

## Tebona: Permainan untuk Melatih Konsentrasi Anak

Rahmah Novianti<sup>1</sup>, Dinda Marega<sup>2</sup>, Desvi Wahyuni<sup>3\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

<sup>3</sup> UIN Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received July 18, 2022

Accepted July 29, 2022

Available online July 30, 2022

#### Kata Kunci:

Permainan, Tebona, Penelitian Pengembangan

#### Keywords:

Game, Tebona, Research and Development



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

### ABSTRAK

Tebona atau tepuk bola warna merupakan bentuk pengembangan dari permainan tepuk bola dengan menggunakan wadah dan bola berwarna. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat efektivitas dari pengembangan permainan tebona untuk melatih konsentrasi pada 15 anak di kelompok B TK PGRI Kertamukti. Dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* desain *Born dan Gall*, permainan tebona dapat melatih konsentrasi anak dengan nilai validasi ahli materi 94,1% dengan kategori sangat valid dan nilai validasi ahli permainan 90% dengan kategori sangat valid. Selain dapat melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun, permainan tebona juga dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan serta kognitif anak melalui kegiatan bertepuk tangan. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kegiatan atau permainan yang ditujukan untuk melatih konsentrasi pada anak.

### ABSTRACT

Tebona or clapping the color ball is the development of the game of clapping the ball using colored containers and balls. The purpose of this research is to see the effectiveness of the development of the Tebona game to train concentration in 15 children in group B of PGRI Kertamukti Kindergarten. By using the Research and Development (RnD) and Born and Gall's design, the Tebona game can train children's concentration with a material expert validation value of 94.1% with a very valid category and a game expert validation value of 90% with a very valid category. In addition to being able to train the concentration of children aged 5-6 years, the Tebona game can also train coordination between eyes and hands as well as children's cognitive through clapping activities. Therefore, with this research, it is hoped that it can add references to activities or games aimed at training children's concentration

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [desviwahyuni@radenfatah.ac.id](mailto:desviwahyuni@radenfatah.ac.id)

## Pendahuluan

Bagi anak, kegiatan bermain adalah sebuah keharusan dalam tumbuh kembangnya. Conny dalam Sujiono (2013) menyebutkan bahwa kegiatan bermain menjadi bagian penting dalam perkembangan anak karena dengan bermain anak dapat berekspresi dan bereksplorasi dalam menemukan hal-hal baru. Selain itu, kegiatan bermain juga merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mencari kesenangan (Purnama et al., 2019), sehingga secara tidak langsung kegiatan bermain dapat menumbuhkan pengetahuan dan memaksimalkan perkembangan anak (Edwards, 2000).

Pertumbuhan dan perkembangan anak, sedikit banyak merupakan dampak dari kegiatan bermain. Kurniati (2016) menjabarkan bahwa bermain akan memiliki pengaruh terhadap perkembangan pada mental, kemampuan menalar, imajinasi, kreativitas, daya ingat atau memori, kemampuan berbahasa, serta sikap sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Hurlock (2014) juga menjelaskan bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan meniru, eksplorasi, dan mencoba kegiatan yang baru mereka temui. Hal ini disebabkan karena ketika anak sedang bermain, anak akan berada dalam zona perkembangan proksimal (Edwards, 2000; Suizzo & Bornstein, 2006).

Saat ini, sudah banyak jenis kegiatan bermain yang dapat digunakan sebagai metode belajar bagi anak. Tidak hanya permainan tradisional yang sering kali dijumpai di masyarakat, kegiatan bermain modern pun sering kali hadir guna menstimulus setiap aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain sangatlah bermakna bagi anak dikarenakan kegiatan bermain memberikan mereka pengalaman dalam mengkonstruksi dan menegosiasikan keinginan mereka (Edwards, 2000). Selain itu, kegiatan bermain juga dapat mengkonstruksi gender pada anak (Adriany, 2019), walaupun hingga saat ini konstruksi gender melalui bermain masih bersifat penerimaan berdasarkan budaya dan bukan merupakan isu yang penting dalam perkembangan anak (Adriany & Warin, 2014).

Dalam pembelajaran anak usia dini, bermain adalah sebuah keharusan dikarenakan anak akan lebih berkonsetrasi ketika sedang bermain. Kegiatan bermain dapat menarik perhatian anak (Suyadi & Ulfah, 2013) sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar anak dan meningkatkan daya konsentrasi anak (Suyadi & Ulfah, 2013). Selain itu, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat membangun suasa belajar serta sikap antusias anak (Darmadi, 2018).

Walaupun demikian, di TK PGRI Kertamukti tidak melaksanakan kegiatan belajar yang dapat memfokuskan konsentrasi anak. Anak seringkali asik pada kegiatannya sendiri tanpa memperdulikan guru yang sedang mengajar. Anak seringkali menggagu temannya yang mengakibatkan anak tidak tertarik lagi untuk memperhatikan guru. Saat ini, penelitian terkait perkembangan daya konsentrasi anak usia dini sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ziana (2018) terkait pengaruh permainan wire game pada konsentrasi anak, didapatkan hasil bahwa permainan tersebut memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Khotimah et al. (2020) juga menjelaskan bahwa untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dapat menggunakan media gambar. Walaupun demikian, penelitian terdahulu hanya terfokus pada penggunaan media untuk melihat pengaruh dan perubahan yang

terjadi pada konsentrasi anak. Oleh karena itulah, penulis melakukan penelitian pengembangan atau *research and development* pada permainan tepuk bola untuk menambah variasi kegiatan yang dapat digunakan oleh pendidikan, orangtua, dan praktisi PAUD lainnya dalam mengembangkan konsentrasi anak.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Pengertian Permainan Tebona**

Permainan merupakan Langkah awal bagi anak untuk mengembangkan setiap aspek yang mereka miliki. Permainan dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menambah pengetahuan mereka (Suyadi & Ulfah, 2013). Ki Hajar Dewantara memandang permainan sangat cocok untuk melatih kemampuan bertahan hidup, gerak serta kemampuan berfikir anak (Suyadi & Ulfah, 2013). Darmadi (2018) menyebutkan permainan merupakan aktivitas untuk mencari kesenangan dengan tujuan untuk membentuk kepribadian anak, perkembangan fisik, sosial, intelektual, moral, dan emosional anak.

Selain aktivitas yang dapat memaksimalkan kemampuan dan perkembangan anak, permainan juga dapat digunakan untuk memaksimalkan kegiatan sosial anak. Mar'at (2005) menyebutkan bahwa permainan identik dengan kegiatan sosial yang biasa dilakukan pada awal masa kanak-kanak. Nur (2013) menambahkan bahwa permainan dapat menumbuhkan karakter positif seperti pembiasaan nilai-nilai kebersamaan serta sikap sportifitas antara teman sebaya. Hal ini dikarenakan permainan tidak hanya merupakan aktivitas fisik yang menyenangkan, tetapi juga kegiatan yang dapat membentuk karakter dikarenakan adanya aturan dan pesan moral yang terkandung didalamnya (Andriani, 2012).

Permainan Tebona merupakan gabungan antara permainan tepuk dan bola warna. Desmariansi (2020) menyebutkan bahwa permainan tepuk tangan akan melatih kemampuan fisik anak. Selain itu, bertepuk tangan diiringi oleh nyanyian akan melatih anak untuk mengenal pola untuk mengiringi nyanyian. Permainan dengan tepuk dapat dilakukan dan menyesuaikan materi serta dapat dirasakan secara langsung oleh tubuh anak (Fauziddin, 2018). Permainan tepuk tangan dapat menjadi tanda untuk menunjukkan ekspresi kebahagiaan atau apresiasi ketika mencapai suatu keberhasilan (Al Faruqi, 2016).

Sedangkan bola warna dalam permainan tebona ditujukan sebagai media untuk melakukan permainan tebona. Penggunaan bola berwarna pada permainan tebona ditujukan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi untuk mengenal warna dan bentuk (Munawaroh & Khotimah, 2018). Dengan adanya kesempatan untuk bereksplorasi, anak akan lebih mengenal bentuk dan warna serta dapat mengembangkan konsep terkait warna bentuk dan tekstur yang dimiliki oleh benda (Chandrawaty et al., 2020).

Dalam pengembangan permainan tepuk bola menjadi tebona, diperlukan beberapa alat dan bahan, yaitu kain flannel, gunting, pensil atau pena, penggaris, dakron atau kapas sintesis, lem, kardus, kertas padi, benang, dan jarum. Sedangkan untuk permainan tebona sendiri sama seperti permainan tepuk bola seperti biasanya, hanya saja dikembangkan dengan menyediakan wadah dan berisi beberapa bola dan anak diminta untuk bertepuk tangan sesuai dengan jumlah bola yang ada di dalam wadah.

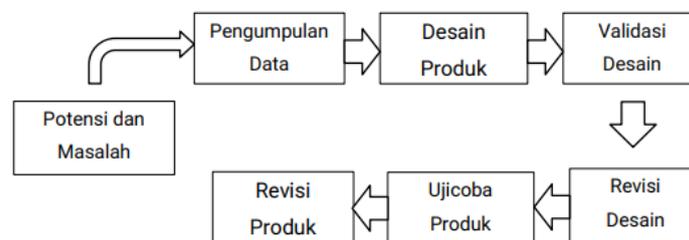
## Pengertian Konsentrasi

Konsentrasi merupakan salah satu bentuk kefokusannya dalam melakukan kegiatan atau aktivitas yang menuntut ketepatan dalam pengerjaan dan waktu tertentu. Konsentrasi merupakan sebuah kegiatan untuk memfokuskan pikiran atau memusatkan perhatian untuk mendapatkan informasi dalam proses belajar (Olivia & Noverina, 2012). Sejalan dengan hal tersebut, Isnawati (2020) menyebutkan bahwa konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan kekuatan pikiran dan Tindakan pada objek yang dipelajari dengan mengesampingkan segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan informasi yang diberikan.

Untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Isnawati (2020) menyebutkan bahwa kesiapan belajar berupa kondisi fisik dan psikis akan mempengaruhi kesiapan belajar anak. Selain itu, minat dan lingkungan belajar yang kondusif juga dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak. Cara belajar dan waktu istirahat juga perlu dipertimbangkan sebagai cara untuk mengoptimalkan konsentrasi belajar pada anak (Isnawati, 2020).

## Method

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *research and development*. Sugiono (2019) menjelaskan *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini menggunakan *research and development* dengan design Borg and Gall yang mana ditujukan untuk menyederhanakan prosesnya, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk.



**Gambar 1.** Prosedur *research and development* design Borg and Gall

Penggunaan design tersebut ditejukan untuk memodifikasi permainan tepuk. Potensi dan masalah dari modifikasi permainan ini adalah kurangnya konsentrasi yang dimiliki oleh anak. Pada permainan tepuk bola diharapkan dapat meningkatkan potensi dari permainan tepuk dengan media bola guna mnegembangkan dan melatih konsentrasi anak. Untuk pengumpulan sumber data, peneliti menggunakan wawancara sebagai Langkah awal perancangan produk. Sedangkan untuk desain produk menggunakan kotak persegi yang dilapisi flannel dan bola warna-warni dengan menggunakan flannel yang berisi dakron atau kapas sintesis.

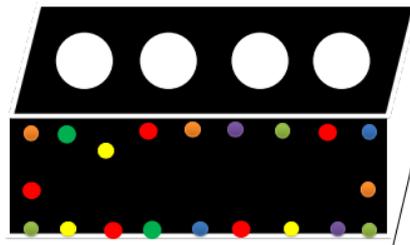
Setelah desain produk selesai, desain tersebut akan divalidasi oleh validator guna mendapatkan nilai kevalidan permainan tebona. Setelah itu, akan dilakukan revisi desain yang selanjutnya akan dilakukan ujicoba produk sebelum dilakukan revisi akhir dari produk. Untuk uji coba produk, dilakukan dengan cara desain uji

coba pada subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelompok B di TK PGRI Kertamukti.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Kertamukti yang berada di Ogan Komerling Ilir. Penelitian dan pengembangan media tebona dalam melatih konsentrasi anak. Untuk melihat hasil dari pengembangan produk tebona, terdapat beberapa Langkah-langkah yang hendaknya dilakukan.

Untuk hasil pengembangan produk didapatkan alat permainan baru sebagai bentuk pembelajaran yang lebih menyenangkan di TK PGRI Kertamukti. Setelah dikembangkan, akan dilakukan Langkah selanjutnya yaitu kelayakan pengembangan produk sesuai dengan desain *Borg and Gall*. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan. Pada analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur terhadap guru-guru di TK PGRI Kertamukti. Dari hasil wawancara didapatkan hasil bahwa diperlukan adanya pengembangan permainan tepuk dengan menggunakan bola berwarna. Untuk desain produk, akan digunakannya kota persegi yang dilapisi oleh flannel dan diberi tempat untuk memasukkan bola warna yang terbuat dari flannel yang diisi oleh dakron atau kapas sintesis. Berikut adalah desain produk dari permainan tebona:

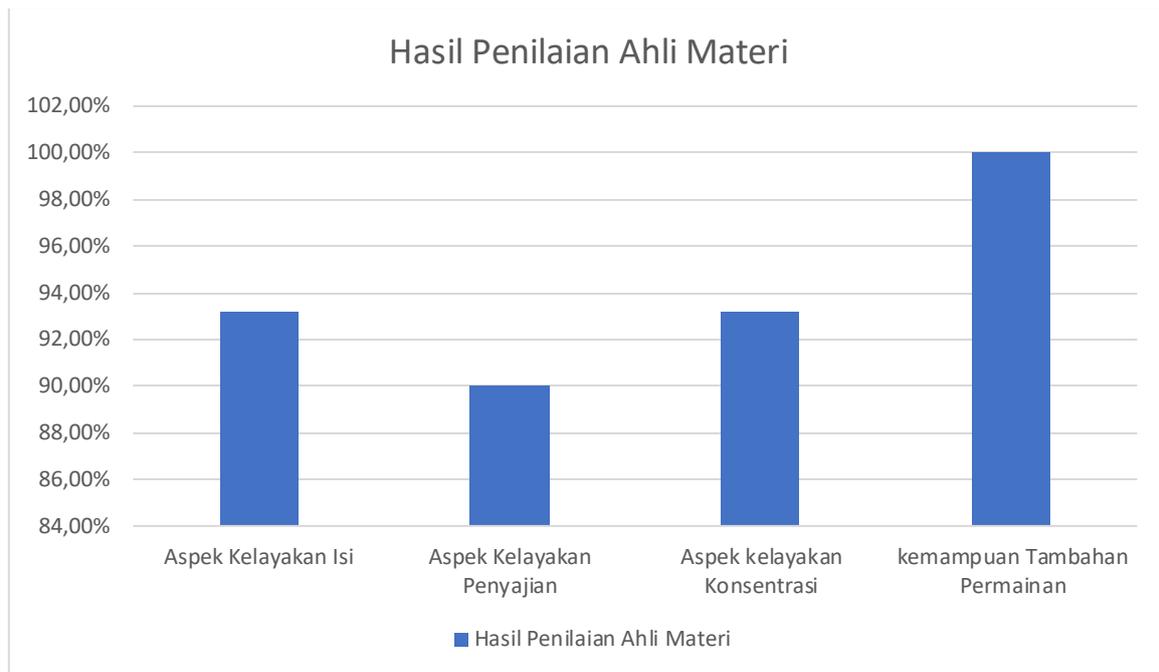


Gambar 2. Desain Awal Kotak Permainan untuk Tebona



Gambar 3. Desain Awal Bola Warna untuk Tebona

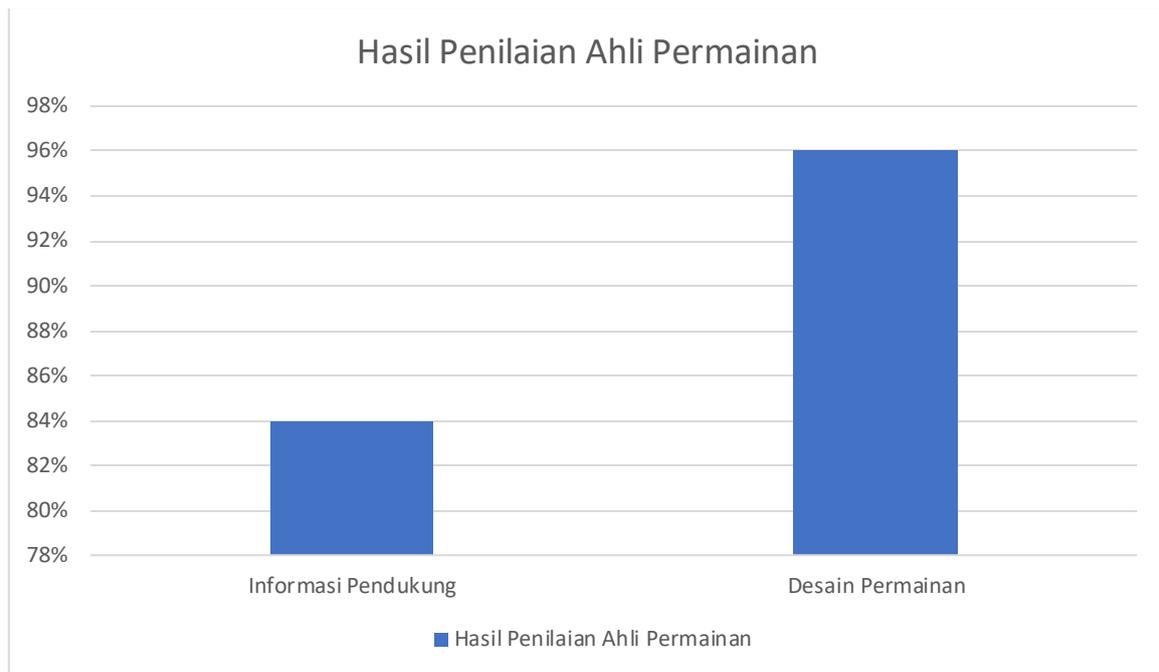
Setelah adanya desain awal, akan dilaksanakan uji validasi dari ahli materi dan ahli permainan. Berikut ini adalah hasil validasi dari ahli materi terkait penggunaan permainan tebona:



**Grafik 1. Hasil Penilaian Ahli Materi**

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa permainan tebona dapat digunakan untuk melatih konsentrasi pada anak. Dari aspek kelayakan isi, validator ahli materi memberikan nilai 93,2% berdasarkan indikator kesesuaian permainan dalam kebutuhan anak, ketepatan dalam penggunaan permainan, menciptakan rasa ingin tahu anak. Pada aspek kelayakan penyajian, validator ahli materi memberikan nilai 90% berdasarkan dua indikator yaitu keteraturan antara kegiatan belajar dengan bermain serta keterlibatan peserta didik dalam permainan. Untuk aspek kelayakan konsentrasi, validator ahli materi memberikan nilai 93,2% dengan indikator alat permainan dapat memfokuskan anak, membedakan Gerakan sesuai dengan jumlah bola di dalam wadah, dan petunjuk permainan. Terakhir, untuk aspek kemampuan tambahan permainan mendapatkan nilai 100% dengan indikator melatih kemampuan motoric anak, melatih kemampuan kognitif anak, dan melatih kemampuan sosial dan emosional anak. Sehingga dari hasil validasi dengan ahli materi, dapat diambil kesimpulan bahwa media tebona dapat digunakan untuk melatih konsentrasi pada anak.

Selain melakukan validasi dengan ahli materi, pengembangan permainan tebona juga dilakukan dengan validator ahli permainan. Berikut ini adalah hasil dari validasi ahli permainan

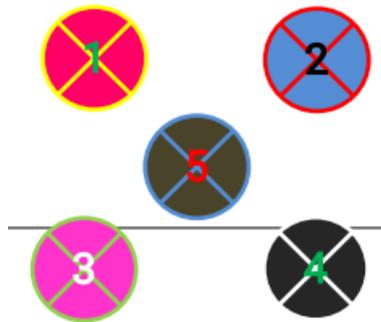


**Grafik 2. Hasil Penilaian Ahli Permainan**

Berdasarkan grafik di atas, terdapat dua aspek penilaian ahli permainan, yaitu informasi pendukung dan desain permainan. Pada aspek informasi pendukung, mendapat nilai 84% dari 5 indikator yaitu kejelasan petunjuk penggunaan permainan, bahan permainan yang aman untuk anak, kemudahan permainan, kemudahan penyimpanan permainan, dan kemenarikan pengemasan desain permainan. Sedangkan untuk aspek desain permainan mendapat nilai 96% dengan 7 indikator yang terdiri dari kesesuaian pemilihan warna bola, kesesuaian bentuk wadah, kesesuaian pemilihan warna pada wadah, kombinasi warna yang digunakan pada alat permainan tebona, kesesuaian penggunaan jenis angka dan huruf, ukuran, dan ketahanan alat permainan. Dari hasil validasi dari ahli permainan didapatkan hasil sangat valid sehingga permainan tebona layak untuk digunakan oleh anak. Setelah uji validasi dengan ahli materi dan ahli permainan, dilakukan revisi pada alat permainan tebona. Berikut ini adalah hasil dari revisi setelah dilakukan validasi

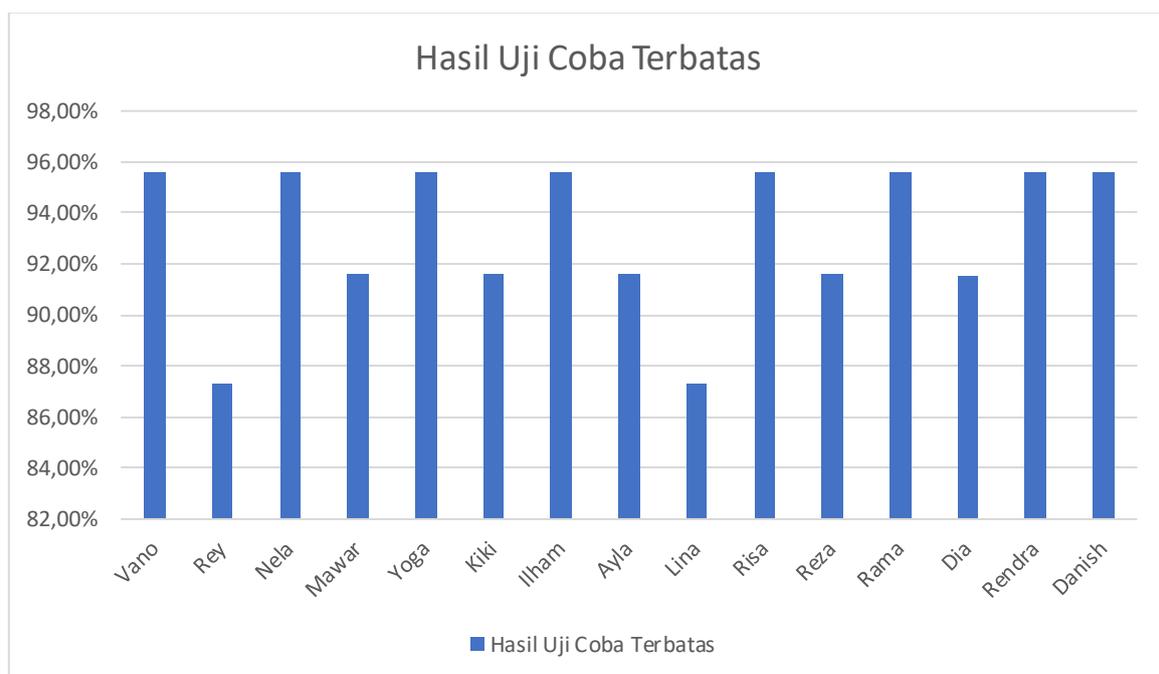


**Gambar 4. Hasil Revisi Wadah untuk Permainan Tebona**



**Gambar 5. Hasil Revisi Bola untuk Permainan Tebona**

Permainan tebona, pada awalnya menggunakan satu kotak sebagai wadah bola, akan tetapi setelah dilakukan validasi menggunakan kotak terpisah yang terdiri dari 4 buah kotak. Sedangkan untuk bolanya, terdapat penambahan angka pada setiap bola. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba produk di TK PGRI Kertamukti 15 orang partisipan. Berikut adalah grafik hasil ujicoba permainan tebona di TK PGRI Kertamukti.



**Grafik 3. Hasil Uji Coba Terbatas**

Dari hasil uji coba terbatas tersebut, dapat terlihat bahwa tebona dapat digunakan untuk melatih konsentrasi pada anak. Hal ini didasarkan kepada indikator amatan pada aspek kemampuan konsentrasi yang terdiri dari tiga indikator yaitu focus anak ketika bermain, dapat membedakan wadah yang berisi dan tidak, serta mampu bertepuk tangan sesuai dengan jumlah bola. Selanjutnya, untuk aspek materi belajar terdiri dari tujuh indikator yaitu, mengenal warna pada bola, menyebut warna pada wadah, menghitung jumlah bola, menghitung jumlah wadah, dan menyebutkan angka pada bola.

Tidak hanya mengenal angka, permainan tebona juga melatih koordinasi antara mata dan Gerakan tangan anak ketika bertepuk. Sejalan dengan ini, Nurtajudin et al.

(2015) mengemukakan bahwa dengan bertepuk tangan, koordinasi antara mata-tangan-kaki dan motoric kasar yang dimiliki anak dapat dilatih dan ditingkatkan. Fauziddin & Mufarizuddin (2018) menambahkan bahwa permainan yang menggunakan kegiatan tepuk tangan dapat digunakan untuk melatih koordinasi yang dimiliki oleh anak.

Selain melatih koordinasi mata dan tangan, tepuk tangan pada permainan tebena juga dapat melatih kognitif anak. Fauziddin & Mufarizuddin (2018) menyebutkan bahwa kegiatan tepuk dengan pola tertentu dapat mengembangkan kognitif anak. Begitu pula pada permainan tebena. Dengan adanya kegiatan bertepuk tangan yang dilakukan sesuai dengan jumlah bola dalam wadah, dapat melatih kognitif anak dengan cara memperhatikan jumlah bola yang ada di wadah. Selain itu, anak juga dapat mengenal konsep warna dan mengelompokkan benda berdasarkan warna.

Penggunaan media dan permainan yang tepat dapat digunakan untuk melatih konsentrasi pada anak. Adanya media dan kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga menjadi alat bantu keberhasilan guru dalam menyampaikan materi (Khotimah et al., 2020). Selain itu, media dan permainan yang menarik juga dapat memunculkan focus yang dimiliki anak dan akan menimbulkan motivasi belajar anak (Dwi & Subagio, 2013). Hal ini pula yang nantinya akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar anak (Zaini & Dewi, 2017).

### **Kesimpulan**

Tebona atau tepuk bola berwarna merupakan pengembangan dari permainan tepuk yang menggunakan media bola dan wadah. Permainan ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan konsentrasi anak berdasarkan hasil uji coba produk terbatas. Dengan menggunakan permainan tebena, kemampuan konsentrasi anak dapat dilatih dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini didukung oleh hasil dari validator ahli materi dan validator ahli permainan. Untuk materi, permainan tebena dapat melatih konsentrasi anak untuk memahami angka dan pola tepuk. Sedangkan untuk permainan, permainan ini dapat menimbulkan rasa senang dan menimbulkan sikap kreativitas anak dengan cara bermain tepuk sesuai dengan jumlah bola di dalam wadah. Kegiatan tebena dapat melatih konsentrasi anak dengan menggunakan kegiatan bertepuk tangan yang disesuaikan dengan jumlah bola pada setiap wadah. Selain itu, kegiatan tebena juga dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan melalui kegiatan bertepuk tangan serta melatih kognitif anak melalui kegiatan pengenalan angka dan konsep warna pada bola dan wadah permainan tebena.

### **Daftar Pustaka**

- Adriany, V. (2019). Being a princess: Young children's negotiation of femininities in a Kindergarten classroom in Indonesia. *Gender and Education*, 31(6), 724–741.  
<https://doi.org/10.1080/09540253.2018.1496229>
- Adriany, V., & Warin, J. (2014). Preschool teachers' approaches to care and gender differences within a child-centred pedagogy: Findings from an Indonesian kindergarten. *International Journal of Early Years Education*, 22(3), 315–328.  
<https://doi.org/10.1080/09669760.2014.951601>

- Al Faruqi, A. I. (2016). Meningkatkan daya serap siswa pada pembelajaran geometri menggunakan ice breaking. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(1).
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Chandrawaty, Puspitasari, I., Sari, D. A., Badroeni, Hidjanah, Dewi, R. S., Wati, D. E., Lubis, M., Rachmat, I. F., Cahyati, N., Irna, Anggarasari, N. H., Afdal, Z., Rahmah, & Masykuroh, K. (2020). *Pendidikan anak usia dini prespektif dosen PAUD perguruan tinggi Muhammadiyah*. Edu Publisher.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Geupedia.
- Desmariyani, E. (2020). *Metode pengembangan fisik anak usia dini*. Pustaka Galeri Mandiri.
- Dwi, R. A., & Subagio, F. M. (2013). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan proses pembelajaran tema tanaman dan binatang di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9.
- Edwards, C. P. (2000). Children's play in cross-cultural perspective: A new look at the Six Cultures study. *Cross-Cultural Research*, 34(4), 318-338.  
<https://doi.org/10.1177/106939710003400402>
- Fauziddin, M. (2018). Pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek fisik motorik pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 2(5), 1370-1377.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hurlock, E. (2014). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Isnawati, R. (2020). *Cara kreatif dalam proses belajar (Konsentrasi belajar pada anak gejala gangguan pemusatan perhatian (ADD))*. Jakad Media Publishing.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Prenadamedia Group.
- Mar'at, S. (2005). *Psikologi perkembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, S. D., & Khotimah, N. (2018). Pengaruh media bola warna terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A di TK Dahlia Jagir Sidoresmo Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1), 1-4.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1), 87-94. <https://doi.org/10.2991/isphe-18.2018.57>
- Nurtajudin, Rahayu, T., & Sulaiman. (2015). Pengaruh latihan koordinasi mata-kaki-tangan dan tingkat keseimbangan motorik kasar anak usia dini. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(2), 154-158.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Olivia, F., & Noverina, A. (2012). *Makanan super untuk melejitkan konsentrasi dan kreativitas anak*. Gramedia Pustaka Utama.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldaanita. (2019). *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini* (N. Nita (ed.)). Remaja Rosdakarya.

- Sugiono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suizzo, M. A., & Bornstein, H. M. (2006). French and European American child-mother play: Culture and gender considerations. *International Journal of Behavioral Development*, 30(6), 498–508.  
<https://doi.org/10.1177/0165025406071912>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar PAUD*. PT Indeks.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.  
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Ziana, E. (2018). Melatih konsentrasi melalui permainan wire game pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Talenta Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 88–105.