



Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Sasak bagi Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19

Ni Made Sulastri

Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika
Corresponding Author. Email: nimadesulastri@ikipmataram.ac.id

Abstract: This study aims to identify the types of traditional Sasak games that are suitable for early childhood and to find out the benefits of traditional Sasak games that are appropriate for early childhood development. The research method used was a survey. This research was conducted in the Ampenan District, Mataram City. This research data collection technique uses field notes, observations, and biographies. Analysis of the data in this study uses descriptive quantitative analysis. The results of this study indicate that there are identified types of games suitable for early childhood development during the Covid-19 pandemic. Traditional games are usually done with tools and without tools, sometimes also accompanied by singing. The benefits of traditional games are to develop aspects of child development, namely physical-motor, cognitive, language, creativity and social-emotional aspects.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan tradisional sasak yang sesuai dengan anak usia dini dan untuk mengetahui manfaat permainan tradisional sasak yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah survey. Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Ampenan Kota Mataram. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan catatan lapangan, observasi, dan biografi. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat jenis permainan yang teridentifikasi yang sesuai untuk perkembangan anak usia dini pada masa pandemi Covid-19. Permainan tradisional biasanya dilakukan dengan alat dan tanpa alat, terkadang juga diiringi dengan nyanyian. Manfaat permainan tradisional tersebut adalah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, kreativitas dan sosial-emosional.

How to Cite: Sulastri, N. (2020). Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Sasak Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2649>

Pendahuluan

Anak merupakan pribadi yang unik, masing-masing anak berbeda satu sama lain. Hal ini dapat ditinjau dari minat, gaya belajar dan latar belakang keluarga. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk mini karena memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (NAEYC dalam Wijana, 2010). Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden age, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosio-emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2011). Oleh karena itu, dibutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan stimulus yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Hal tersebut dapat terwujud melalui bermain.

Article History

Received: 28-05-2020
Revised: 28-06-2020
Published: 06-07-2020

Key Words:

Traditional, Sasak Games, Early Childhood, Covid-19.

Sejarah Artikel

Diterima: 28-05-2020
Direvisi: 28-06-2020
Diterbitkan: 06-07-2020

Kata Kunci:

Permainan Tradisional Sasak, Anak Usia Dini, Covid-19.



Permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna bagi anak untuk menguasai kecemasan dan konflik dalam kehidupan sehari-hari. Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh anak sejak usia dini. Sejak usia 3 sampai 5 tahun permainan merupakan interaksi yang sangat penting bagi anak usia dini agar memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Permainan tradisional anak sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Selain itu permainan tradisional merupakan peristiwa budaya yang sangat signifikan dalam menanamkan sikap, perilaku dan keterampilan pada anak, memiliki nilai-nilai perkembangan yang dapat mengarahkan pada tugas-tugas perkembangan anak. Melihat hal ini, permainan tradisional dapat dikatakan sebagai permainan yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Pada tahap praoperasional anak belajar melalui pengalaman nyata, pelibatan langsung dengan berbagai obyek dan melalui sentuhan nyata sehingga mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkrit, peragaan langsung yang dikemas melalui bermain (Piaget dalam Susanto, 2011).

Permainan tradisional sasak adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan hati dengan atau tanpa alat-alat yang merupakan warisan dari generasi terdahulu sebagai sarana hiburan untuk menyenangkan hati, dimana ada ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah dan biasanya dilakukan oleh orang dewasa, akan tetapi banyak dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional sangat perlu dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi dan kreativitas, serta memiliki nilai edukatif yang tinggi sehingga permainan tradisional sasak perlu dilestarikan terutama diperkenalkan kepada anak sejak usia dini. Sejalan dengan berkembangnya teknologi maka, berkembang pula jenis mainan anak-anak. Permainan tradisional yang sarat manfaat serta umumnya tidak berbiaya dan merepresentasikan kearifan lokal ini telah berada diambang kepunahan, tergerus oleh arus zaman. Permainan modern yang berbasis teknologi seperti game computer, play station, mobil-mobilan dengan remote control telah menjauhkan anak-anak dari budaya bangsanya (Achroni, 2012). Selain itu munculnya berbagai siaran televisi yang sangat variatif secara cepat juga dapat merubah sikap mental dan kebiasaan anak. Dampaknya adalah permainan tradisional sasak keberadaannya saat ini semakin terpinggirkan.

Pada masa pandemik Covid 19 seperti sekarang ini merupakan waktu yang tepat untuk melestarikan dan memanfaatkan permainan tradisional, karena orang tua, anak dan anggota keluarga lainnya lebih banyak menghabiskan waktu dirumah. Selama beraktivitas dirumah orang tua dapat mengajak anak untuk bermain permainan tradisional, selain bermanfaat untuk kesegaran jasmani akan terjalin pula kelekatan antar anggota keluarga.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan masyarakat di kawasan pesisir pantai Ampenan, maka permainan tradisional sasak perlu dilestarikan. Dengan pertimbangan sesuai dengan latar belakang yang di kemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk dapat membuktikan tentang permainan tradisional sasak pada masyarakat pesisir pantai Ampenan, dengan mengangkat judul "Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Sasak Pada Anak Usia Dini di Masa Covid 19".

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Ampenan, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan masyarakat masih memiliki kultur dan nilai budaya dan adat yang masih dilestarikan hingga kini. Di kelurahan ini masih terdapat tokoh masyarakat yang dijadikan narasumber dalam penelitian mengenai permainan tradisional sasak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa gambaran



lengkap mengenai pengumpulan permainan tradisional di Wilayah Kecamatan Ampenan, berupa catatan lapangan, biografi, narasumber dan gambar. Sumber data ditinjau dari sifat dan tujuan penelitian, kita dapat menggolongkan sumber data menjadi 2 yaitu : Sumber data primer adalah sumber yang memberikan data langsung dari tangan pertama dan data sekunder adalah sumber data yang dikutip dari sumber lain. (Sugiyono, 2011). Jadi sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang langsung diperoleh dari anak usia dini yang berada Kecamatan Ampenan, dan data sekunder adalah tokoh masyarakat, tokoh adat atau budaya, pendidik PAUD, nelayan dan masyarakat umum yang mengetahui dan pernah memainkan permainan tradisional sasak. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis, dimana data yang diperoleh berupa hasil observasi, catatan selama dilapangan, dokumentasi sehingga hasil penelitian dapat ditarik kesimpulannya dan diinformasikan kepada orang lain. Data yang diperoleh dengan menggunakan analisa kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh selama berada di lapangan, kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, selanjutnya dicari pemecahan masalahnya setelah itu ditarik kesimpulan. Langkah-langkah analisis data model Miller dan Huberman (dalam Sugiyono: 2011) adalah sebagai berikut: data *reduction* (Reduksi Data), data *display* (penyajian data) dan *conclusion drawing* (*verification*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini akan dipaparkan data penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Permainan Tradisional

No	Nama Permainan	Bentuk Permainan	L/P
1.	Dengklek/ ceprak	Alat	P
2.	Seboq Nungkem	Siasat	Gabung
3.	Keduq keke (Puq cia)	Alat	Gabung
4.	Ngumang	Siasat	Gabung
5.	Congklak	Alat	Gabung
6.	Teng-teng buku dan Piaq simbur	Syair	Gabung
7.	Kapok Batu	Alat	L
8.	Pak Bundar	Siasat	Gabung
9.	Dagang-dagangan	Alat	P
10.	Duk-Dukem	Alat dan siasat	Gabung
11.	Gelondongan	Alat	L

Berdasarkan survey di lapangan peneliti menemukan fakta bahwa permainan tradisional di wilayah pesisir pantai Ampenan hampir punah karena dari empat kelurahan hanya dua kelurahan yang masih mempertahankan permainan tradisional yaitu kelurahan Bintaro dan kelurahan Ampenan Selatan. Sedangkan dikelurahan Ampenan tengah dan Banjar hanya



menerapkan aktivitas sehari-hari dengan bermain bola dan berenang. Selain itu permainan tradisional diambang kepunahan disebabkan oleh dua faktor yaitu pemukiman pesisir sudah semakin berkurang karena terjadinya abrasi yang menyebabkan banjir (gelombang besar naik ke daratan) sehingga dibuat tanggul khususnya di kelurahan Ampenan Selatan dan lahan di daratan semakin berkurang dengan adanya kawasan hunian yang dibangun warga. Maka tempat bermain semakin berkurang.

Permainan Tradisional Sasak di Masyarakat Pesisir Pantai Ampenan Terdapat 14 jenis permainan tradisional di Masyarakat pesisir pantai Ampenan yang berhasil diidentifikasi, ada 11 permainan tradisional yang masih dimainkan hingga saat ini oleh Anak Usia Dini (AUD) ditinjau dari aspek keamanan, alat, bahan, dan tempat bermain. Permainan ini juga dapat dimainkan di pesisir saat waktu senggang, permainan-permainan tersebut adalah: Dengklek/ceprak, seboq nungkem, puq cia (keduq keke), ngumang, congklak, teng-teng buku dan piaq simbur, kapok batu, pak bundar, dagang-dagangan, duk-dukem, gelondongan.

Bentuk maupun jenis permainan di pesisir pantai Ampenan khususnya di dua kelurahan yaitu kelurahan Bintaro dan kelurahan Ampenan Selatan hampir sama seperti permainan seboq nungkem, main pak sodor, benteng. Sedangkan permainan yang hanya di kelurahan Bintaro yaitu ngumang, gelondongan dan puq cia(keduq keke). Permainan tradisional tersebut bersifat turun-temurun jadi tidak ada jenis permainan baru di wilayah tersebut. Permainan tersebut dimainkan pada waktu senggang untuk melepas lelah setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Maka sebagian besar permainan tradisional di Pesisir pantai Ampenan bersifat hiburan.

Cara memainkan Permainan Tradisional dari 11 jenis permainan ini dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu menggunakan alat, siasat dan syair. Yang termasuk permainan yang menggunakan alat antara lain: benteng, seboq nungkem, congklak, puq cia, dengklek/ceprak. Sedangkan permainan yang termasuk siasat teng-teng buku dan piaq simbur, pak bundar, benteng, ngumang dan seboq nungkem. Selanjutnya permainan yang diiringi nyanyian adalah puq cia (keduq keke), teng-teng buku dan duk-dukem. Permainan menurut jenis kelamin pemainnya, permainan yang biasanya dilakukan oleh anak perempuan yaitu dagang-dagangan dan dengklek sedangkan permainan yang biasanya dimainkan oleh anak laki-laki kapok batu. Selanjutnya permainan campuran dimana dilakukan oleh anak perempuan dan anak laki-laki yaitu seboq nungkem, puq cia, benteng, ngumang, congklak, teng-teng buku dan piaq simbur, pak bundar, duk-dukem.

Jumlah pemain dalam permainan tradisional minimal 2 orang, karena permainan tersebut kurang seru bila dimainkan sendiri, adapun permainan yang biasa dimainkan dua orang seperti congklak sedangkan sisanya dimainkan oleh tim. Kemudian permainan seperti puq cia dan congklak hanya dimainkan maksimal empat orang, apabila ada yang ingin bermain maka akan membentuk kelompok baru. Sebelum bermain biasanya anak-anak akan menentukan siapa yang akan terlebih dahulu bermain dengan cara syut jika pemain hanya dua orang dan hompimpa jika lebih dari dua orang pemain. Dengan begitu secara tidak langsung anak diajarkan untuk bersosialisasi dengan temannya sejak usia dini, inilah salah satu kelebihan dari permainan tradisional.

Permainan yang menjadi ciri khas masyarakat pesisir yaitu ngumang, gelondongan dan puq cia (keduq keke) yang biasanya dimainkan oleh anak nelayan di sekitar pesisir pantai. Selain itu pada permainan seboq nungkem dan benteng alat yang digunakan menggunakan kantir. Hal tersebut merupakan ciri permainan masyarakat pesisir. yang menjadi sarana bagi anak-anak pantai untuk mengasah keterampilannya berenang karena bagi anak-anak pesisir laut menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam banyak aktivitasnya.



Sebagian besar permainan tersebut dimainkan pada sore hari untuk memperoleh kesenangan setelah menjalani aktivitas.

Manfaat dari permainan tradisional sasak pada masa Covid-19 ini agar dapat menghilangkan kejenuhan selama dirumah, serta adapat mengisi aktivitas bersama keluarga, karena permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak, ataupun orang dewasa, anak anak dapat bermain dirumah dengan menggunakan alat-alat yang tersedia ataupun memlih permainan tradisional tanpa alat, anak dapat bermain bersama kakak, adik ataupun bermain bersama orang tua selama masa masa pandemic Covid-19.

Permainan-permainan tradisional sasak yang mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain: Permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik motorik adalah: dengklek/ceprak, seboq nungkem, puq cia, benteng, ngumang, kapok batu, pak bundar. Ketika bermain permainan tersebut dapat melatih kekuatan fisik, ketangkasan, dan kelincahan. Pada saat melakukan permainan aktivitas tubuh bergerak khususnya otot kaki dan tangan terus bergerak. Hal ini dapat terlihat pada saat berlari, merayap, berjalan. Pada aspek fisik-motorik baik motorik kasar maupun motorik halus, fisik motorik kasar akan terlihat ketika akan menggerakkan anggota tubuhnya seperti ditemukan pada permainan dengklek/ceprak, seboq nungkem, puq cia, benteng, ngumang, kapok batu, pak bundar. Karena pada permainan ini berlari menggunakan kakinya hal ini bertujuan untuk mengencangkan otot-otot kaki anak. Sedangkan aspek motorik halus pada saat permainan congklak dimana anak mengorek pasir dengan berusaha membuat lubang. Hal ini bertujuan untuk melatih dan menguatkan otot-otot jari tersebut sebagai langkah awal untuk menulis (memegang pensil). Permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif adalah congklak dan ngumang. Pada permainan ngumang ini anak menggunakan akal pikirannya atau nalarnya untuk menyusun strategi untuk menyusun suatu kemenangan. Pada permainan congklak dapat melatih anak berhitung permulaan dan mengenal konsep bilangan. Pada permainan ini anak menghitung batu-batu yang ditaburkan. Kemudian Permainan yang dapat mengembangkan sosial-emoisonal adalah benteng, kapok batu, pak bundar, teng-teng buku dan piaq simbur. Permainan-permainan tersebut membutuhkan kerjasama tim dan sportivitas. Selain itu juga permainan tersebut mengajarkan anak membiasakan diri dalam situasi berkelompok serta menimbulkan kerjasama diantara satu tim. Permainan yang dapat mengembangkan aspek bahasa adalah dagang-dagangan. Permainan ini melatih keterampilan bermain peran, dimana dalam melakukan permainan ini anak banyak percakapan dan komunikasi antara para pemainnya sehingga dapat menambah kosakata dan perbendaharaan kata anak dan permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah gelondongan. Pada permainan ini anak-anak sendiri yang menciptakan atau memodifikasi peralatan atau mainan yang akan mereka gunakan untuk bermain misalnya membuat gelondongan dari tutup botol bekas sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan menstimulasi imajinasi anak-anak. Kreatif dalam menemukan bahan yang dapat digunakan dan dalam proses pembuatannya serta imajinatif dalam menentukan desain mainan yang akan mereka buat dan penggunaannya dalam bermain. Selain itu manfaat dari Permainan Tradisional Sasak terhadap Nilai Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional di Masyarakat Pesisir yaitu terdapat nilai kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetesi secara sehat, kesabaran dan kepercayaan diri. Hal tersebut diperlukan dalam pembentukan karakter.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang permainan tradisional anak yang telah diidentifikasi dan telah didiskripsikan dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat 11 permainan tradisional yang masih



dimainkan hingga saat ini oleh Anak Usia Dini (AUD) di Masyarakat Pesisir pantai Ampenan yang berhasil diidentifikasi antara lain : Dengklek/ceprak, seboq nungkem, puq cia (keduq keke), ngumang, congklak, teng-teng buku dan piaq simbur, kapok batu, pak bundar, dagang-dagangan, duk-dukem, gelondongan. Dari 11 jenis permainan ini dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu menggunakan alat, sisasat dan syair. Permainan tradisional dilakukan beberapa tahapan yaitu: diawali dengan mempersiapkan bahan/alat kemudian membuat kesepakatan, menyusun strategi permainan, dan menentukan penyerang dilakukan hompimpa/syut, akhiri dengan member hukuman bagi yang kalah, yang menang diberi penghargaan. Permainan tradisional khas Pesisir pantai Ampenan adalah ngumang, puq cia(keduq keke) dan gelondongan. Banyak manfaat yang didapatkan dari bermain permainan tradisional anak diantaranya dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu aspek bahasa dapat dikembangkan ketika anak berkomunikasi, aspek kognitif ketika anak menggunakan akal dan nalarnya, aspek sosial emosional ketika anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dan aspek fisik-motorik ketika anak menggerakkan anggota tubuhnya seperti berlari, berjalan, melompat, merayap dan menggerakkan jari-jari tangan ketika bermain congklak dan gelondongan, dan dalam mengembangkan kreativitas ketika anak sendiri yang menciptakan atau memodifikasi peralatan atau mainan yang akan mereka gunakan untuk bermain. Selain itu melalui permainan tradisional terdapat nilai kearifan lokal masyarakat sasak yang diperlukan dalam pembentukan karakter.

Saran

Saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitiannya ini adalah pada saat masa pandemic covid 19, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan anak selama berada di rumah agar anak tidak merasa jenuh, anak juga menjadi lebih dekat dengan anggota keluarga, karena permainan dapat dilakukan dua orang atau lebih sehingga anak dapat bermain bersama orang tua ataupun kakak adik yang ada di rumah. Ragam permainan tradisional yang dapat dimainkan baik menggunakan alat maupun tanpa alat yang membuat anak untuk aktif bergerak sehingga meningkatkan kesehatan jasmani yang secara tidak langsung dapat meningkatkan imunitas tubuh.

Daftar Pustaka

- Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Aisyah, Siti, dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djuwita, Warni. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Mataram: LKIM
- Hildayani, Rini., dkk. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Isjoni. (2009). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Isyani, I., & Esser, B. (2017). Pengaruh Latihan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola dalam Permainan Bocce pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.570>
- Kusmayadi. (2011). *Membongkar Kecerdasan Anak*. Jakarta: Gudang Ilmu



- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Shofiyah, N., Wulandari, R., & Setiyawati, E. (2020). Modul Dinamika Partikel Terintegrasi Permainan Tradisional Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 292-299. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2639>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan dkk., Henry Guntur. (1988). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wahyuni, L. (2020). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DI TK AL HAMIDY MATARAM. *Jurnal Paedagogy*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514>
- Wijana, D Widarmi., dkk. (2010). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainuri, K. (2020). PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI PENDEKATAN BERMAIN LONGU PADA SISWA KELAS IV SDN 37 AMPENAN. *Jurnal Paedagogy*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2513>