

**PERMAINAN TRADISIONAL *EGRANG BATHOK* KELAPA SEBAGAI  
POTENSI LOKAL UNTUK KECERDASAN KINESTETIK ANAK  
PADA KELOMPOK B DI TK TUNAS RIMBA I SUMBAWA  
SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017**

**ARUM SARI  
Purwadi**

**ABSTRAK**

Permainan tradisional sekarang ini sudah mulai tergusur oleh permainan-permainan *modern* yang mengandalkan alat dan teknologi. Permainan yang sebenarnya tidak membuat mereka aktif secara fisik. Mereka tidak mengenal atau bahkan belum pernah mendengar tentang permainan tradisional cublak-cublak suweng, *egrang bathok* kelapa, *sluku-sluku bathok*, dan sebagainya. Anak-anak sekarang sudah asing dengan permainan tradisional yang didasarkan atas semakin banyaknya permainan *modern* saat ini, seperti *gadget* yang menyediakan banyak *game online* dan sebenarnya permainan tradisional justru melatih seluruh aspek perkembangan anak. Permainan tradisional sebaiknya dikenalkan pada anak sejak dini karena permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik sebagai potensi lokal dalam permainan tradisional *egrang bathok* kelapa. Peneliti berharap dapat mengenalkan eksistensi permainan tradisional *egrang bathok* kelapa yang hampir punah untuk potensi kecerdasan kinestetik anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan anak TK B. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan model Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tehnik pengujian keabsahan data dengan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *egrang bathok* kelapa dapat mengembangkan tujuh komponen kecerdasan kinestetik anak yaitu: kemampuan koordinasi tubuh, keseimbangan tubuh, keterampilan, kekuatan fisik, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah guru dapat mestimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak dengan memperkenalkan permainan-permainan tradisional serta dapat menambah sarana dan prasarana, untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

**Kata Kunci** : Permainan tradisional *egrang bathok* kelapa, Kecerdasan kinestetik

**ABSTRACT** : *Today's traditional games are already being displaced by modern games that rely on tools and technology. The actual game does not make them*

*physically active. They do not know or even have never heard of the traditional games cublak-cublak suweng, egrang bathok kelapa, sluku-sluku bathok, and so on. Children are now familiar with traditional games based on the increasing number of modern games today, such as gadgets that provide many online games and actually traditional games actually train all aspects of child development. Traditional games should be introduced to children early because the traditional games teach the noble values of the nation's culture. The purpose of this study was to develop kinesthetic intelligence as a local potency in the traditional game of egrang bathok kelapa. Researchers hope to intraduce the existence of a traditional game of egrang bathok kelapa leather that is almost extinct for the potential kinesthetic intelligence of children. Research method used is qualitative. The subjects of this study were principals, teachers ad children of kindergarten B. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Data were analyzed by using the model of Miles and Huberman of data reduction, data presentation, and conclusion. Mechanical testing the validity of the data by triangulation. The result of the research shows that the traditional game of egrang bathok kelapa can develop seven component of kinesthetic intelligence : body coordination ability, body balance, skill, physical strength, flexibility, speed and agility of motion. Based on the result of this study suggestions that can be delivered is the teacher can stimulate the development of kinesthetic intelligence of children by introducing the traditional games and can add facilities and infrastructure, to be able to improve kinesthetic intelligence of children.*

**Keywords:** *Traditional Game Egrang Bathok Kelapa, Kinesthetic Intelligence*

## **A. PENDAHULUAN**

Permainan tradisional sekarang ini sudah mulai tergusur oleh permainan-permainan moderen yang mengandalkan alat dan teknologi. Permainan yang sebenarnya tidak membuat mereka aktif secara fisik. Mereka tidak mengenal atau bahkan belum pernah mendengar tentang permainan tradisional *cublak-cublak suweng, egrang bathok kelapa, sluku-sluku bathok*, dan sebagainya. Anak-anak sekarang sudah asing dengan permainan tradisional yang didasarkan atas semakin banyaknya permainan moderen saat ini, seperti *gadget* yang menyediakan banyak *game online* dan sebenarnya permainan tradisional justru melatih seluruh aspek perkembangan anak. Permainan tradisional sebaiknya dikenalkan pada anak sejak dini karena permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menyatakan fisik-motorik sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi (1) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan (2) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan (3) Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Arus globalisasi saat ini telah menimbulkan pengaruh terhadap perkembangan budaya bangsa Indonesia. Derasnya arus informasi dan telekomunikasi ternyata menimbulkan sebuah kecenderungan yang mengarah terhadap memudarnya nilai-nilai pelestarian budaya, berkurangnya keinginan untuk melestarikan budaya Negeri sendiri. Kecenderungan mengadopsi budaya luar yang tidak sesuai dengan kaidah dan nilai budaya Indonesia semakin merebak di kalangan remaja hingga anak-anak, mereka hanya mengejar prestasi akademik belaka, sedangkan unsur nilai budaya Indonesia sudah memudar karena mereka biasanya berinteraksi di era *digital* (Kristanto, 2014: 256).

Dalam masa perkembangan anak, bermain merupakan proses penting yang harus dilewati oleh anak-anak. Dengan bermain, kemampuan anak akan berkembang dengan baik. Anak-anak pun dapat menyongsong masa depannya dengan penuh kepercayaan diri. Seringkali orang tua melarang anak-anaknya untuk bermain dengan alasan bermain itu merupakan kegiatan yang membuang waktu. Orang tua sering membatasi waktu bermain anak dan memaksa anak-anak untuk belajar. Padahal, masa kanak-kanak adalah masa bermain. Dengan bermain, potensi kecerdasan anak akan lebih terasah (Yulianty, 2012: 7).

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan moderen pada saat ini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Pada era globalisasi kini beberapa pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan

melestarikan permainan tradisional di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi moderen (Pratiwi, dkk, 2015: 20).

Berbagai permainan tradisional di Indonesia diantaranya (1) Permainan tradisional bekel, yaitu pemain harus cepat menangkap bola bekel yang melambung tinggi, (2) permainan tradisional *engklek*, yaitu pemain melemparkan kreweng ke dalam petak, (3) permainan tradisional *congklak*, yaitu pemain mengisi setiap lubang papan congklak dengan biji kerang atau plastik, (4) permainan tradisional gasing, yaitu pemain tinggal memutar poros dan gasing pun akan berputar pada titik keseimbangannya, (5) petak umpet, yaitu 1 pemain menutup mata dan teman-teman yang lain bersembunyi, (6) permainan tradisional boy-boyan, yaitu pemain menyiapkan pecahan genting kemudian disusun, setelah itu bola dilempar ke arah susunan genting, (7) permainan tradisional *egrang bathok*, yaitu pemain naik di atas *bathok* kemudian berjalan dengan menjaga keseimbangan, dan lain-lain (Yulianty, 2012: 54-78).

Pada permainan tradisional *egrang bathok* kelapa ini sebagai salah satu alternatif dalam memilih berbagai permainan tradisional. Permainan tradisional *egrang bathok* kelapa cenderung mengarah pada kemampuan kecerdasan kinestetik, karena permainan tradisional *egrang bathok* kelapa ini menonjolkan kemampuan gerak dengan berjalan. Graham (dalam Faruq, 2007: 7) mengemukakan bahwa “berjalan merupakan proses pergantian hilangnya keseimbangan dan mengembalikan keseimbangan dengan menggerakkan kaki maju ke depan dalam posisi yang benar secara bergantian”.

Pendapat dari Yulianty (2012: 4), mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan seluruh tubuh, termasuk kecerdasan tangan. Jika menonton pertunjukan tari, pantomim teater, atau pertandingan olahraga, akan melihat bagaimana kecerdasan kinestetik sangat baik berpengaruh pada kelenturan dan ketangkasan tubuh mereka.

Menurut Gardner dalam Jasmine (2007: 14), ada tujuh macam kecerdasan yang dimiliki manusia. Pertama, kecerdasan bahasa (*Linguistic-Verbal*). Kedua, kecerdasan matematika (*Logical-Mathematical*). Ketiga, kecerdasan visual, (*Visual-Spasial*). Keempat, kecerdasan musik (*Musical-Rhythmic*). Kelima,

kecerdasan sosial (*Interpersonal*). Keenam, kecerdasan individu (*Intrapersonal*). Terakhir, kecerdasan kinestetik, lebih pada kemampuan bergerak, dan senang dengan dunia olahraga, dan menari.

Di TK Tunas Rimba I Sumbawa jumlah siswa siswi 20 orang anak, ada beberapa anak yang mengalami kecerdasan kinestetik rendah yang didasarkan atas kurangnya pengajaran permainan tradisional di sekolah. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran anak terlihat kaku dan kemampuan koordinasi gerakan dalam melaksanakan aktifitas fisik seperti gerakan badan saat melangkah dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa, gerakan fisik melalui anggota tubuh pada saat berjalan dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa, gerakan tubuh untuk menjaga keseimbangan pada saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa, menggerakkan tubuh dengan kelenturan dan kelincahan, keterampilan gerakan, kekuatan fisik, serta kecepatan gerakan. Permasalahan rendahnya kecerdasan kinestetik anak tersebut adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan metode ceramah di depan kelas. Upaya yang dilakukan oleh guru di dalam mengasah kecerdasan kinestetik anak yaitu menjelaskan pentingnya menggunakan tubuh secara terampil, mempraktekkan beberapa contoh latihan dan memberikan motivasi kepada anak terhadap pentingnya kinestetik.

Melihat permasalahan tentang permainan tradisional *egrang bathok* kelapa dan kecerdasan kinestetik yang dijelaskan di atas, berdasarkan kenyataan di lapangan peneliti bermaksud untuk mengenalkan kembali permainan tradisional *egrang bathok* kelapa di TK B Tunas Rimba I Sumbawa Semarang sebagai potensi lokal untuk kecerdasan kinestetik anak. Selain itu peneliti juga ingin memperkenalkan permainan tradisional sejak usia dini agar anak dapat melestarikan warisan budaya dari nenek moyang .

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian mengenai permainan tradisional *egrang bathok* kelapa untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak karena permainan tradisional tersebut mudah dilakukan anak. Penelitian ini berjudul Permainan Tradisional *Egrang Bathok* Kelapa sebagai Potensi Lokal untuk Kecerdasan Kinestetik Anak pada Kelompok B TK Tunas Rimba I Sumbawa Semarang.

## B. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, positivisme berarti aliran filsafat yang beranggapan bahwa pengetahuan itu semata-mata berdasarkan pengalaman dan ilmu yang pasti. Filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, tehnik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi ( Sugiyono, 2013: 15).

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menurut pendapat Sugiyono (2013: 368-372) pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan member *check*. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan beberapa tehnik untuk pengecekan keabsahan data yaitu perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi menggunakan bahan referensi.

## HASIL

Tabel 1. Jumlah anak yang memahami kecerdasan kinestetik yang muncul pada saat bermain egrang bathok kelapa.

No	Kecerdasan Kinestetik	Pernyataan	Anak
1	Kemampuan koordinasi tubuh	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	9 Anak

		dalam berjalan di atas <i>egrang bathok</i> kelapa	
		Anak mampu melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam memegang tali pada <i>egrang bathok</i> serta berjalan di atas <i>egrang bathok</i> kelapa	16 Anak
2	Keseimbangan tubuh	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan saat berjalan di atas <i>egrang bathok</i> kelapa	11 Anak
3	Keterampilan	Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan menggunakan <i>egrang bathok</i> kelapa	18 Anak
4	Kekuatan fisik	Anak mampu melakukan permainan <i>egrang bathok</i> kelapa dengan aturan yaitu kuat untuk bisa berjalan di atas <i>egrang</i>	5 Anak

		<i>bathok</i> kelapa	
5	Kelenturan tubuh	Anak mampu melakukan gerakan secara lentur (luwes) saat berjalan di atas <i>egrang bathok</i> kelapa	9 Anak
6	Kecepatan dan ketangkasan gerak	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara cepat dan tangkas saat berjalan di atas <i>egrang bathok</i> kelapa	7 Anak

Berdasarkan uraian di atas mengenai kecerdasan kinestetik anak yang muncul pada permainan tradisional *egrang bathok kelapa* adalah anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dalam berjalan di atas *egrang bathok* kelapa dilakukan oleh 9 anak dan anak mampu melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam memegang tali pada *egrang bathok* serta berjalan di atas *egrang bathok* kelapa dilakukan oleh 16 anak, dalam keseimbangan tubuh anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa dilakukan 11 anak. Dalam keterampilan, anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa yang dilakukan 18 anak, dalam kekuatan fisik anak mampu melakukan permainan *egrang bathok* kelapa dengan aturan yaitu kuat untuk bisa berjalan di atas *egrang bathok* kelapa yang dilakukan 5 anak. Dalam kelenturan tubuh, anak mampu melakukan gerakan secara lentur (luwes) saat berjalan di atas *egrang bathok*



kelapa dilakukan 9 anak, dalam kecepatan dan ketangkasan gerak anak mampu melakukan gerakan tubuh secara cepat dan tangkas saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa dilakukan 7 anak.

### **C. PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat dilihat pada komponen mengenai potensi lokal untuk kecerdasan kinestetik yang muncul dalam permainan tradisional *egrang bathok* kelapa.

#### **1. Kemampuan Koordinasi Tubuh**

Kemampuan koordinasi tubuh merupakan salah satu indikator kecerdasan kinestetik. Kemampuan ini dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang didasarkan pada kemampuan menyinkronkan berbagai gerakan, baik motorik kasar maupun motorik halus. Kegiatan yang dimaksudkan untuk stimulasi kemampuan koordinasi tubuh adalah anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dalam berjalan di atas *egrang bathok* kelapa dan anak mampu melakukan koordinasi gerak mata-kaki-tangan-kepala dalam memegang tali pada *egrang bathok* serta berjalan di atas *egrang bathok* kelapa.

#### **2. Keseimbangan Tubuh**

Keseimbangan tubuh merupakan salah satu indikator kecerdasan kinestetik. Kemampuan ini dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang berdasarkan pada kemampuan tubuh untuk menyeimbangkan gaya dan rangsang. Kegiatan yang dimaksudkan untuk stimulasi keseimbangan tubuh adalah anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa.

#### **3. Keterampilan**

Keterampilan merupakan salah satu komponen kecerdasan kinestetik yang terkait juga dengan pengembangan kecerdasan visual-spasial. Keterampilan sebagai kecakapan motorik halus pada anak dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang menekankan kemampuan menangani benda-benda, membuat bentuk tertentu, seperti anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa..

#### 4. Kekuatan Fisik

Kekuatan fisik merupakan salah satu komponen kecerdasan kinestetik yang memiliki beberapa indikator. Anak-anak dengan fisik yang kuat cenderung tidak mudah terjatuh dan lelah pada saat melakukan aktivitas fisik. Mereka memiliki tangan dan kaki yang kuat untuk menopang tubuh mereka atau menahan beban. Rangsang kekuatan fisik harus dilakukan secara matang, tidak melebihi kapasitas beban anak. Rangsang juga dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan. Kegiatan yang disarankan untuk mengembangkan kekuatan fisik anak adalah anak mampu melakukan permainan *egrang bathok* kelapa dengan aturan yaitu kuat untuk bisa berjalan di atas *egrang bathok* kelapa.

#### 5. Kelenturan Tubuh

Kelenturan melengkapi komponen kinestetik lain. Kelenturan terkait dengan keluwesan dan estetika dari gerakan terencana. Kelenturan dapat dirangsang melalui kegiatan yang indah, halus, luwes, lentur, dan tidak kaku. Kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan kelenturan gerak tubuh anak seperti anak mampu melakukan gerakan secara lentur (luwes) saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa.

#### 6. Kecepatan dan Ketangkasan Gerak

Kecepatan dan ketangkasan gerak merupakan salah satu komponen kecerdasan kinestetik yang terkait dengan kualitas gerakan. Inti dari komponen ini adalah latihan memantapkan gerakan sehingga dikuasai gerakan yang lancar, lincah, cepat, dan tangkas. Gerakan yang lincah dan tangkas muncul dari individu yang cerdas dalam kinestetik dan hal tersebut dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan, antara lain anak mampu melakukan gerakan tubuh secara cepat dan tangkas saat berjalan di atas *egrang bathok* kelapa.

## **D. SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Permainan *egrang bathok* kelapa merupakan permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan *egrang bathok* kelapa pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Permainan tradisional memberikan potensi lokal dan gambaran tentang kearifan tradisi masyarakat dalam mendayagunakan sumber daya alam dan sosial secara bijaksana untuk menjamin keseimbangan lingkungan hidup. Hal ini mengandung makna bahwa pemanfaatan potensi lokal dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan menggunakan potensi lokal

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan suatu ide, pemikiran, dan perasaan, mampu bekerjasama dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek. Kecerdasan kinestetik ini juga meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Menurut Musfiroh ada 6 komponen untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan koordinasi tubuh, keseimbangan tubuh, keterampilan, kekuatan fisik, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak.

Berdasarkan penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa setelah diberikan kegiatan permainan tradisional *egrang bathok* kelapa potensi kecerdasan anak dalam kecerdasan kinestetiknya sudah terlihat sepenuhnya berhasil walaupun masih ada sedikit anak yang kurang berhasil dalam memenuhi enam kriteria (kemampuan koordinasi tubuh, keseimbangan tubuh, keterampilan, kekuatan fisik, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak).

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran berikut ini :

1. Bagi guru TK, untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak hendaknya bervariasi dan tidak monoton, anak diperkenalkan dengan permainan-permainan baru dengan alat maupun tanpa alat.

2. Bagi sekolah, dapat menambah sarana dan prasarana, untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
3. Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan lebih kreatif dan bervariasi dalam pelaksanaan kegiatannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Faruq, M Muhyi. 2007. *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jasmine, Julia. 2007. *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk*. Bandung : Nuansa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal dan Informal. 2014. *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-6 Tahun*. Semarang.
- Kristanto, M. 2014. *Puppet Kancil Show as a Medium Learning in Early Childhood Integrated Local Culture*. Fakultas Seni Rupa dan Desain – Institut Teknologi Bandung 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pratiwi, Yhana., dan M. Kristanto. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*, Semarang jurnal Penelitian PAUDIA. Diunduh pada tanggal 10 September 2016.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Taufik, Imam. 2010. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta : Ganeca.
- Yulianty I, Rani. 2012. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta : Laskar Aksara.