



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2540 - 2546

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun

Nia Puspitasari^{1✉}, Siti Masfuah², Ika Ari Pratiwi³

Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: niapuspita700@gmail.com¹, siti.masfuah@umk.ac.id², ika.ari@umk.ac.id³

Abstrak

Masa perkembangan anak usia 10 tahun membutuhkan sosialisasi dengan teman sekitar, lingkungannya, dan dirinya sendiri. Salah satu bentuk masa perkembangan anak yang sangat penting yaitu kerjasama. Akan tetapi Kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles melalui permainan tradisional gobak sodor. Jenis penelitian ini adalah *PAR (Participatory Action Research)* dengan metode *explanatory sequential*. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor telah mengalami peningkatan dimulai dari prasiklus sebesar 23% dengan kategori perlu bimbingan, siklus I sebesar 74% dengan kategori perlu bimbingan, dan siklus II sebesar 92% dengan kategori baik. Selain itu melalui uji N-gain juga menunjukkan bahwa siklus I sebesar 34% dengan kategori sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77% dengan kategori tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Jenis instrument yang digunakan yaitu kuesioner tertutup, wawancara terstruktur, observasi partisipasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji N-gain terkait peningkatan serta kriteria kerjasama anak dan analisis data kualitatif terkait respon awal masyarakat dan penerapan kerjasama anak.

Kata Kunci: Kerjasama, Gobak Sodor.

Abstract

The developmental period of children aged 10 years requires socialization with friends around, their environment, and themselves. One of the most important forms of child development is cooperation. However, the cooperation of 10-year-olds in Tenggeles Village is still low. This study aims to increase the cooperation of 10-year-old children in Tenggeles Village through the traditional game of Gobak Sodor. This type of research is PAR (Participatory Action Research) with an explanatory sequential method. The results achieved in this study are children's cooperation through the traditional game of Gobak Sodor has increased starting from the pre-cycle by 23% in the category of needing guidance, the first cycle of 74% with the category of needing guidance, and the second cycle of 92% with the good category. In addition, the N-gain test also showed that the first cycle was 34% in the medium category and in the second cycle is increased to 77% in the high category and had achieved the success indicator of 75%. The types of instruments used are closed questionnaires, structured interviews, participatory observations, and documentation. The data analysis used in this study was the N-gain test related to the improvement and criteria for children's cooperation and qualitative data analysis related to the community's initial response and children's cooperation.

Keywords: Cooperation, Gobak Sodor.

Copyright (c) 2022 Nia Puspitasari, Siti Masfuah, Ika Ari Pratiwi

✉ Corresponding author :

Email : niapuspita700@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Canggihnya teknologi tidak dapat kita pungkiri dan hindari. Hal ini ditandai dengan adanya berbagai macam jenis teknologi yang semakin canggih dan berkembang secara pesat, meningkatnya konektivitas, dan kecerdasan visual. Di era teknologi merupakan sebagai salah satu penyebab lunturnya permainan tradisional. Hal ini dikarenakan, banyak anak yang bermain menggunakan hp, seperti halnya *game online*. (Ningsih, 2016) menjelaskan bahwa teknologi merupakan salah satu ancaman yang menjadi lunturnya nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. (Nur, 2013) mengungkapkan bahwa hampir semua anak bermain *game online*, hal ini tentunya mempunyai dampak yang positif juga negatif.

(Saputra & Ekawati, 2017) mengungkapkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif karena dapat melatih kecerdasan misalnya game perang yaitu menyusun sebuah strategi ketika harus menyerang dan mempertahankan diri. Adanya *game online* lebih banyak mempunyai dampak negatif terhadap perkembangan anak salah satunya *game online* dapat membuat seorang anak kecanduan, selain itu timbulnya rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti belajar, serta bolos sekolah. *Game online* juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak sekolah dasar terutama pada kecerdasan interpersonal anak. (Anggraini & Nurhafizah, 2020) berpendapat bahwa adanya *game online* atau teknologi, kecerdasan interpersonal anak terutama dalam aspek kerjasama juga akan terganggu, karena melalui *game online*, anak akan lupa dengan sosialisai atau lingkungan sekitar. Seorang anak cenderung asyik bermain sendiri dengan hpnya dan enggan bekerjasama dengan teman sebayanya.

(Sit, 2015) mengungkapkan bahwa masa perkembangan anak dibagi menjadi 3 periode yaitu masa kecil mulai umur 0-7 tahun, umur 7-14 tahun masa anak belajar atau sekolah tingkat rendah, dan yang terakhir umur 14-21 tahun yaitu masa remaja dan pubertas. Berdasarkan teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa masa perkembangan anak 10 tahun membutuhkan sosialisasi dengan sekitar dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Anggraini & Nurhafizah, 2020) bahwa pada usia 10 tahun, seorang anak mulai menunjukkan keinginan berkomunikasi dengan dunia secara luas. Anak-anak dengan usia 10 tahun menunjukkannya dengan suatu kegemaran atau hal yang ia senangi yang biasa disebut dengan hobby. Anak dengan usia masa bermain sudah tidak ingat lagi dengan hal yang lain ketika sudah melakukan suatu kegiatan yang ia senangi, sehingga masa perkembangan anak begitu penting.

Salah satu masa perkembangan anak yang sangat penting yaitu kerjasama anak. (Pratiwi, Ardianti, & Kanzunnudin, 2018) mendefinisikan bahwa kerjasama merupakan kemampuan yang dilakukan oleh beberapa anak yang bertujuan untuk saling membantu sehingga akan tampak suatu kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yang berguna dalam masa perkembangan anak yaitu melalui bermain, salah satunya permainan tradisional. Bermain mempunyai banyak hal positif dalam masa perkembangan anak, terutama anak sekolah dasar. (Sahidun, 2018) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak akan diberikan kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, melalui bermain seorang anak juga dapat bereksplorasi dan bereksperimen tentang sekitarnya. (Serhati & Hayati, 2012) mengungkapkan permainan tradisional telah terbukti dapat merangsang keterampilan sosial anak. (Dharmamulya, 2010) mengungkapkan permainan tradisional juga mempunyai nilai-nilai budaya antara lain yaitu melatih sikap mandiri, berani, bertanggungjawab, jujur, kerjasama, saling membantu, saling menjaga, membela, berjiwa demokrasi, patuh, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 September 2021 di Desa Tengeles RT 3 RW 2, masih banyak ditemukan anak yang hanya fokus bermain *handphone* dan tidak bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini ditemukan pada anak usia 10 tahun, padahal anak dengan usia 10 tahun perlu pembentukan sikap kerjasama. Sikap kerjasama anak sangatlah rendah, hal ini dibuktikan dengan kurangnya sosialisasi dan kurangnya bermain secara bersama dengan teman sebayanya. Selain itu, di era 4.0 yang canggih teknologi seperti ini, permainan

tradisional kurang diminati. Mulai luntur dan hilangnya nilai budaya, padahal setiap jenis permainan tradisional perlu dilestarikan. Banyak anak yang lebih tertarik dengan *game* online, bahkan anak-anak kurang tau permainan tradisional salah satunya permainan gobak sodor.

Sikap kerjasama anak perlu ditingkatkan karena setiap anak membutuhkan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial. (Serli, 2014) menjelaskan bahwa sikap sosial adalah sebuah kegiatan berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan sikap sosial dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Adanya permainan tradisional mampu meningkatkan rasa sosialisasi dan rasa kerjasama antar anak. Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan anak adalah gobak sodor.

Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini & Nurhafizah, 2020) yang mendapatkan hasil bahwa permainan tradisional gobak sodor mampu merangsang sikap kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha berkerja sama dalam meraih kemenangan. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Idhayani & Kurniawati, 2020) yang mendapatkan hasil bahwa penerapan kegiatan bermain permainan tradisional gobak sodor secara optimal dapat meningkatkan kerjasama anak. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu pada jenis penelitian. Penelitian ini dilakukan di masyarakat. Penelitian dilakukan karena untuk mengukur peningkatan kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles melalui permainan tradisional gobak sodor. Melalui penelitian ini, anak-anak di Desa Tenggeles lebih bisa mengenal permainan tradisional salah satunya yaitu gobak sodor. Selain itu, Kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles yang awalnya rendah menjadi lebih baik karena adanya implementasi permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan Kerjasama anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *PAR (Participatory Action Research)* dengan pendekatan penelitian campuran atau *mix method*. (Sugiyono, 2016) menerangkan bahwa metode penelitian kombinasi adalah metode yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara bersama-sama dalam sebuah penelitian untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, valid reliabel, dan objektif. Penggunaan pendekatan *mix method* yang digunakan yaitu *Explanatory Sequential*. *Explanatory sequential* merupakan cara pengumpulan data yang diawali dengan pengumpulan data kuantitatif kemudian dilanjutkan pengumpulan data kualitatif untuk membantu menganalisis data yang diperoleh secara kuantitatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 orang anak yang berusia 10 tahun di Desa Tenggeles Rt 3 Rw 2. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik kuesioner, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuesioner kerjasama untuk mengukur Kerjasama anak. Selain itu wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur yaitu lembar wawancara kerjasama anak yang digunakan untuk mendukung data kuantitatif, wawancara kepada orang tua yang bertujuan untuk mendukung data kuantitatif dan perizinan kepada ketua Rt. Teknik observasi yaitu lembar observasi kerjasama anak untuk mengamati kerjasama anak usia 10 Tahun di Desa Tenggeles. Adapapun teknik dokumentasi yaitu berupa gambar pelaksanaan permainan gobak sodor, serta dokumen lembar-lembar hasil penelitian. Pada penelitian ini juga menggunakan uji N-gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah adanya *treatment* permainan gobak sodor. Adapun rumus uji N-gain dapat dilihat sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Post test score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Sedangkan terkait kriteria menggunakan interpretasi indeks Gain sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Uji N-Gain

| N-Gain Score (g) | Interpretasi |
|------------------|--------------|
| -1.00 < g < 0,0 | Decrease |
| g = 0,0 | Stable |
| 0,0 < g < 0,30 | Low |
| 0,30 < g < 0.70 | Average |
| 0.70 < g < 1.00 | High |

Sumber: (Sundayana, 2014)

Peningkatan kerjasama anak usia 10 tahun di desa Tenggeles Rt 3 Rw 2 diperlukan tabel kriteria kerjasama anak. Hal ini dapat diketahui melalui analisis data deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan perolehan data yang berupa angka melalui persentase kemampuan bekerja sama anak. Asep Yoni (2010: 176) menjelaskan untuk mengetahui kriteria kerjasama anak dapat menggunakan rumus statistic deskriptif sebagai berikut:

$$\text{Persentase kerjasama anak} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria kerjasama anak dapat ditetapkan melalui tahapan pada tiap siklusnya dengan kriteria pencapaiannya sebagai berikut:

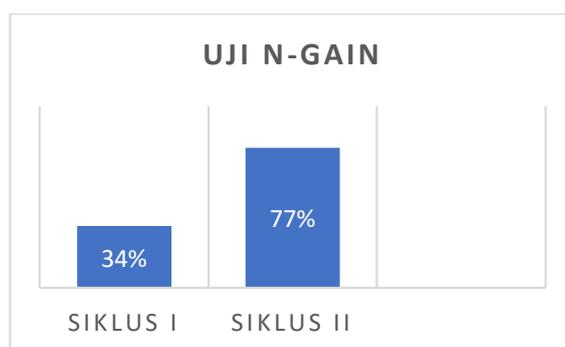
Tabel 2
Kriteria Kerjasama Anak

| No. | Persentase | Kriteria |
|-----|---------------------|-----------------|
| 1. | $92 < A \leq 100$ | Sangat Baik |
| 2. | $83 < B \leq 92$ | Baik |
| 3. | $75 \leq C \leq 83$ | Cukup |
| 4. | $D < 75$ | Perlu Bimbingan |

Sumber: (Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)

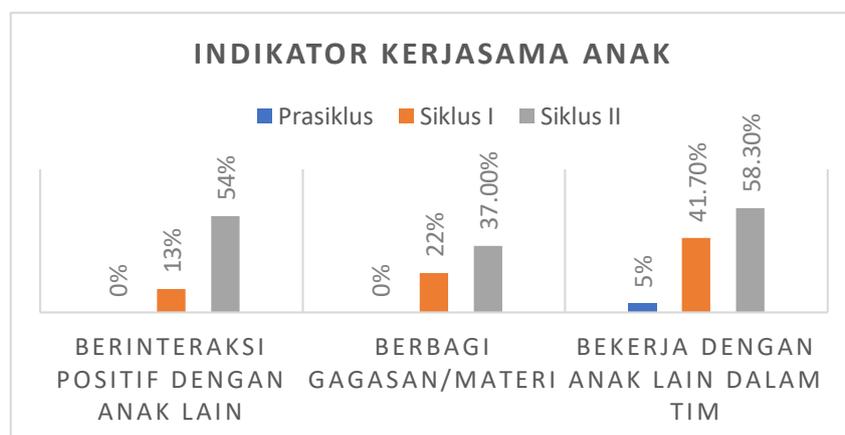
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini telah dilakukan sebagaimana kaidah yang berlaku serta sesuai dengan perencanaan penelitian yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti. Pada respon awal, peneliti melakukan wawancara serta perizinan terhadap ketua Rt dan orang tua di Desa Tenggeles. Mereka sangat antusias dengan adanya implementasi permainan tradisional gobak sodor. Masyarakat diberikan akses untuk melihat putra-putrinya ketika bermain dan hal apa saja yang mereka lakukan. Data persentase Kerjasama anak diperoleh dari adanya lembar kuesioner pretest dan post test pada siklus I serta siklus II. Pada lembar kuesioner Kerjasama anak dilakukan dengan cara memberikan lembar post test sebelum pelaksanaan permainan gobak sodor dan lembar kuesioner post test diberikan Ketika pada akhir siklus I yaitu pertemuan ke-3. Tahap selanjutnya pada siklus II, anak diberikan lembar kuesioner sebagai pretest pada pertemuan ke-4 dan lembar kuesioner post test pada pertemuan ke-6. Pada penelitian ini juga dilakukan uji N-gain untuk mengukur peningkatan hasil post test dan pretest sebelum dan sesudah *treatment* permainan gobak sodor. Adapun hasil yang diperoleh adanya peningkatan Kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor sebagai berikut:



Gambar 1. Uji N-Gain

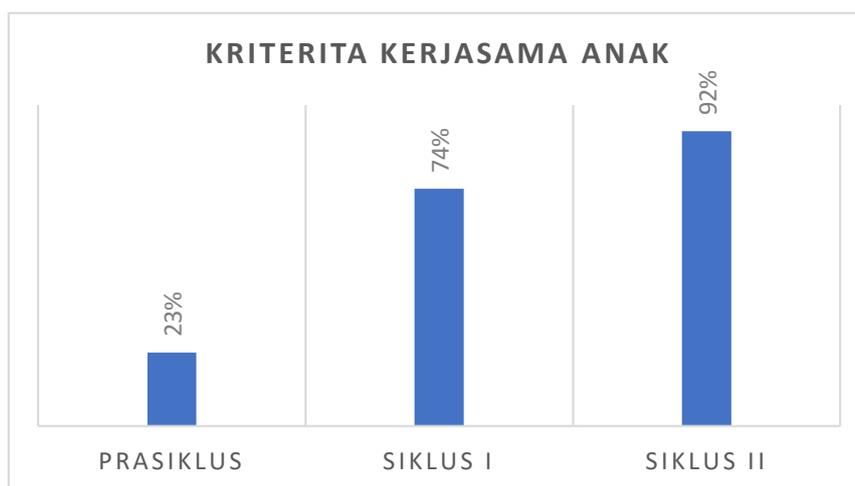
Berdasarkan hasil uji N-Gain dapat dijelaskan bahwa pada hasil N-gain siklus I sebesar 0,34 dengan kriteria sedang kemudian mengalami peningkatan sebesar 0,33 menjadi 0,77 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil pretest dan post test dari lembar kuesioner kerjasama anak telah mengalami peningkatan. Adanya peningkatan kerjasama anak dikarenakan anak lebih senang dalam bermain. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Ariyanti, 2014) menjelaskan bahwa anak dengan usia 10 tahun mulai meningkatkan berkomunikasi dengan luas serta menunjukkan suatu kegemaran atau yang ia senangi. Hal ini juga selaras dengan yang diungkapkan oleh (Pratiwi & Masfuah, 2019) bahwa permainan merupakan suatu wahana untuk anak memenuhi kemampuan paling dasar untuk berinteraksi dengan dunianya yang dilakukan secara langsung dan spontan. Persentase kerjasama anak juga dapat dilihat dengan perindikator hasil lembar kuesioner Kerjasama anak. Adapun hasil persentase indikator kerjasama anak sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Indikator Kerjasama

(Iswinarti, 2017) menjelaskan bahwa Kerjasama mempunyai 3 indikator yaitu 1) berinteraksi positif dengan anak lain yaitu anak mampu mengatur strategi dan menyampaikan sebuah kecurangan, mampu mengatur strategi, serta mampu berkomunikasi langsung dengan baik. 2) berbagi gagasan/materi yaitu anak akan berusaha mengungkapkan idenya dalam mengatur strategi serta mampu memecahkan suatu permasalahan. 3) bekerja dengan anak lain dalam kelompok yaitu anak mampu saling mendukung serta mengarahkan anggota tim jika dalam bahaya, dan anak mampu berbagi tugas dengan temannya. Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pada indikator berinteraksi positif dengan anak lain mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat Ketika prasiklus persentase yang didapatkan anak dengan indikator berinteraksi positif dengan anak lain adalah 0% atau dalam kata lain tidak ada anak yang memenuhi indikator berinteraksi positif dengan anak lain. Selanjutnya pada siklus I persentase anak meningkat menjadi 13%, dan pada siklus II persentase anak meningkat menjadi 54%. Hal ini dapat diartikan bahwa anak yang memenuhi indikator Kerjasama anak sebesar 54% dari 12 anak. Selanjutnya pada indikator kedua yaitu berbagi gagasan/ materi pada prasiklus persentase kerjasama anak sebesar 0% artinya tidak ada yang memenuhi indikator kerjasama berbagi gagasan/materi. Selanjutnya pada

siklus I meningkat sebesar 22% dan meningkat pada siklus II menjadi 37% artinya anak yang memenuhi indicator berbagi gagasan/materi sebesar 37% dari 12 anak. Indicator ketiga yaitu bekerja dengan anak lain dalam tim pada prasiklus persentase kerjasama anak sebesar 5% artinya anak yang memenuhi indicator kerjasama hanya 5% dari 12 anak. Selanjutnya pada siklus I persentase kerjasama anak menjadi 41,7% dan meningkat di siklus II sebesar 58,3% artinya anak yang memenuhi indicator bekerja dengan anak lain dalam tim sebesar 58,3% dari 12 anak. Peningkatan Kerjasama anak disebabkan bahwa anak lebih cenderung senang bermain. Hal ini didukung dengan teori yang diungkapkan oleh (Sahidun, 2018) bahwa melalui bermain, anak akan diberikan kesempatan tentang dirinya sendiri dan sekitarnya. Anak juga mampu bereksplorasi serta bereksperimen tentang sekitarnya. Adanya suatu permainan, anak mampu mempertahankan dan menyusun strategi agar mencapai suatu kemenangan. Permainan yang diberikan yaitu permainan gobak sodor. (Ariyanti, 2014) menjelaskan bahwa gobak sodor merupakan permainan yang membutuhkan Teknik, taktik, serta mental yang dilakukan secara tim dan mampu mengasah kerjasama anak. Penelitian ini juga terdapat kriteria Kerjasama anak, adapun kriteria persentase Kerjasama anak juga dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut:



Tabel 3. Persentase Kriteria Kerjasama Anak

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa kriteria persentase kerjasama anak pada siklus I sebesar 23% dengan kriteria perlu bimbingan. Pada tahap siklus I persentase Kerjasama anak meningkat menjadi 74% dengan kriteria perlu bimbingan. Selanjutnya pada tahap II persentase kerjasama anak meningkat menjadi 92% dengan kriteria baik. Penelitian ini berhenti ketika indikator keberhasilan telah mencapai 75%. Hal ini sejalan dengan pendapat (Idhayani & Kurniawati, 2020) bahwa permainan gobak sodor mampu merangsang dan meningkatkan Kerjasama anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari proses penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa secara umum persentase kerjasama anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat melalui uji N-gain pada siklus I sebesar 34% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 77%. Selain itu, kriteria Kerjasama anak juga meningkat dari prasiklus sebesar 23% dengan kriteria perlu bimbingan meningkat menjadi siklus II sebesar 92% dengan kriteria baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada warga masyarakat Desa Tenggeles dan anak-anak di Desa Tenggeles yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Desa Tenggeles.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. 2017. “Peningkatan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 1(2): 91–100.
- Ananda, Rizki, and Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi. 2018. “Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak KB.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 20–26.
- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vo.4(3); 3471-3481.
- Ariyanti. (2014). Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang*, Vol.2(2); 10-20.
- Dharmamulya, S. (2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Purwangani: Kepel Press.
- Idhayani, N., & Kurniawati, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol.1(2): 129-135.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Tunas Siliwangi*, Vol.2(1): 30-47.
- Pendidikan dan Kebudayaan, K. (2016). *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta.
- Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2019). Improving Freindly Character Through Traditional Game Of The Engklek At Thematic Learning. *Precedings of 1st Workhsop on Environmental Science, Society, and Technology, WESTECH 2018* (pp. 1-8). Medan: EAI, EUDL.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol.8(2): 178-182.
- Sahidun, N. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Journal Of Early Childhood Care & Education*, Vol.1(1); 13-17.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol.2(2): 48-53.
- Seriati, N. N., & Hayati, N. (2012). Permainan Tradisional Jawa Gerak Dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Naskah Publikasi*, hal.1-15.
- Serli, M. (2014). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah I Bukittinggi. *Pedagogi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.16(2); 109-114.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Zb, Aminah et al. 2021. “Distance Learning With STEAM Approaches: Is Effect on the Cognitive Domain?” *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies* 6(2): 129–40.