

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK, CUBLAK-CUBLAK
SUWENG TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KABUPATEN KLATEN**



**Oleh :
EKA SUPRAPTI
21117251020**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022**

ABSTRAK

EKA SUPRPTI. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek, Cublak-Cublak Suweng Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Kabupaten Klaten. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis: (1) pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap kemampuan sosial anak; (2) pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap kemampuan emosional anak; (3) pengaruh permainan tradisional Cublak-cublak suweng terhadap kemampuan sosial anak; (4) pengaruh permainan tradisional Cublak-cublak suweng terhadap kemampuan emosional anak.

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian adalah anak pada 18 TK yang berada di Kabupaten Klaten, yang berjumlah 351 anak. Teknik pengambilan menggunakan *total sampling*, sehingga jumlah sampel sebanyak 351 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diisi oleh guru. Teknik analisis data menggunakan statistik parametrik dengan analisis jalur.

Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Permainan engklek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan sosial anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 7,308 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (2) Permainan engklek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan emosional anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 6,807 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (3) Permainan cublak-cublak suweng memiliki pengaruh positif dan terhadap kemampuan sosial anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 11,296 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (4) Permainan cublak-cublak suweng memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan emosional anak yang ditunjukkan nilai t hitung sebesar 10,140 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: Engklek, Cublak-cublak Suweng, Kemampuan Sosial, dan Emosional anak

ABSTRACT

EKA SUPRPTI. *The Influence of Traditional Engklek, Cublak-Cublak Suweng Games on the social Emotional Abilities of Children Aged 5-6 Years Old in Klaten District. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2022.*

This study aims to determine and analyze: (1) the effect of the traditional Engklek game on children's social abilities; (2) the influence of traditional Engklek games on children's emotional abilities; (3) the influence of the traditional Cublak-cublak suweng game on children's social abilities; (4) the influence of the traditional game Cublak-cublak suweng on children's emotional abilities.

This type of research was quantitative research. The study population was children in 18 Kindergartens in Klaten Regency, totaling 351 children. The sampling technique used total sampling, mounted 351 children. The data collection technique employed a questionnaire filled out by the teacher. The data was analyzed parametric statistics with path analysis.

The results of the study are : (1) crank playing has a positive and significant influence on children's socialization skills as indicated by the t-value of 7.308 with a significance value of $0.000 < 0.05$; (2) crank playing has a positive and significant influence on children's emotional abilities as indicated by the t-value of 6.807 with a significance value of $0.000 < 0.05$; (3) cublak-cublak suweng game has a positive influence on children's social abilities as indicated by the t-value of 11.296 with a significance value of $0.000 < 0.05$; (4) cublak-cublak suweng game has a positive influence on children's emotional abilities as indicated by a t-value of 10.140 with a significance value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Engklek, Cublak-cublak Suweng, Children's Social and Emotional Abilities*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Apriani, 2013). Masa keemasan anak usia dini, ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang mulai dan sedang berlangsung dengan optimal sesuai dengan usianya, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, sosial emosional, motorik dan kognitif. Perkembangan pada usia dini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya, (Janie, 2014). Lebih lanjut dijelaskan bahwa masa ini merupakan masa yang tepat untuk mulai mendidik seorang anak sehingga menjadi dewasa yang unggul di kemudian hari. Dengan demikian penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dapat memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan suatu keharusan.

Masa usia dini bagi anak merupakan masa emas (the golden age) yang hanya datang sekali seumur hidup dan tidak dapat diulang. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif dimana pada masa itu anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. (Freud, 2013). Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan pondasi pengetahuan agama yang cukup serta upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara

optimal, (Elkin, 2013). Untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini diperlukan metode yang tepat, khususnya dalam pembelajaran belajar mengajar di TK. Berdasarkan kondisi tersebut awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Sehingga orang tua dan guru berperan sangat penting dalam menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak.

Namun di era revolusi industri saat ini disamping kemajuan teknologi yang canggih, ada beberapa hal yang justru berdampak negative bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, jika tidak dikelola dengan baik. Seperti yang dikemukakan bahwa seiring berkembangnya teknologi permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online* dan berbagai permainan yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Nugrahastuti, dkk., 2016). Hasil survey lainnya mengungkapkan bahwa kebanyakan orang tua menghabiskan waktu 9 jam dengan gadgetnya dan 80% dari orang tua menggunakan gadgetnya untuk sosial media, nonton dan bermain game (Rosana dan Bantali, 2020). Oleh karenanya, sekolah menjadi tempat yang krusial untuk menunjang tumbuh kembang anak. Berdasarkan hal tersebut penerapan metode pembelajaran di sekolah bagi anak usia dini harus tepat dan diharapkan mampu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya anak usia dini merupakan masa dimana belajar dilakukan dengan bermain, yang biasa disebut dengan istilah bermain sambil belajar.

Oleh karena itu, teknik dan metode pembelajaran bagi anak usia dini diarahkan ke bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan, (Apriani, 2013). Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, (Munawaroh, 2017). Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan temantemannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain, (Hasanah, 2016). Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan (Munawaroh, 2017).

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis, sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan, (Khasanah, 2011). Ada berbagai macam permainan yang dapat menunjang dan mengoptimalkan

pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, (Andriani, 2012). Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan oleh nenek moyang pada zaman dahulu dan dimainkan bersama-sama dan mengandung nilai-nilai positif didalamnya. Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat, yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial, (Waspada, 2014).

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional (Munawaroh, 2017). Di Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan seni, tentu ditemukan berbagai jenis permainan tradisional diantaranya yaitu permainan tradisional Engklek dan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng. Kedua jenis permainan tradisional ini sangat populer di masyarakat Indonesia dan tetap dilestarikan hingga saat ini, baik dimainkan dilingkungan masyarakat oleh anak-anak atau melalui pembelajaran di sekolah.

Hal tersebut merupakan salah satu warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Aspek-aspek yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu, (Apriani, 2013). Dengan menggunakan permainan tradisional Engklek dan Cublak-cublak Suweng yang dilakukan anak usia dini dapat melatih kemampuan motorik, melatih ketangkasan dan kelincahan dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi, kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar bekerjasama.

Dalam permainan tradisional Engklek terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainannya seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan. Dalam arti lain permainan engklek juga memiliki nilai-nilai terapeutik yang tersirat dari setiap permainannya. (Iswinarti, 2007). Nilai-nilai dalam permainan tradisional Engklek seperti pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal. Juga melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah (Hidayat, 2013). Permainan tradisional Engklek merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang

menggunakan keunggulan alam terbuka dengan pendekatan yang unik dan sederhana tetapi efektif. Sebab pelatihan ini tidak sarat dengan teori-teori melainkan langsung diterapkan pada elemen-elemen mendasar pada kehidupan sehari-hari, (Sohajin 2008). Selain itu permainan tradisional mudah dimainkan oleh anak-anak.

Permainan Engklek sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Engklek dilakukan dengan berbagai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi anak. Sementara itu, manfaat permainan Engklek bagi anak merupakan salah satu permainan yang dapat menumbuhkan dan menciptakan suasana saling mendorong, mendukung, dan memotivasi dalam setiap anak (Mulyani, 2016). Melalui permainan tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Pendapat lain mengungkapkan bahwa permainan Engglek dapat mengembangkan dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional Engglek dapat digunakan oleh guru TK sebagai sarana stimulasi dalam mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng memiliki ajaran nilai-nilai moral. (Triyono, 2000:27). Jenis-jenis ajaran moral dapat dimasukkan dalam peristiwa yang bersifat bebas. Jenis-jenis ajaran moral ini dapat masuk di dalam peristiwa hidup dan berkehidupan, hal mempunyai hubungan dengan harkat dan martabat manusia. (Nurgiyantoro, 2007:323). Lagu Cublak-Cublak dinyanyikan bersama-sama dan diikuti dengan gerakan yang mudah. Apabila ada yang tidak bernyanyi

atau tidak bergerak, maka laju permainan ini pun tidak akan baik. Saat memainkan Cublak-Cublek Suweng biasanya anak akan menjadi senang dan memiliki kesempatan untuk bersosialisasi.

Rasa senang dan nyaman menjadi salah satu hal yang penting sebagai landasan pembentukan karakter. Pendidikan karakter sangat penting bagi setiap siswa (anak). Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk mengatasi perilaku siswa (Gable et al., 2013), meningkatkan keterampilan (Helterbran & Strahler, 2013), mempromosikan sikap yang baik (Napitupulu, 2019), dan mendorong tumbuhnya kompetensi sosial (Ugurlu, 2014), sehingga karakter pendidikan yang dilaksanakan di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat bertujuan membentuk perilaku, keterampilan, sikap, dan kompetensi sosial anak yang baik. (Par, 2017), nilai kebaikan adalah tujuan utama karakter. Kekuatan karakter anak-anak di daerah pesisir berbeda-beda dari anak-anak yang tinggal di pedesaan/pegunungan (agraris), dan perkotaan (urban).

Perbedaan tersebut disebabkan oleh kondisi lingkungan daerah yang ditempati. Lingkungan sangat mempengaruhi karakter pembentukan. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. (Jennings, Mitchell, & Hannah, 2014), (Handayani & Brodjonegoro, 2015), dan (Freeks, 2015). Lebih dari dua pertiga wilayahnya terdiri dari laut dan memiliki garis pantai terpanjang kedua di dunia, dan populasi terbesar kelima di dunia, sekitar 60% di antaranya tinggal di daerah pesisir (Brotosusilo et al., 2016)

Cublak-cublak Suweng adalah sebuah lagu atau tembang dolanan yang dinyanyikan untuk mengiringi sebuah permainan anak. Cublak-cublak suweng

merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah yang sering dimainkan oleh sekelompok anak perempuan antara 3 orang atau lebih (Aisyah, 2014).

Lagu permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng memiliki bobot atau porsi yang pas untuk diberikan kepada anak-anak, karena banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, (Ervanda, Y dan Fuadah, A, 2020). Lebih lanjut dijelaskan bahwa lagu permainan tradisional memiliki makna, estetik, musikal, dan kultural. Mengajarkan lagu permainan tradisional merupakan alternatif untuk mengatasi modernisasi yang umumnya menjauhkan anak untuk memiliki moral yang baik. Permainan tradisional cublak-cublak suweng memiliki lirik yang harus dinyanyikan untuk mengiringi permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional cublak-cublak efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak (Nourovita, 2013).

Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional anak-anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebayanya. Sehingga anak lebih cepat akrab dan bekerja sama dengan teman sebayanya, dapat merasakan kegembiraan, menghilangkan kejenuhan dan kebosanan anak. Rasa senang dan nyaman menjadi salah satu hal yang penting sebagai landasan pembentukan karakter. Rasa senang saat bermain cublak-cublak suweng akan membawa hal tersendiri bagi pemain, yakni rasa memiliki peran dalam permainan tersebut. Anak yang pendiam, jahil, bandel, keras kepala, aktif ataupun pasif dalam permainan ini biasanya akan melebur sehingga terciptalah kerukunan. Permainan Cubak-Cublak Suweng melatih anak

untuk lebih kreatif, yaitu dalam permainan ini pemain menggunakan biji atau kerikil sebagai pengganti uwer yang sekarang ini susah untuk ditemukan (Nugrahastuti, dkk., 2016). Berdasarkan hal tersebut permainan tradisional, khususnya permainan Engklek dan Cublak-Cublak Suweng memiliki peranan yang besar dalam mendukung dan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondusikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sifat empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Mulyani, 2016). Dengan demikian permainan Engklek dan Cublak-Cublak suweng selain kemampuan motorik, juga dapat membentuk kemampuan bersosialisasi dan pengendalian emosi anak usia dini dapat dicapai.

Adapun harapan yang dimiliki peneliti yaitu menciptakan kondisi yang dapat menjamin perkembangan sosial anak secara positif. Untuk itu perlu digali dan dikembangkan permainan yang berorientasi di alam terbuka. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan masalah pada anak kelompok B di TK se Kabupaten Klaten yang berhubungan dengan sosial dan emosional anak. Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya adalah aspek perkembangan sosial dan emosional. Sejak dini anak harus diajarkan untuk memiliki sikap kerja sama yang baik dengan teman sebaya. hal ini dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah. Perkembangan sosial muncul berkat kesadaran individu terhadap kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Masyarakat sumber kesetiaan bagi anggotanya. Sebab-

sebab munculnya sosial emosional diantaranya adalah partisipasi sosial, komunikasi, dan kerja sama individu dalam kehidupan kelompok. Anak kecil yang hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat secara diterima sebagai anggota baru.

Dengan demikian, perkembangan sosial mengikuti pola sebagai berikut: kerja sama menimbulkan kepuasan dan dari kepuasan menimbulkan kesetiaan sosial emosional. Bentuk kesetiaan sosial emosional berkembang menjadi semakin kompleks kepada kelompok yang makin besar. Kesetiaan sosial emosional dimulai dari keluarga teman sebaya, lingkungan, dan sekolah. Perkembangan sosial emosional merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Hal tersebut dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama, (Musyarofah, 2017). Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional, khususnya permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motoric, sosial dan emosional anak usia dini, (Warianti, 2021). Oleh karenanya, perlu diterapkan di setiap sekolah TK guna menunjang tumbuh kembang anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan yang berhasil membutuhkan bimbingan dan pengetahuan guru dalam membimbing proses belajar anak pada proses pembelajaran. Nawawi (2015: 280). Salah satu yang perkembangan yang dapat dikembangkan pada diri anak salah satunya yaitu perkembangan sosial. Salah satu upaya guru dalam mengembangkan perilaku sosial-emosi anak dengan cara memberikan anak kebebasan dalam memilih pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan cara belajar sambil bermain sehingga anak tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran didalam kelas. Sementara itu, untuk mengembangkan perkembangan sosial dan emosi anak dengan cara mengenalkan permainan Engklek dan Cublak-Cublak Suweng.

Pada umumnya, sebagian besar anak belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial emosionalnya. Akibatnya ketika guru mengadakan kegiatan bermain diluar kelas, masih banyak anak-anak yang tidak antusias dan sering menghindar atau menyendiri dan hanya sekali atau dua kali pendidik melakukan kegiatan bermain diluar kelas selain jam istirahat. Hal ini menunjukkan bahwa sosial emosional anak kelompok B se Kabupaten Klaten belum berkembang dengan maksimal. Kemudian dari anaknya juga kurang mampu dalam penyesuaian diri dalam berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, pengenalan permainan tradisional Engklek dan Cublak-Cublak Suweng perlu dilakukan. Melihat dari kenyataan yang ada peranan permainan tradisional

Engklek dan Cublak-Cublak Suweng dinilai belum maksimal dalam membina peserta didik menjadi pribadi yang kompeten dan berkarakter. Hal ini disebabkan oleh masih rendahnya keaktifan sebagian peserta didik dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional Engklek dan Cublak-Cublak Suweng.

Hal tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Suprapti Tahun 2022 yang menemukan masalah rendahnya keaktifan peserta didik mengikuti permainan tradisional. Terkait permasalahan diatas yang ditunjukkan oleh sebagian anak kelompok B TK se Kabupaten Klaten yaitu sebagian besar anak belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dan stimulus yang diberikan oleh guru terhadap anak kurang optimal. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional sekolah diharapkan mampu memaksimalkan dan mengoptimalkan sebagai komponen yang dapat mewujudkan hal tersebut. Selain itu kegiatan permainan tradisional Engklek dan Cublak-Cublak Suweng diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang kompeten, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu berkerjasama dengan orang lain, memiliki jiwa sosial yang tinggi dan mampu mengendalikan emosional.

Pada thesis ini penulis mencoba mengkaji tentang pengaruh permainan tradisional Engklek dan Cublak-Cublak Suweng terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini. Diharapkan dari pengkajian dan pengembangan akan memberikan kontribusi dalam upaya pemahaman yang lebih mendalam terhadap kemampuan sosial dan emosional anak. Pendidikan di TK se Kabupaten Klaten merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di Kabupaten

Klaten dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Cublak-Cublak Suweng terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Kabupaten Klaten”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di simpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih banyak anak-anak yang belum mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.
2. Stimulus yang diberikan oleh guru kepada anak belum optimal terhadap perkembangan sosial emosional.
3. Permainan Tradisional Engklek masih jarang atau kurang dilakukan dalam proses belajar mengajar anak pada kelompok B di TK se Kabupaten Klaten.
4. Ada sebagian siswa yang kurang bisa bersosialisasi dengan temannya karena kebiasaan bermain sendiri dengan anggota keluarga saat pandemi.
5. Sebagian siswa masih susah untuk tertib memakai masker saat belajar di sekolah.
6. Anak Tidak mau berpisah dengan orang tua karena takut dengan guru akibat anak kurang bersosialisasi.
7. Takut dengan orang asing.

8. Anak berbicara dengan bahasa yg biasa digunakan oleh orang dewasa contoh, "ora cak cek, sak penakke dewe."
9. Pada awal masuk belajar tatap muka orang tua bingung dengan sistem pembelajaran tatap muka.
10. Kurangnya stimulus tentang aspek perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik saat pembelajaran daring.
11. Kurangnya Perkembangan sosial emosional tentang interaksi dengan lingkungan sekolah baik guru dan teman-teman sebayanya.
12. Kurang maksimal dengan jadwal pembelajaran daring, karena ada beberapa orang tua yang sedang bekerja.
13. Kurangnya pemahaman orang tua tentang kondisi pandemi dengan kegiatan daring yang di adakan sekolah.
14. Terlihat adanya perbedaan aspek perkembangan ketika Pertemuan Tatap Muka dengan daring misal dalam hal membaca iqro dan hafalan-hafalan kurang maksimal.
15. Anak kurang dalam mengenal teman satu kelasnya, karena dibagi menjadi 2 kelompok.
16. Kurangnya durasi waktu dalam pembelajaran dikelas.
17. Tidak ada waktu istirahat bermain sehingga berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial anak.
18. Ada beberapa anak yang kurang disiplin dalam memakai masker.
19. Banyak kosa kata anak yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan usia anak karena waktu anak banyak dilingkungan rumah.

20. Ketika siswa mengalami pertukaran kelompok, karena tidak setiap hari bertemu. Sehingga dalam menyesuaikan diri dengan teman dan dewan guru, membutuhkan sedikit adaptasi.
21. Ada satu anak yang sering lupa untuk memakai masker.
22. Ada anak yang bicaranya kasar disebabkan pergaulan dengan anak yang lebih besar di rumah.
23. Ibu guru selalu mengingatkan untuk selalu jaga jarak.
24. Anak merasa waktu bermain dengan teman kurang.
25. Susah untuk menjaga jarak, jadi Bu guru harus selalu mengingatkan.
26. Ketika awal masuk tatap muka kebiasaan ngomong memakai bahasa "rumah dikarenakan lama tdk masuk sekolah (contoh: waktu itu mas Alan menyebut Bu guru dengan bahasa "Kowe ").
27. Anak membutuhkan waktu agak lama utk beradaptasi dengan anak yang lain.
28. Awal tatap muka orang tua maupun anak ada yang bingung jadwal masuknya (susah dalam menghafalkan wktu daring maupun luring).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 di Kabupaten Klaten?
2. Apakah ada pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 di Kabupaten Klaten?

3. Apakah ada pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 di kabupaten Klaten?
4. Apakah ada pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 di Kabupaten Klaten?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Memaparkan penjelasan mengenai pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK se Kabupaten Klaten.
2. Memaparkan penjelasan mengenai pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 Tahun di TK se Kabupaten Klaten.
3. Memaparkan penjelasan mengenai pengaruh permainan tradisional Cublak-cublak suweng terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK se Kabupaten Klaten.
4. Memaparkan penjelasan mengenai . pengaruh permainan tradisional Cublak-cublak suweng terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 Tahun di TK se Kabupaten Klaten.
- 5.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoristik

Secara teoristik penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang upaya mengetahui pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK se Kabupaten Klaten. Motivasi berafiliasi terhadap Pengaruh permainan tradisional Engklek berafiliasi, Motivasi berafiliasi terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK se Kabupaten Klaten. Manfaat Teoritik sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang dan sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai hubungan manfaat permainan tradisional Engklek dengan perkembangan sosial emosional anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui permainan tradisional untuk pengembangan kemampuan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun di TK se Kabupaten Klaten. Menambah sumber referensi bagi guru dalam upaya membentuk karakter peserta didik melalui permainan tradisional Engklek dan Cublak-cublak suweng.

b. Bagi Peserta Didik

1. Sebagai pelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar mampu mengembangkan sosialnya.

2. Mampu bermain permainan tradisional Engklek.
3. Menumbuhkan sikap sosial dan motivasi berafiliasi dalam diri peserta didik.
4. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada anak, serta dapat membantu anak mengenal manfaat permainan tradisional Engklek.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan masukan bagi pendidik agar lebih kreatif dalam memberikan stimulus untuk perkembangan sosial anak melalui permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak, serta sebagai masukan untuk mengembangkan TK se Kabupaten Klaten sehingga kualitas/mutu bisa lebih baik.\

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh sikap sosial dan motivasi mengikuti permainan tradisional Engklek.

1. Sebagai dasar masukan bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian. Serta diharapkan dapat membantu peneliti dalam mengembangkan potensi penulisan karya ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera.
- Adriani, T. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1); 1-6.
- Agus Wibowo, 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahimsha-Putra, Heddy Sri. 1999. *Permainan Tradisional di Jawa dan Tantangan dalam Era Kesejagadan dalam Prosiding Dolanan Anak Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak* Yogyakarta: Plan Internasional Indonesia-LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Al Ghozali, Hermawan. 1997. *Kepustakaan Populer Gramedia*. Jakarta: Gramedia.
- Ami Rahmawati, 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses.
- Amirul Nur Wahid & Kundharu Saddhono. 2017. Ajaran Moral Dalam Lirik Lagu Dolanan Anak. Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol 9, No. 1 (2012). Diakses dari <http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/376/358>
- Anis Matta. 2006. *Membentuk Karakter Cara Islam*. Jakarta: Al-I'tishom Cahaya Umat.
- Apriani, D. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Academia*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>.
- Ari Wulandari, 2012. *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Arismantoro. 2008. *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building; Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Aulia, et. al. 2021. Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. Volume 3 Nomor 2 Juli 2021, e-ISSN: 2655-6561. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/IJEC>.

- Babbie, Earl. 2010. *The Practice of Social Research*. USA :Wadsworth, Cengage Learning.
- Bromley, K.D. 1992. *Language Arts: Exploring Connections*. New York: West Publishing Company.
- Bruner, J. 1984. Interaction, communication, and self. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 2(3),1-7.
- Burhan Nurgiyantoro. 2012. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Creswell, John. 2015. *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi, Riser Kualitatif & Kuantitatif*. (Soetjipto dan Sri, Terjemahan) Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat jenderal Pendidikan Luar Sekolah. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2006. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*.
- Depdiknas. 2003. *Bahan Sosialisasi Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Desa Inggris. 2022. 5 Permainan Tradisional Indonesia yang Mirip dengan Permainan Mancanegara. Diakses dari <https://desainggris.com/5-permainan-tradisional-indonesia-yang-mirip-dengan-permainan-mancanegara/>.
- Diggs, C.R., & Akos, P. 2016. The promise of character education in middle school: a meta-analysis. *Middle Grades Review*. 2(2).1–19.
- Doni Koesoema. 2007. Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik Anak di zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Dziobek1, I., Kirchner, J., & Ruch, Willibald. 2016. Brief report: character strengths in adults with autism spectrum disorder without intellectual impairment. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 46(10), 3330–3337.doi:10.1007/s10803-016-2865-7
- Euis Kurniati, (2016:91), *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fari Ulfah, 2015. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Fazri, M. I .2012. Peranan Orang tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Skripsi*, Depok, Jawa Barat.
- Fitriyah, F., dkk. 2020. Pengaruh Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Terhadap Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9, No 2 (2020). Diakses dari <http://103.98.176.9/index.php/paudia/article/view/6770>.
- Freeks, F.E. 2015. The influence of role-players on the character-development and character-building of South African college students. *South African Journal of Education*, 35(3),1–13. doi: 10.15700/saje.v35n3a1086
- Gable, R, A., Lopes, J., Oliveira, C., & Reed, L. 2013. Character education in Portugal, *Childhood Education*. 286–289. doi:10.1080/00094056.2013.8308 80.
- Hadiatmaja & Endah. 2008. *Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Haerani Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter UNY*. Volume 3 (1). Page 87-94.
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12368/8937>.
- Hazriyanti & Nasriah. 2019. Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini, Volume 5 No.2 Desember 2019*. Diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>.
- Hernowo. 2004. *Self Digesting : Alat Menjelajahi dan Mengurai Diri*. Bandung. Mizan Media Utama.
- Helterbran, V.R., & Strahler, B.R. 2013. Children as global citizens: a Socratic approach to teaching character. *Childhood Education*, 89(5), 310–314.doi:10.1080/00094056.201 3.830902
- Hendrix, W.H., Leudtke, C.J., & Barlow C.B. 2004. Multimethod approach for measuring changes in character. *Journal of Research in Character Education*. 2(1). 59–80.
- Huri Yani, 2018. *Permainan Tradisional Anak Negeri*.
- Imam Al-Ghozali. *Ihya' Ulum al-Din*. Juz III. Beirut: Dar Al-Fikr. Tt. M.
- Isnin, Aine. 2013. Makna Lirik Dolanan Cublak-Cublas Suweng. *Skripsi: Universitas DR. Soetomo*. Surabaya.

- Istarani & Muhammad Ridwan, 2015. *50 Tipe Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*, Medan: Media Persada.
- Istianti, T., Abdillah, F., & Hamid, S. I. 2018. Model Pembelajaran Perilaku Sosial Kewarganegaraan: Upaya Guru Dalam Memupuk Gotong Royong Sejak Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 9 (1). Page 56-62.
- Iswinarti, 2007. Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*, Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iswinarti, I. 2010. *Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional Engklek pada anak usia sekolah dasar*. Muhammadiyah University Malang.
- Kemendikbud, 2016. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud
- Keen Achroni, 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group.
- Koesoma,Doni.2015.*Pendidikan Karakter*.Yogyakarta:PT Kanisius.
- Matta, Anis, *Membentuk Karakter Cara Islam*, Jakarta: Al-I'tishom, 2006.
- Megarisma, 7 Permainan Unik Dunia Seperti di Indonesia, dalam artikel [http://7Permainan Unik Dunia Seperti Di Indonesia – E-Book Info.html](http://7PermainanUnikDuniaSepertiDiIndonesia%E-BookInfo.html).Diakses Pada Tanggal 21 Januari Pukul 18.07 WIB.
- Montolalu, dkk 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Indo Geometri di PAUD karya Jawati, *Interdisciplinary Journal of Communication*. Volume 2, No.1, Juni 2016: 1-7.
- Munawaroh, H. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, Issue 2 2017. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19/18>.
- Musyarofah. 2017. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *Interdisciplinary Journal of Communication*. Volume 2, No.1, Juni 2017: 99-122.
- Mulyani,S. 2013. 45 *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing.
- Murani,Yuliani & Sujiono. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT INDEKS.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain AUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugraha, A. dan Yeni R. 2007. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugrahastuti, E., dkk. 2016. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. Diakses dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>.
- Nugroho, A.S. 2021. Bukan Sekadar Permainan Tradisional, Lagu Cublak-Cublak Suweng Ternyata Punya Makna dan Pesan Moral yang Dalam. Diakses dari <https://kabarwonosobo.pikiran-rakyat.com/budaya/pr-1562512630/bukan-sekadar-permainan-tradisional-lagu-cublak-cublak-suweng-ternyata-punya-makna-dan-pesan-moral-yang-dalam>.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nur Isna Aunillah, 2015:11. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*, (Yogyakarta: Flashbook,
- Novan Ardy Wiyani, 2013:37. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Novi Mulyani, 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press.
- Patmonodewo, Soemarti. 2003. *Preschool Education*. Bandung: Rineka Cipta.
- Paul Widyawan. 1982. Bolelebo: *Lagu Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Peraturan Pemerintah Nomor 87 Tahun 2017 tentang *penguatan pendidikan karakter*.
- Pertiwi, D. A., dkk. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Kognitif Anakusia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2 (2018). <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaultrunojoyo/article/view/4883/3650>.
- Pembelajaran Partisipatif. PDF, (<http://fisikasmarantau.com>, 2014/04/15), diakses pada tanggal 06-03-2020, pukul 14.07.
- Prantoro, G. 2015. Pengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan Engklek terhadap keterampilan sosial anak usia dini. *E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP*.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.

- Rahima, R. 2020. Analysis of AUD Socio-Emotional Development (STPPAReached) In Kindergarten Indriyasana. *Kiddo: Journal of Early Childhood Islamic Education*.1(2), 80-92.
- Ramadhani, P. R., dan Fauziah, P. Y. 2020. Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2), 1011.
- Ramayulis, 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*", Jakarta : Kalam Mulia Group.
- Rahmadiani, N. 2020. Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*. Vol. 4 No. 1, Mei 2020. e-issn. 2579-7190. Diakses dari <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/717/460> .
- Rattigan, Peter 2006. An Interdisciplinary Twist on Traditional Games. *Teaching Elementary Physical Education*. v17 n6 p.63-66 Nov 2006
- Rohayati, T. 2013. Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini : Vol. 4 No. 2*.
- Rosa. 2020. Permainan Anak Engklek dan Manfaatnya bagi Anak Usia Dini. <https://sabyan.org/permainan-anak-engklek-dan-manfaatnya-bagi-anak-usia-dini/>.
- Rosala, D. 2017. Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *RITME Jurnal*. Volume 2 (1). Page 16-25.
- Rochmani, I. U. 2016. Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Thesis*. Jakarta.
- Salsabila, A. Socio-Emotional Development Of Early Children. *OPTIMA: Journal of Guidance and Counseling*. Volume 1, No. 2, October 2021: Page 38-50.
- Sitohang, M. N. 2018. *Penggunaan permainan tradisional Engklek untuk pengenalan konsep matematika sederhana pada tk ridho pekan kamis*.
- Sri Mulyani, 2013. 45 *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Punlishing.
- Sukatin, et.al. 2020. Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.Vol 5 No 2 (2020). Diakses:<http://ejournal.uinsuka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/3198>.
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.
- Triyono, Bramantyo. 2000. *Lagu Dolanan Anak*. Yogya: Tarawang Press.

- Tuti Andriani.. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Volume 9 N0. 1, Januari-Juli 2012: 121-136
- Raymond J. Corsini. 1994. *Encyclopedia of Psychology*. United State America. Intercience Publication.
- Rozana, S., dan Bantali, A. 2020, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*, Jawa barat: Edu Publiser.
- Setiani, Ani & Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas, Dirjen PT, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT. Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Siregar, E. 2010. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:Ghalia Indonesia
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sukirman, dkk., 2004, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suryadi. (2006). *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Taiyeb. T. 2019. Analyzing The Extrovert-Introvert Personality And Speaking Performance Of The Third Semester English Student Department At Unismuh Makassar (A Descriptive Research at English Education Department). *Thesis*. Unismuh Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/9394-Full_Text.pdf.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Zubaedi, 2012. *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.