

Penerapan Bermain Peran Untuk Meningkatkan  
Karakter Sopan Santun

Sondang Purba<sup>1</sup>, Panni Ance Lumbantobing<sup>2</sup>, Dian Nitasari Buulolo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Email : [sondangp@gmail.com](mailto:sondangp@gmail.com)

**Abstrak**

Pendidikan karakter perlu diterapkan kepada siswa sejak dini. Karakter tidak lahir dengan sendirinya, tetapi karakter dibangun, dibina dan dikembangkan melalui proses yang tiada henti. Karakter terbentuk dari pembiasaan yang dilakukan berulang-ulang. Pembentukan karakter tentunya dapat dilaksanakan melalui pendidikan. Kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun dilaksanakan di TK Al-Warif dengan jumlah partisipan sebanyak 20 anak. Berdasarkan hasil kegiatan diperoleh nilai rata-rata sebesar 31,25%, dari 20 orang terdapat 1 (5%) anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 (10%) anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 (30%) anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 11 (55%) anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB).

Kata Kunci : **Permainan Estafet; Motorik Kasar**

**Abstract**

Character education needs to be applied to students from an early age. Character is not born by itself, but character is built, nurtured and developed through a continuous process. Character is formed from habituation that is done repeatedly. Character building can certainly be carried out through education. This activity aims to implement role-playing activities to improve the character of manners of children aged 5-6 years carried out at Al-Warif Kindergarten with a total of 20 participants. Based on the results of the activity, an average score of 31.25% was obtained, out of 20 people there were 1 (5%) children with Very Good Development (BSB) criteria, 2 (10%) children with Developing According to Expectations (BSH) criteria, 6 (30%) children with Starting to Develop (MB) criteria and 11 (55%) children with Undeveloped (BB) criteria.

Keywords: **Relay Game; Gross Motor Skills**

**PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan masa usia Emas (*the golden age*) pada masa ini merupakan masa perkembangan anak dari usia 0-6 tahun. Ini merupakan masa kepekaan anak dalam mengembangkan potensial dan melatih berbagai bakat dan kecerdasan yang di miliki anak. Pendidikan merupakan hal yang mutlak dimiliki oleh semua orang, karena pendidikan akan meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan merupakan gabungan dari kata mendidik, melatih, dan mengajar. Mendidik berarti mengembangkan sikap, mental manusia sebagai insan yang mempunyai tingkat

kreatifitas dalam berpikir. Melatih mengembangkan sikap keterampilan atau dalam arti lebih luas melatih sama halnya dengan mengembangkan tingkat keterampilan, sedangkan mengajar merupakan membentuk dalam segi otak dan kognitif. Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya atau usaha pentransformasian nilai yang dilakukan oleh seseorang yang sudah dewasa kepada yang belum dewasa agar mencapai tingkat kedewasaan. Hadirnya permainan anak elektronik dalam bentuk game dan maraknya media sosial seperti facebook, tiktok, youtube membuat anak semakin mudah mengakses segala informasi, budaya dan lagu barat sehingga anak-anak lebih menyukai lagu-lagu orang dewasa dari pada lagu anak-anak dan karakter serta sikap sopan santun anak cenderung kurang akibat mengikuti kecagihan teknologi .

Hartina Dwiyantri (3:2021) mengatakan Pendidikan karakter perlu diterapkan kepada siswa sejak dini. Karakter tidak lahir dengan sendirinya, tetapi karakter dibangun, dibina dan dikembangkan melalui proses yang tiada henti. Karakter terbentuk dari pembiasaan yang dilakukan berulang-ulang. Pembentukan karakter tentunya dapat dilaksanakan melalui pendidikan. Pendidikan yang diperoleh dari sekolah tentunya menjadi kunci utama. Saat ini anak usia dini memerlukan pembentukan karakter sopan santun untuk kesiapan mereka dalam melanjutkan pendidikannya yang lebih tinggi. Karena masa usia dini merupakan masa dimana kepesatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sangat tinggi, maka dari itu masa inilah anak dapat dilatih supaya karakter sopan santun anak dapat meningkat dan terbentuk dengan optimal, ini harus diusahakan supaya peningkatan karakter anak tidak terlewat begitu saja

Pendidikan anak usia dini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak pada masa selanjutnya. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya di dukung oleh Maria Montessori mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai sebuah proses dinamis dimana anak-anak berkembang menurut ketentuan- ketentuan dalam kehidupan mereka, dengan kerja sukarela mereka ketika ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang disiapkan untuk memberi mereka kebebasan dalam berekspresi diri (Wahyuni &

Erdiyanti , 2020:29 ).

Pasaribu Kamal Ira (2017) mengatakan Undang-undang Ri nomor 20 tahun 2003 menyebutkan, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Menurut Melati (2012: 66-68) "Sikap sopan santun dapat diterapkan kepada anak usia dini. Karena dengan sopan santun anak menjadi tahu apa yang sebaiknya dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan dalam berbagai kesempatan". Mengajarkan etika harus disesuaikan dengan usia anak, karena sikap sopan santun untuk anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Menurut Bachtiar (2013: 39) "Indikator yang harus dicapai oleh anak agar memiliki sopan santun dalam berbicara antara lain: terima kasih, tolong, maaf, permisi". Adapun dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Terima Kasih, 2) Tolong, 3) Maaf, 4) Permisi.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan oleh peneliti di TK Al-Warif, Peneliti melihat belum tercapainya indikator – indikator karakter sopan santun anak. Dari 20 anak masih ada 18 anak tidak mengucapkan terimakasih saat anak hendak meminjam barang teman dan saat menerima hadiah, 17 anak tidak mengucapkan kata maaf saat menjatuhkan barang teman malah diam saja pada teman tidak mau mengakui kesalahan sustru menunjukan ekspresi wajah kurang baik, 19 anak tidak mengucapkan kata meminta tolong saat meminta bantuan pada teman terlihat saat anak memakai barang teman malah anak menunjukan ekspresi kurang baik, 16 anak masih tidak mengucapkan kata permisi dengan sopan baik pada guru dan teman terlihat saat anak keluar kelas izin ke wc malah anak keluar dengan nada tinggi pipis miss!!!! Langsung keluar dan begitu juga dengan teman temanya. Maka berdasarkan masalah dari atas peneliti dapat simpulkan jadi indikator - indikator pencapaian karakter sopan santun anak belum tercapai. Dengan belum tercapainya indikator karakter sopan santun anak, maka peneliti ingin meningkatkan karakter sopan santun anak dengan memberikan suatu permainan yang menarik supaya anak dapat memiliki sikap baik dan berperilaku sopan. Hal yang perlu di lakukan untuk mencapai indikator – indikator sopan santun anak harus dengan adanya metode bermain yang dapat meningkatkan karakter sopan santun

anak seperti metode bermain peran.

Menurut Jean Piaget (Hidaya 2019:34), metode peran dimulai dari ketika anak melakukan tindakan yang tidak bisa di terapkan dalam kehidupan nyata. Misalnya, seorang anak yang mengaduk pasir dalam mangkuk dengan sendok dan pura pura makan. Dan mengulangi ingatan yang menyenangkan, seperti melihat botol susu dan meminumkannya pada boneka. Di dukung oleh Sanjaya (Halida, *dkk* 2018:4) mengemukakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi suatu peristiwa. Langkah-langkah pembelajaran dengan melalui bermain peran (*role playing*), sebagai berikut: a).Persiapan, b)Pelaksanaan, c) Penutup.

Berdasarkan uraian masalah dari atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 Tahun dengan bermain peran di TK Al-Warif”.

## **Tujuan**

Kegiatan ini bertujuan menerapkan bermain peran untuk meningkatkan karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut :

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan adalah tahap awal dalam melaksanakan penelitian. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan yaitu membuat rancangan penelitian dan memilih responden dalam penelitian serta mempersiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan adalah tahap uji coba instrument pemberian perlakuan (treatment) kemudian pengumpulan data-data yang dibutuhkan.

### **3. Tahap Pelaporan**

Tahapan ini adalah tahapan menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data dilapangan. Sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

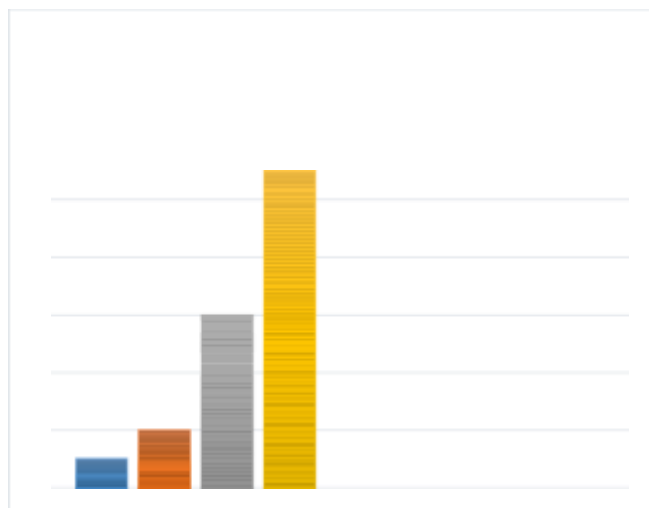
Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Observasi awal dilakukan untuk melihat karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun di Tk Taraho Nias selatan tentang perilaku anak yang berhubungan dengan sopan santun, diantaranya Anak terbiasa mengucapkan terimakasih, anak terbiasa meminta tolong saat meminta bantuan, Anak terbiasa mengucapkan kata maaf untuk mengakui kesalahan, Anak terbiasa mengucapkan permisi.

Tabel 4.2 Rangkuman Peningkatan Karakter Sopan Santun Anak Pra Siklus

PERSENTASE	JUMLAH ANAK	PERSENTASE JUMLAH ANAK	KETERANGAN
76%-100%	1	5%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
51%-75%	2	10%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
26%-50%	6	30%	MB (Mulai Berkembang)
0%-25%	11	55%	BB (Belum Berkembang)

Dari tabel 4.2 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang 5(%), kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang (10%), kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (30%), kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 11 orang anak (55%) saat bermain peran masih ada anak kurang antusias untuk menghargai orang lain, tidak mengucapkan kata terimakasih, anak tidak mau meminta tolong /minta izin pada teman sebaya saat minta bantuan dan saat meminjam barang teman.

Dari data pada tabel 4.2 dapat di perjelas melalui grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Karakter Sopan Santun Anak Pra Siklus

Pada grafik ini dapat diketahui

bahwa peningkatan karakter sopan santun anak yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) 5(%), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 10%, sedangkan kategori MB (Mulai Berkembang) 30% dan kategori BB (Belum Berkembang) 55%. Sedangkan kategori indikator pencapaian peningkatan karakter sopan santun anak 75% dari jumlah anak, maka dapat di simpulkan bahwa peningkatan karakter sopan santun anak masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) belum mencapai indikator pencapaian karakteristik sopan santun anak dengan nilai rata -rata masih 31,25

### **Siklus I**

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan tema : pekerjaan subtema macam -macam pekerjaan, media pembelajaran bermain drama dokter -dokteran pada hari Senin 19 Juni 2023 dan Selasa 20 Maret 2023 di Tk Taraho Nias Selatan.

### **Perencanaan**

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- 1) Peneliti dan Guru membuat dan menyusun Rpph sesuai dengan tema serta menetapkan Guru sebagai observer dan peneliti sebagai Guru serta mempersiapkan kelas yang akan digunakan
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk bermain peran dan alat lainnya yang digunakan untuk pembelajaran.
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi dan dokumentasi yang akan digunakan dalam proses bermain peran.

### **Pelaksanaan**

#### **Kegiatan awal**

Pada tahap ini peneliti dengan guru kelas melakukan pembelajaran secara kelas sesuai penjadwalan peneliti menjadi guru sedangkan guru jadi observer sebagai berikut.

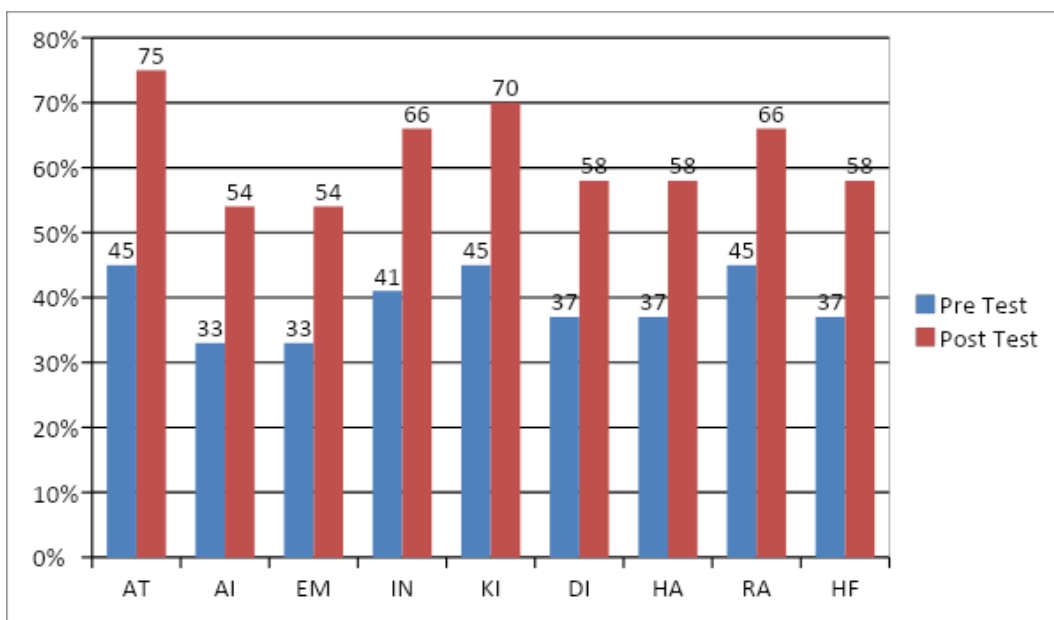
- a) Guru mengumpulkan anak- anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain. Contoh pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain seperti anak harus mengenakan kostum sesuai perannya, anak hafal dialog, anak harus serius dalam bermain peran, tidak boleh berebut.
- b) Guru membicarakan alat- alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain.

Alat- alat contohnya peran sebagai pak tani ada cangkul dan lain sebagainya.

- c) Guru memberikan pengarahannya sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu diabsen satu persatu untuk mengetahui apakah jumlah anak mencukupi untuk kegiatan bermain peran.

Kegiatan yang dilakukan diTK Kurnia-1 Medan ini di ikuti oleh anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 9 orang anak. Berdasarkan hasil data penelitian *Pretest* pada kelompok sampel diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan permainan estafet diperoleh data berdasarkan persentase 0% - 100%, dengan nilai rata-rata 39%, modus 9, median 9,5. Berdasarkan nilai persentase diketahui bahwa 9 anak mulai berkembang (MB).

Sedangkan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) mengalami peningkatan. Perbandingan rata-rata nilai persentase sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 39%, modus 9, median 9,5 sedangkan rata-rata nilai persentase setelah perlakuan (*posttest*) adalah 62%, modus 14, dan media 15. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada 9 anak mengalami perkembangan motorik anak dapat dilihat pada grafik histogram berikut :



Grafik diatas menunjukkan perbedaan yang diperoleh sampel penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) berupa permainan estafet melalui motorik kasar anak dikelompok B TK Kurnia-1. Dari perbandingan nilai tersebut dapat dilihat bahwa adanya perbedaan dan peningkatan nilai persentase anak sebelum perlakuan

(pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

### **Pembahasan**

Motorik kasar anak tidak selalu berkembang secara optimal karena dipengaruhi beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya perhatian dari orangtua mengenai pentingnya perkembangan motorik kasar. Lingkungan menjadi salah satu faktor pendukung anak bisa mengembangkan motorik kasarnya. Melalui lingkungan anak dapat mengasah setiap perkembangannya namun sayangnya masih banyak orangtua yang membatasi anak untuk bisa mengeksplor dan beradaptasi dengan lingkungannya. Seperti yang disebutkan oleh Marni & Raharjo yang dikutip oleh Sulastyo dkk (2021:159) bahwasannya adaptasi dengan lingkungan sosial akan mempengaruhi proses perkembangan motorik kasar anak. Dimana dengan anak sering dibiarkan bermain dengan lingkungannya motorik kasar anak akan terasah, hal ini disebabkan karena motorik kasar merupakan suatu perkembangan pada tubuh anak dimana ketika ingin bermain atau mencapai sesuatu maka anak tersebut akan menggerakkan badannya.

Berdasarkan observasi awal (pretest) terdapat sebanyak 9 anak atau 100% anak perkembangan motorik kasarnya masih berada pada tahap mulai berkembang (MB). Hal ini terlihat ketika melakukan permainan estafet dengan memindahkan air ke dalam wadah dengan cara menggunakan telapak tangan, anak masih kurang seimbang alhasil airnya pada bertumpahan. Pada hasil akhir observasi (posttest) perkembangan motorik kasar anak mulai meningkat berada pada tahap berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini dapat dilihat saat melakukan permainan anak mampu memindahkan air ke dalam wadah, ketika anak memindahkan air dengan menggunakan cap dan memasukkannya ke dalam botol anak mampu menyelesaikan kegiatan dengan baik.

Hasil peningkatan analisis yang dilakukan untuk mendukung hipotesis menunjukkan adanya pengaruh permainan estafet terhadap perkembangan motorik kasar anak. Permainan estafet dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek dari kemampuan motorik kasar yaitu kelincahan, kekuatan, keseimbangan. Kegiatan bermain yang terdapat dalam permainan estafet ini dapat membantu anak untuk mengekspresikan diri dan tindakan bebas anak untuk mengeksplor diri.



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil kegiatan ini memantau perkembangan motorik kasar anak di TK Kurnia-1 dan berhasil memperoleh data mengenai perkembangan fisik motorik kasar anak di TK tersebut. Mayoritas anak perkembangan motorik kasarnya berkembang dengan baik pada lingkup/aspek kekuatan, kelincahan dan keseimbangan.

### Saran

Bagi guru diharapkan agar dapat meningkatkan motorik kasar anak melalui kegiatan yang lebih bervariasi serta menyediakan alat dan bahan permainan yang lebih kreatif guna menstimulus perkembangan motorik kasar anak dengan lebih optimal.

Bagi orang tua diharapkan agar memberikan dorongan dan stimulus yang baik bagi anak dalam mengembangkan motorik anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. (2013). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. PAUD Teratai, 2(1), 1-13.
- Arfilianti, A. (2021). *Efektivitas Kegiatan Permainan Olahraga Estafet Untuk Meningkatkan Sosial-Emosional Pada Anak Kelompok B Di PAUD Al-Fitri* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Azmi, K., & Hadi, S. A. U. (2022). *Efek Permainan Tradisional Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Al Mahsuni: Jurnal Studi Islam & Ilmu Pendidikan, 10(1)
- Farida, A. (2016). *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Raudhah, 4(2).
- Khasanah, K. (2020). *Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok di RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Khotimah Khusnul, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Skripsi
- Latif Mukhtar, dkk (2019) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. hlm. 05-23
- Pohan, Jusrin Efendi. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Konsep Pengembangan*. Depok : Rajawali Pers
- Rohendi, Asep, dkk. (2017). *Perkembangan Motorik*. Bandung: Alfabeta.

- Sandi, P. (2022). *Kontribusi Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Menggiring Bola Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Persada Tanggamus.*
- Saripudin, A. (2019). *Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.* Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak, 1(1), 114-130.
- Sulistyo, I. T. (2021). *Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun* (Penelitian Survei di TK Gugus Dahlia, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen).
- Sugiyanto, D. A. (2022). *Pengaruh Latihan Sirkuit Terhadap Kecepatan Tendangan Dollyo Chagi Dalam Beladiri Taekwondo Di Ekstrakurikuler Rakean Taekwondo Club Sman 1 Pagaden* (Doctoral dissertation, Universitas Subang).
- Sumaryanti, W. D. E. P. (2015). *Kemampuan Motorik Kasar Tunagrahita Kelas Dasarmampu Didik Diukur Melalui Dasar Permainan Bolatangan.* Medikora, 14(1), 156441.
- Sumiyati. (2017). *Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.* Diakses dari [www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады](http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады). Pada tanggal 17 Desember 2018 pada pukul 15:32.
- Suryana, Dadan (2018), *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak.* Jakarta: Prenadamedia Group
- Sutini, A. (2018). *Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional.* Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2).
- Ulandari, Y., Rahmat, Z., & Pratana, D. Y. (2021). *Pengaruh Latihan Leg Press Terhadap Kecepatan Tendangan Lingkar Dalam Pada Atlet Tarung Derajat Satlat Ilie Banda Aceh Tahun 2020.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 2(1).
- Widyasari, E. H. *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Wijayanti, T. (2018). *Pengaruh Bermain Dengan Estafet Dingklik Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini* (Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Yunitasari, Vike Anggriana. 2020. *Pengembangan Bicara Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Cerita Gambar Seri.* Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuhriyah, I., & Kusumaningtyas, N. (2015). *Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Kelereng Sendok Pada Kelompok B Tk Mardisiwi II Tuksono Temanggung Tahun Ajaran 2015/2016.* PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2 Oktober).