% dan pada siklus II meningkat menjadi 99,7%.

Senada dengan hasil penelitian dari Alfiah (2015) mengatakan bahwa “Dengan bermain *aku sayang kawan* dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, karena pada saat bermain anak melakukan komunikasi dan saling bekerjasama dengan teman bermainnya”. Selain itu juga penelitian dari Zulfasari (2013) mengatakan bahwa “dengan bermain bola estafet dapat meningkatkan belajar anak dan dapat mengembangkan aspek

sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga Pengumpulan data dalam penelitian bahasa. bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak usia dini”.

Maka dai itu peneliti tertaik untuk menindaklanjuti penelitian di atas pada ketampilan kerjasama anak di TK IT Izzuddin Palembang dnegan judul “Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Pada Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang”.

2 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *Pre-Eksperimental*. Sedangkan desainnya *one shot case study* yang digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain estafet puzzle terhadap kerja sama anak pada kelompok A TK IT Izzuddin Palembang.

<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
X	0

(Arikunto, 2013:124)

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Shot Case Study*

Ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan estafet puzzle terhadap kemampuan kerjasama anak, yang disesuaikan dengan 3 indikator kemampuan kerjasama. Lembar observasi dilakukan setelah anak diberi perlakuan dengan menggunakan bermain estafet puzzle. Peneliti menggunakan lembar obsevasi yang dilakukan dalam bentuk instruksi dan anak melakukan tugas sesuai dengan intruksi tersebut.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono 2015:207). Data yang diperoleh berupa skor yang dirubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

(Sunarti & Rachmawati, 2014:56)

Setelah mendapatkan nilai, menentukan kriteria sesuai dengan nilai yang didapat :

Angka	Huruf	Keterangan
82-100	BSB	Berkembang sangat baik
63-81	BSH	Berkembang sesuai harapan
44-62	MB	Mulai berkembang
25-43	BB	Belum berkembang

(Modifikasi Arikunto dan Dimiyanti)

Tabel 3.6 Modifikasi Interpretasi Penilaian Kerja Sama Anak Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang

Sebelum menggunakan *uji t* untuk melihat pengaruh bermain estafet puzzle terhadap kerja sama, data harus dipastikan berdistribusi pada kurva normal. Untuk itu harus dilakukan uji normalitas dengan hasil yang diperoleh merupakan Chi kuadrat hitung (x^2_{hitung}) kemudian membandingkan x^2_{hitung} dengan Chi kuadrat tabel (x^2_{tabel}). Jika $x^2_{hitung} \leq \text{hargax}^2_{tabel}$, maka distribusi dinyatakan normal, dan bila lebih besar maka dinyatakan tidak normal.

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik Uji t (*t-test*) $\alpha = 0,05$ dan dk = 19. Uji hipotesis dengan menggunakan teknik *t-test* dirumuskan:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Sugiyono, 2014:250)

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

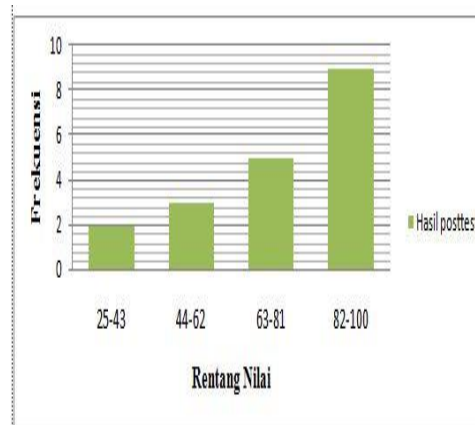
3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penilaian hasil dengan menggunakan lembar observasi. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan *posttest* di akhir pembelajaran. Setelah didapatkan skor pada setiap indikator, kemudian skor diubah menjadi bentuk nilai. Adapun hasil yang didapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai Posttest Kerjasama Pada Anak Kelompok A di TK IT Izzuddin Palembang

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
82-100	BSB	10	50%
63-81	BSH	4	20%
44-62	MB	4	20%
25-43	BB	2	10%
Total		20	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat yaitu pada interval pertama dengan nilai 82-100 sebanyak 10 anak dengan persentase 50% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan interval kedua dengan nilai 63-81 sebanyak 4 anak dengan persentase 20% termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian pada interval ketiga dengan nilai 44-62 sebanyak 4 anak dengan persentase 20% termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB). Dan interval terakhir dengan nilai 25-43 sebanyak 2 anak dengan persentase 10% termasuk dalam kategori belum berkembang (BB). Dari tabel tersebut dapat disajikan dalam gambar grafik batang dibawah ini



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Kerjasama Anak Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang

Lakukan dalam mengambil keputusan atau Kesimpulan dari hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan perumusan hipotesis, yaitu:
 H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang.

H_a : Terdapat Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang.

2. Menentukan t_{hitung}

Sebelum melakukan perhitungan uji-t, terlebih dahulu menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi anak. Untuk mendapatkan nilai X_1 menggunakan penilaian harian anak. Setelah itu diperoleh hasil nilai rata-rata dan standar deviasi. Kemudian membandingkan nilai rata-rata dan standar deviasi *posttest*. Berikut ini dapat dilihat perhitungan uji t :

$$\begin{aligned} \text{Diketahui : } \bar{X} &= 73,9 \\ S &= 20,35 \\ \mu_0 &= 63 \\ n &= 20 \end{aligned}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{73,9-63}{\frac{20,35}{\sqrt{20}}} = \frac{10,9}{20,35/4,7} = \frac{10,9}{4,32} = 2,53$$

(Arikunto, 2013:349).

3. Menentukan t_{tabel}

Menurut Arikunto (2013:349) t_{tabel} didapat dari distribusi t (telampir) dengan peluang $(1-\alpha)$ dan $dk = (n-1) dk = (20-1) = 19$, nilai $\alpha = 0,05$. Sehingga $t(0,95 : 19) = 1,73$.

4. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian hipotesis mengacu pada kesimpulan akhir yaitu apabila harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 diterima H_a ditolak. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 Ditolak H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t didapat nilai t_{hitung} sebesar 2.53. Berarti $t_{hitung} = 2,53 > t_{tabel} = 1,73$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 19$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan ada Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok A TK IT Izzuddin Palembang.

3.2 Pembahasan

Hasil rekapitulasi nilai obserasi yang dilakukan terdapat 10 anak dari 20 anak (50%) yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Artinya inikator yang dominan muncul yaitu anak menunjukkan interaksi sesama teman saat bermain estafet puzzle. Contohnya ketika anak bermain estafet puzzle mereka sudah menunjukkan interaksi kesemua teman dalam kelompoknya dengan kesadaran dirinya tanpa harus disuruh guru terlebih dahulu. Hal ini senda dengan Wiyani (2014:133) salah satu standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, yaitu anak sudah dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. pada usia 4-5 tahun, hubungan dengan teman sebaya semakin intens dan dapat menghabiskan banyak waktu.

Terdapat 4 anak dari 20 anak (20%) yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Artinya, anak memperlihatkan sikap bertanggung jawab dengan teman dalam kelompok saat bermain estafet puzzle. Contohnya ketika anak bermain estafet puzzle secara berkelompok didalam kelas anak tidak mau merapikan kembali kepingan puzzle setelah kelompoknya bermain. Menurut Froebel dikutip Madyawati (2016: 10) guru bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan agar anak menjadi kreatif sesuai dengan kurikulum terencana dan sistematis.

Kemudian 4 anak dari 20 anak (20%) yang berada pada kategori mulai berkembang (MB). Artinya, indikator yang dominan muncul yaitu, anak menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok saat bermain estafet puzzle. Contohnya ketika anak bermain estafet puzzle anak sudah menunjukkan sikap saling membantu satu sama lain dalam kelompoknya. Hal ini sependapat dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun di bidang sosial-kerjasama diantaranya anak dapat saling membantu antar sesama teman.

Selanjutnya terdapat 2 anak dari 20 anak (10%) yang berada pada kategori mulai berkembang (BB). Artinya indikator yang dominan muncul, anak menunjukkan sikap berpartisipasi dalam anggota kelompok saat bermain estafet puzzle. Contohnya anak sudah bisa mengikuti kegiatan bermain estafet puzzle dengan cara berpartisipasi atau ikut serta dalam kegiatan dari awal sampai akhir. Menurut Cross dikutip Madyawati (2016:15) anak kecenderungan memiliki perhatian yang pendek kecuali pada hal-hal instrinsik yang menyenangkan. Ia masi sulit

untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama.

4 SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh estafet puzzle terhadap kerja sama anak kelompok A TK IT Izzuddin Palembang. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan data diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,53 \geq$ nilai $t_{tabel} = 1,73$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = (19)$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Kerja sama anak dengan bermain estafet puzzle yang di amati yaitu interaksi, bertanggung jawab, saling membantu, dan berkontribusi.

Kerjasama dengan bermain estafet puzzle berlangsung, melalui kegiatan observasi anak terlihat berinteraksi dengan semua anggota kelompok saat melakukan kegiatan bermain estafet puzzle, anak-anak merapikan kembali kepingan puzzle setelah kelompoknya bermain, anak bersemangat saling membantu saat kegiatan bermain estafet puzzle dari awal sampai akhir kegiatan selesai, anak berpartisipasi bermain estafet puzzle dari awal sampai akhir. Kerjasama anak dengan interpretasi Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 50% yaitu berjumlah 10 anak, kemudian anak dengan interpretasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar (20%) yaitu berjumlah 4 anak, selanjutnya anak dengan interpretasi Mulai Berkembang (MB) sebesar (20%) yaitu berjumlah 4 anak, sedangkan anak dengan interpretasi Belum Berkembang (BB) sebesar (10%) yaitu berjumlah 2 anak.

4.2 Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti

setelah melaksanakan penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru diharapkan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk menggunakan media pembelajaran bermain estafet puzzle. Karena anak memerlukan metode yang bervariasi dan menarik khususnya dalam pembelajaran sosial-kerjasama. Namun, tetap memerlukan bantuan dari guru agar kelas terkontrol dengan baik
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat melakukan penelitian yang sama tetapi dengan metode dan media pembelajaran yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih dan Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd dan Ibu Dra. Asnimar, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan jurnal ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada DIKTI yang telah memberikan beasiswa selama penulis mengikuti pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. _____. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
3. Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
4. Esti, K. M. (2014). Peningkatan Perilaku Sosial Anan Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (Online) Tersedia Vol VII Edisi 2. November 2014.
5. Hasnida. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Luxima Metro Media.Indri Hapsari, Iriani. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : PT. Indeks.
6. Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
8. Sunarti., & Rachmawati., S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013Membantu Guru dan Calon Guru Mengethui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
9. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
10. _____. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta C.V
11. Wiyani, A.N. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.
12. Wiyani, A. N., & Barnawi, (2012). *Format PAUD*. Jogjakarta : Ar – Ruzz Media.
13. Zulfasari, R. (2)013. Penerapan Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjaskes. *Junal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. UNESA. (Online) Tersedia Vol 1 No 02 (2013)*.