**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Tinjauan Metode Permainan Tradisional**
2. **Pengertian Bermain**

Menurut kamus besar bahasa indonesia kata bermain mempunyai arti “melakukan sesuatu untuk bersenang-senang”.[[1]](#footnote-1) Maka secara umum bermain adalah aktivitas yang paling disukai orang. Dengan demikian bermain sebenarnya bukan hanya dunia anak, tetapi dunia kita semua.Bagi anak usia dini sendiri bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya, sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan di akhiri dengan bermain.[[2]](#footnote-2)

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura.[[3]](#footnote-3)

Menurut Fomberg yang dikutip oleh Martinis Yamin bermain adalah sesuatu kegiatan atau aktivitas yang patut dicontoh melalui dunia khayalan dilingkungan anak usia dini, guru dan anak-anak meraihnya dengan cara bermain.[[4]](#footnote-4)

Gordon dan Browne yang dikutip oleh Moeslichatoen berpedapat bahwa bermain suatu kegiatan yang membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.[[5]](#footnote-5)

Menurut Dworetzky bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain yaitu:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Tidak memiliki tujuan eksentrik, namun motivasinya lebih bersifat instrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela.
4. Melibatkan peran serta aktif anak.
5. Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan berain seperti kreativitas, perkembangan emosi dan dapat mengendalikan emosi.[[6]](#footnote-6)

Menurut Vygotsky, bermain diartikan sebagai self help tool atau alat penolong diri sendiri, dimana keterlibatan anak dalam bermain akan membuat anak dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangan.[[7]](#footnote-7)

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang khusus serta mengasikan bagi anak-anak usia dini. yang mempunyai peranan untuk memantapkan kesatuan pengetahuan. Bermain mengarahkan perkembangan dan menstimulus anak-anak untuk memperkaya dan membekali anak agar berprilaku sesuai aturan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana bagi individu khususnya anak-anak untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan dan menjadi sarana untuk menyalurkan kelebihan energi pada anak usia dini.

1. **Pengertian Permainan Tradisional**

Melihat pentingnya peran bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka aktivitas bermain ini perlu dikembangkan untuk anak. Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan adalah melalui sebuah permainan. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap anak akan mampu bekerjasama di dalamnya.

Dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang, nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kepribadian yang lain. Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerjasama.[[8]](#footnote-8)

Melihat banyaknya jenis permainan yang ada, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan. Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan bermain cukup banyak, untuk itulah perlu pemilihan permainan yang tepat disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan. Pengembangan kemampuan kerjasama merupakan poin utama dalam penelitian ini, maka yang dipilih seharusnya merupakan permainan yang di dalamnya mengandung unsur interaksi satu sama lain. Permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka hal berfantasi, berkreasi, berolahraga, sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, ketangkasan.

Dalam bukunya Sukirman Dharmamulya menjelaskan bahwa Permainan tradisional dikategorikan ke dalam tiga pola permainan antara lain permainan tradisional dengan bernyanyi, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan tradisional dengan olah pikir.[[9]](#footnote-9)

Banyaknya jenis dan ragam permainan tradisional akan semakin menambah referensi dalam memunculkan variasi kegiatan bermain yang berkualitas dan bernilai edukatif bagi anak usia dini. Permainan tradisional sangat beragam memerlukan sebuah pemfokusan yang bertujuan agar masing-masing permainan tradisional yang dipilih lebih terfokus dan lebih mudah dioptimalkan.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak, yang dapat memberikan rasa gembira bagi anak. Kegiatan dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan atau meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. dalam meningkatkan aspek kecerdasan sosial emosional, yakni kemampuan sosial yang secara khusus dikerucutkan pada kemampuan kerjasama anak usia dini, maka permainan tradisional dinilai sangat tepat.

1. **Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak**

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.[[10]](#footnote-10)Dilihat dari aspek sosial emosional bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif, rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan.

Secara garis besar permainan tradisional mempunyai manfaat bagi tumbuh kembang anak secara pribai maupun sebagai makhluk sosial. permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan. Selain itu juga permaiann tradisional mempunyai manfaat yang besar, yaitu.

1. Bermain memicu kreativitas, dalam lingkungan bermainyang aman dan menyenangkan bermain memicu anak menemukan ide serta menggunakan daya khayal mereka.
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. Bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berfikir anak.
3. Bermain bermanfaat menanggulangin konflik.
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkebangan sosial anak, karna dengan empati anak dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain yang ada disekita anak.
5. Bermain bermanfaat mengasah panca indera. Banyak jenis permaianna tradisional yang dapat menunjang perkembangan kepekaan panca indera.
6. Bermain bermanfaat media terapi. Bermain merupakan salah satucara mengatasi kecemasan dan masalah.[[11]](#footnote-11)
7. **Jenis-Jenis Permainan Tradisional**

Indonesia memiliki beraneka ragam suku bagsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari.[[12]](#footnote-12)

Permainan tradisional dikategorikan ke dalam tiga pola permainan antara lain permainan tradisional dengan bernyanyi, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan tradisional dengan olah pikir.[[13]](#footnote-13) Khususnya di Jawa, ketiga kategori permainan tradisional tersebut masing-masing memiliki jenis dan macam yang amat beragam. Jenis permainan yang termasuk pada kategori permainan trdisional dengan bernyanyi di Jawa antara lain, ancak-ancak alis, bethet thing-thong, bibi-bibi tumbas timun, cacah bencah, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak-aglik, dhoktri, epekepek, gajah talena, gatheng, genukan, gowokan, jamuran, koko-koko, kucing-kucingan, nini thowok, sliring gending, dan lain-lain. Permainan-permainan tersebut dimainkan dengan iringan berbagai nyanyian dan dialog tertentu.

Jenis permainan pada kategori kedua adalah permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik. Yang termasuk dalam jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, anjir, engklek, bengkat, benthik, dekepan, dhing-dhingan, dhukter, dhul-dhulan, embek-embekan, jeg-jegan, jirak, layung, pathon, patil lele, petak umpet dan lain-lain. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori kedua ini dimainkan dengan lebih banyak melibatkan aktivitas fisik serta kegiatan mengadu ketangkasan.

Kategori ketiga permainan tradisional ini meliputi jenis-jenis permainan tradisional dengan olah pikir. Kategori tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pada jenis ini tidak banyak melibatkan aktivitas fisik namun lebih banyak melibatkan aktivitas penalaran, kognitif maupun daya pikir. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, bas-basan sepur, dhakon, mul-mulan, macanan, dan lain-lain.

Banyaknya jenis dan ragam permainan tradisional akan semakin menambah referensi dalam memunculkan variasi kegiatan bermain yang berkualitas dan bernilai edukatif bagi anak usia dini. Kegiatan dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan atau meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. dalam meningkatkan aspek kecerdasan sosial emosional, yakni kemampuan sosial yang secara khusus dikerucutkan pada kemampuan kerjasama anak usia dini, maka permainan tradisional dinilai sangat tepat. Permainan tradisional sangat beragam memerlukan sebuah pemfokusan yang bertujuan agar masing-masing permainan tradisional yang dipilih lebih terfokus dan lebih mudah dioptimalkan.

1. **Pengertian Permainan *Gobak sodor***

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang sering juga disebut gala asin, atau permainan hadang. Banyak sekali jenis-jenis permanan tradisional yang ada di Indonesia akan tetapi seiring dengan jaman keberadaanya pun mulai punah. Salah satu permainan tradisional yangdapat diajarkan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah adalah permainan gobak sodor.

Permainan gobak sodor adalah jenis permainan ketangkasan menyentuh teman lawan mainnya. Jika pengejar telah menyentuh anggota badan temannya yang di kejar maka pengejar berganti peran menjadi orang yang di kejar. Permainan gobak sodor dilakukan oleh dua kelompok dengan dibatasi bilik yang di gariskan di tanah.[[14]](#footnote-14)

Permainan gobak sodor bersifat kelompok bukanlah individual dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan gobak sodor mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain gobak sodor anak banyak melakukan gerakan berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir ke bilik pangkal. Sedangkankelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan pemeran[[15]](#footnote-15)

Berdasarkan dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan, berlari berputar untuk mengecoh lawan.

1. **Aturan Bermain *Gobak sodor***

Permainan ketangkasan gobak sodor ini didasarkan kesepakatan bersama kawan-kawan dengan menentukan aturan putaran permainan. Satu putaran permainan ialah satu game. Game pertama diselesaikan oleh dua kelompok secara bergantian. Sebagai contoh, kelompok I dikatakan berhasil bermain jika seluruh pesertanya telah melampui batas penjaga 3 tanpa melakukan kesalahan. Sedangkan yang dimaksudkan kesalahan pemainkelompok I adalah jika salah seorang di antara anak tubuhnya tersentuh oleh kelompok II. Jika kelompok I berhasil menyelesaikan permainan dianggap setangah game. Permainan dapat dilanjutkan dengan kelompok II sebagai pemain, maka untuk menghitung keberhasilan dapat dilakukan dengan hitungan jam atau menit.

Selain aturan di atas, terdapat aturan bermain yang lain, yaitu pembatasan oleh waktu permainan. Permainan dibatasi oleh waktu istirahat belajar, yaitu selama 15 menit. Masing-masing kelompok dapat menentukan siapa pemain awalnya. Untuk menetukan, kedua kelopok dapat melakukan undian dengan melakukan *hompimpa*. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh berapa kali mereka menyelsaikan tugas melampui garis terakhir atau penjaga terakhir selama 15 menit.

Menurut Hajar Pamardi pemeran dalam kelompok permainan tradisional gobak sodor perlu disiapkan sebagai berikut:

1. Penjaga penentu, yang bertugas menjaga lini permainan pada arah MI (melintang) dan J (membujur). Penjaga penentu inilah yang akan mengatur awal permainan.
2. Penjaga garis pertama, bertugas menjaga garis awal melintang (M2).
3. Penjaga garis kedua dan seterusnya mempunyai peranan yang sama.

Berikut adalah gambar denah permainan Gobak sodor.

Bilik akhir

Kotak III

Kotak II

Kotak I

Bilik awal

Gambar 1. Denah Bagan Permainan Gobak sodor

Keterangan : Putih = Pemain kelompok 1

Hitam = Pemain kelompok 2

langkah-langkah dalam pembelajarandengan teknik bermain setidaknya ada tiga tahap, antara lain; 1. kegiatan prabermain, 2. kegiatan bermin, 3. kegiatan penutup.

1. Dalam kegiatan pra bermain,

guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti petak untuk bermain gobak sodor dan kardus atau kursi sebagai halang rintangan sebelum diberi permainan gobak sodor. Selain itu jugamelakukan pemanasan agar otot-otot anak siap untuk melakukan permainan tersebut.

1. Kegiatan bermain

Membagi 2 kelompok, yang terdiri dari 4 anak tiap kelompok, kelompok yang 1sebagai penyerang dan kelompok ke 2 sebagai penghadang. Sebelum bermain gobak sodor setiap kelompok ada 1 anak yang mewakili bersuit untuk menentukan kelompoknya menjadi penghadang atau penyerang. Dalam permainan gobak sodor anak hanya dinilai keaktifan anak dalam berusaha berlarimenghindari lawan dan untuk seelanjutnya anak di tes kemampuan kelincahannya dalam permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zigzag.

1. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan melakukan relaksasi atau pendinginginan dengan cara meluruskan kaki sambil bernyanyi sluku-sliku bhatok atau bisa dilakukan dengan merebahkan tubuh di lantai.

1. **Tinjauan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**
2. **Pengertian aspek sosial emosional**

Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan yang ada, dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut.[[16]](#footnote-16)

“Aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini diharapkan memiliki kemampuan dan kopetensi serta hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keberagaman sosial serta budaya yang ada disekitar anak tersebut dan mapu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadapa belajar, memiliki kontrol diri yang baik dan memiliki rasa empati ada masalah orang lain”.[[17]](#footnote-17)

Daniel Goleman mengatakan bahwa koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang yang menyusuaikan diri dengan suasana hati orang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya.[[18]](#footnote-18)

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditegaskan aspek sosial emosional anak yaitu perilaku prososial. Yaitu perilaku menolong orang lain dengan suka rela. Rasa menolong dengan suka rela perlu dikembangkan sejak anak usia dini, karena agar anak terbiasa sejak usia dini dan akan terbawa dikehidupannya mendatang.

Dalam perkembangannya sosial emosional anak dalam pembelajaran disekolah memerlukan pengarahan dan stimulus dari seorang guru, oleh karena itu guru diharapkan dapat memfasilitasi perkembangan tersebut dengan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran sosial emosional dengan menggunakan media diharapkan dapat memberikan model bagi anak untuk dicontoh dalam kehidupannya.

1. **Dasar dan tujuan pengembangan sosial emosional**

Pada dua tahun pertama kehidupan anak, orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dan bersifat dominan dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dimana anak melakukan sosialisasi.

Pembelajaran sosial emosional pada anak usia dini sangat penting karena dengan mengajarkan sosial emosional pada anak dapat memberikan pengalaman awal pada anak untuk mengenal lingkungan yang baru. Di sekolah guru sangat penting untuk memahami perkembangan sosial emosional anak karena dapat mengarahkan perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan yang positif. guru harus bisa berupaya untuk menampilkan diri dan pembelajaran dengan cara-cara yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi anak, karena kesan positif ini sangat penting untuk menumbuhkan sikap-sikap positif pada anak

Perkembangan sosial emosional anak dimulai dari sifat egosentrik individual ke arah interaktif komunal. Pada mulanya anak bersifat egosentrik hanya dapat memandang diri dari satu sisi. Yaitu dirinya sendiri. Ia belum paham bahwa orang lain berpandangan berbeda dengan dirinya. Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak-anak yang lain mulai main bersama dan mulai terlihat tumbuh sifat sosialnya.

Perkembangan sosial mempunyai dua aspek penting yaitu kopetensi sosial dan tanggung jawab sosial.Kompetensi sosial mempunyai arti menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan

1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional**

Anak usia dini sebagai individu mengalami perkembangan yang bersifat unik. Anak berkembang dengan cara tertentu, sselain terdapat persamaan yang umum dalam pola-pola perkembangan yang di alami setiap anak terjadinya individual dalam dalam perkembangan anak yang bisa terjadi setiap saat. Hal itu disebabkan perkembangan pada dasarnya suatu proses perubahan yang kompleks melibatkan berbagai faktor yang saling berpengaruh satu sama lain.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak usia dini sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas

Faktor hereditas ini merupakan karakteristik bawaan yang di turunkan dari orang tua biologis atau kandung kepada anaknya. Dan faktor ini adalah salah satu yang penting yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan emosi anak.

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap biologis serta pengalaman sikologis termasuk pengalaman emosi anak ada dan sesudah lahir. Faktor ini mempunyai faktor-faktor yang lainya.

* 1. Keluarga

Pada ilmu pendidikan keluarga menjadi lingkungan pendidikan yang pertama dan utama. Dengan demikian dapat diartikan lingkungan keluarga memiliki peran yang utama dalam menentukan perkembangan emosi anak dikemudian hari

* 1. Sekolah

Sekoalah merupakan lingkungan kedua bagi anak, di sekolah anak berhubungan dengan pendidik dan teman sebaya. Hubungan antar anak dan pendidik dan anak dengan teman dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak.

* 1. Masyarakat

Kebiasaan pada suatu masyarakat dapat mempengaruhi cara belajar dan hasil belajar juga akan sangat mempengaruhi perkembangan emosi anak, misalnya anak yang dibesarkan di kota perkembangannya beda dengan sanak yang dibesarkan di desa, anak yang hidup di terminal nada bicara dan sikap berbeda dengan anak yang hidup di pondok pesantren.

1. Faktor umum

Faktor ini merupakan faktor campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor umum yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini adalah Jenis kelamin.dan Kesehatan.[[19]](#footnote-19)

1. Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Empat*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008) h.858. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mulyasa*, Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h.165 [↑](#footnote-ref-2)
3. Mayke. S. Tedjasaputra. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan UsiaDini*. (Jakarta: Grasindo, 2001), h.15. [↑](#footnote-ref-3)
4. Martinis Yamin Dan Jamilah Sabris Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, (Jakarta; Gaung Persada Press, 2010). H.290 [↑](#footnote-ref-4)
5. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran*, (Jakarta; PT. Rhineka Cipta,2004), h.31.*Ibid*, h.31 [↑](#footnote-ref-5)
6. Moeslichatoen *Ibid*, h.32 [↑](#footnote-ref-6)
7. . Mayke. S. Tedjasaputra*. Op.Cit. h.10.* [↑](#footnote-ref-7)
8. . Sukirman Dharmamulya. *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta:Kepel Press, 2008), h.8. [↑](#footnote-ref-8)
9. . *Ibid*. h.9 [↑](#footnote-ref-9)
10. . Mayke. S. Tedjasaputra, h. 3945. [↑](#footnote-ref-10)
11. B EF Montolalu Dkk. *Bermain Dan Permainan Anak.* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), H.15 [↑](#footnote-ref-11)
12. Soetoto Pontjopoetro. 2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. (Jakarta: Dikbud. 2006), h.61. [↑](#footnote-ref-12)
13. Sukirman Dharmamulya, *Op Cit*. H.9. [↑](#footnote-ref-13)
14. Hajar Parmadi, *Permainan Gobak Sodor*, (Yogyakarta: Adicipta Karya Nusa, 2001), h.1. [↑](#footnote-ref-14)
15. Ibid, h.9 [↑](#footnote-ref-15)
16. Ramli. M. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Din*i. (Jakarta:Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K,2005), h.208. [↑](#footnote-ref-16)
17. Martinis Yamidan Jamaliah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Cet 1*, (Jakarta, Gaung Persada GP Press, 2010), h.151. [↑](#footnote-ref-17)
18. A1, Tridonanto, Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), H.4. [↑](#footnote-ref-18)
19. . Novan Ardy Wiyani, *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2014), H.55. [↑](#footnote-ref-19)