DAFTAR PUSTAKA

Achroni, K. (2012*). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Agustinova, D. E. (2005). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif; Teori dan Praktik (cetakan ke 1)*. Yogyakarta: Calpulis

Arikonto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 28Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Hadiwinarto. (2009). *Psikologi (Teori dan Pengukuran)*. Bengkulu: Sabar Jaya Offet.

Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Ismail, A. (2006). *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif).* Yogyakarta: Pilar Media

Jamaris, M. (2006). Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Gramedia.

Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas.

Maksum, A.(2016). *Sosiologi Pendidikan*. Malang: Madani.

Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung:PT Remaja Rosdakarya

Mulyani, N. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya off set.

Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media

Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia.

Sugiyono. (2010). *Metode PenelitiaN Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks

Suyadi dan Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Syahrum dan Salim. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media

Wiyani, N. A dan Barnawi. (2012). *Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara.* Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan

Jurnal

Amridha & Rahyuddin, J. S. (2020) *Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak*. Vol. 1. *Jurnal* Sipatokkong BPSDM Sulsel.
Terdapat dalam
https://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/7.
Di unduh pada tanggal 31 Januari 2021.

Ardianti, N. (2019). Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 2. Jurnal Tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar.
Tersedia dalam
https://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/view/52-65
Di unduh pada 22 September 2022

Currie, J. (2001). *Early Childhood Education Programs*. Vol. 15.
Tersedia dalam
https://pubs.aeaweb.org/doi/pdfplus/10.1257/jep.15.2.213
Di unduh pada tanggal 16 Januari 2021.

Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-cublak suweng Sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini.vol. 1
Tersedia dalam
https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204
Di unduh pada 22 september 2022

Kenanoglu, D. dan Munise D. (2021). *The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education.* Vol. 7.
Tersedia dalam
https://www.Researchgate.net/publication/349437900_The_Effect_of_Traditional_Games_on_the_Language_Development_of_Pre-School_in_Pre-School_Education
Di unduh pada tanggal 23 Juni 2022

Khasanah. I. dkk. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Universitas PGRI Semarang
Tersedia dalam
http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/261
Di unduh pada 23 Juni 2022

Hayati dkk,. (2017). *Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills*. Vol. 5.
Tersedia dalam https://www.ijern.com/journal/2017/July-2017/05.pdf.
Di unduh pada tanggal 8 Januari 2021.

Khalid, S. (2008). *Value of traditional games.* Vol. 5.
Tersedia dalam
https://ecommons.aku.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=pakistan_ied_pdck.
Di unduh pada tanggal 20 Januari 2021.

Kovacevic, T. dan Opic, S. (2013). *Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Educatio.* Vol. 16.
Tersedia dalam https://core.ac.uk/download/pdf/19980575.pdf
Di unduh pada tanggal 8 Januari 2021

Pivec, M. (2007). *Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning*. British Journal of Educational Technology Vol. 38 No. 2.
Tersedia dalam
http://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&Q=editorial%3A+potentials+of+gamebased+learning&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D3UBW4Oe57c8J
Di unduh pada tanggal 31 Januari 2021.

Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*, Vol. 2. Psikologi Jambi.
Tersedia dalam
https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796.
Di unduh pada tanggal 31 Januari 2021.

Sibuea, A. B. F. (2015). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran di TK Bumi Warta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
Tersedia dalam
https://123dok.com/document/yevmjv7z-pemanfaatan-permainan-tradisional-untuk-kegiatan-pembelajaran-umbulharjo-yogyakarta.html.
Di unduh pada tanggal 31 Januari 2021.

Wood, E. (2008). *Developing A Pedagogy Of Play.* vol. 2.
Tersedia dalam
https://us.corwin.com/sites/default/files/upmbinaries/32080_Anning(Early)_Final_Proof.pdf. Di unduh pada tanggal 31 Januari 2021.

LAMPIRAN 1.1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon: (0561)740144 Laman:fkip.untan.ac.id Surel: fkip@untan.ac.id

Nomor : 6376/UN22.6/PP/2022
Lampiran : 1 (satu) lembar
H a l : Bantuan Riset

11 Juli 2022

Yth. Kepala PAUD Permata Ampera Pontianak
Jl. Ampera,
Kota Pontianak

Dalam rangka persiapan Tugas Akhir untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, mahasiswa harus melakukan riset atau penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin untuk meminta data dan melakukan penelitian kepada mahasiswa:

:
Nama : Maria Eka Sulis Tia
NIM : F1121161030
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru PAUD
Alamat : Jl. Adi Sucipto Gg. Hanura Indah
Waktu : Juli 2022
Judul : *Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Permata Ampera Pontianak*

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,
Ub. Koordinator Tata Usaha,

Nurma, S. Pd.
NIP. 196801061987012001

LAMPIRAN 1.2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon: (0561)740144 Laman:fkip.untan.ac.id Surel: fkip@untan.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor: 6376/UN22.6/PP/2022

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak memberi tugas kepada mahasiswa:

N a m a	: Maria Eka Sulis Tia
N I M	: F1121161030
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru PAUD
Alamat	: Jl. Adi Sucipto Gg. Hanura Indah
Waktu	: Juli 2022
Keperluan	: Mengadakan penelitian
Lokasi	: PAUD Permata Ampera Pontianak

Demikian Surat Tugas ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 11 Juli 2022
a.n. Dekan
Wakil Dekan I,
u.b. Koordinator Tata Usaha,

Nurma, S. Pd.
NIP. 196801061987012001

LAMPIRAN 1.3

PAUD PERMATA AMPERA
Jl. Ampera. Komplek Permata Ampera. RT 005/RW 040
Kelurahan Sungai Jawi. Kecamatan Pontianak Kota. Pontianak 78113.
No Hp: 0896-5043-0906 Email: paud.permata.ampera@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 054/ SK.PM/PAUD-PA/IX/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah PAUD Permata Ampera, menerangkan bahwa:

Nama : Maria Eka Sulis Tia

NIM : F12161030

Jurusan/ Prodi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru PAUD

Sesuai dengan surat permohonan izin dr PG PAUD Pontianak dengan Nomor: 6376/UN22.6/PP/2022 pada tanggal 11 Juli 2022 tentang permohonan izin atas nama mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan penelitian dengan judul ***PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK.***

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penilitian di PAUD Permata Ampera pada bulan Juli – September 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 19 September 2022

Kepala Sekolah

PAUD Permata Ampera

Agustina Mayakelida, S.Pd

LAMPIRAN 2.1

KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI
TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

NO	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR
1	kognitif	mengembangkan imajinasi, mengenalkan alam kepada anak, kreativitas, problem *solving*, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
2	motorik	melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.
3	Sosial emosional	menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat. mengasah empati, dan pengendalian diri
4	ekologis	memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
5	nilai atau moral	menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
6	bahasa	dialog dan nyanyian maka secara tidak langsung dapat meningkatkan bahasa yang dilakukan melalui bermain

LAMPIRAN 2.2

INSTRUMEN OBSERVASI
TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	JAWABAN		DESKRIPSI
		YA	TIDAK	
mengembangkan imajinasi, mengenalkan alam kepada anak, kreativitas, problem *solving*, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual.	kognitif			
melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.	motorik			
menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran	Sosial emosional			

dengan orang dewasa atau masyarakat. mengasah empati, dan pengendalian diri				
memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana	ekologis			
menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.	nilai atau moral			
dialog dan nyanyian maka secara tidak langsung dapat meningkatkan bahasa yang dilakukan melalui bermain	bahasa			

LAMPIRAN 2.3

KISI-KISI PANDUAN WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

VARIABEL	ASPEK YANG DIWAWANCARAI	INDIKATOR	NOMOR ITEM
Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Permata Ampera Pontianak	kognitif	mengembangkan imajinasi, mengenalkan alam kepada anak, kreativitas, problem *solving*, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual.	**1,2,3,4,5,6,7**
	motorik	melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.	**8,9,10,11**
	Sosial emosional	menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih	**12,13,14,15, 16,17,18**

		keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat. mengasah empati, dan pengendalian diri	
	ekologis	memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.	**19**
	nilai atau moral	menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.	**20**
	bahasa	dialog dan nyanyian maka secara tidak langsung dapat meningkatkan bahasa yang dilakukan melalui bermain	**21**

LAMPIRAN 2.4

PANDUAN WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

A. IDENTITAS

Nama :

Usia :

Hari/tanggal wawancara :

B. DAFTAR PERTANYAAN

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1	Apakah imajinasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
2	Apakah mengenal alam sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
3	Apakah kreativitas sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
4	Apakah problem *solving* (pemecahan masalah) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
5	Apakah strategi sudah terstimulasi melalui permainan tradisional?	

6	Apakah antisipatif (tanggap terhadap sesuatu) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
7	Apakah pemahaman kontekstual (pemahaman tidak hanya pada teks tapi juga makna yang terkadung) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
8	Apakah kekuatan, sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
9	Apakah daya lentur sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
10	Apakah sensori motorik sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
11	Apakah motorik kasar dan motorik halus sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
12	Apakah menjalin relasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
13	Apakah kerjasama sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	

14	Apakah kematangan sosial dengan teman sebaya sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
15	Apakah keterampilan sosialisasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
16	Apakah berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat. sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
17	Apakah empati sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
18	Apakah pengendalian diri sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
19	Apakah memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	
20	Apakah menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	

21	Apakah dialog dan nyanyian yang dilakukan melalui bermain sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	

Guru

…….

Observer

Maria Eka Sulis Tia

LAMPIRAN 3.1

INSTRUMEN OBSERVASI
TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	JAWABAN		DESKRIPSI
		YA	TIDAK	
mengembangkan imajinasi, mengenalkan alam kepada anak, kreativitas, problem *solving*, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual.	kognitif	✓		1. Melalui mewarnai sesuai imajinasi anak, melalui berjalan mengguankan egrang, melalui melompati tali. 2. Melalui pengenalan bahan yang digunakan untuk membuat permainan. 3. Kreativitas melalui mewarnai, melalui berjalan menggunakan egran, melalui melompati tali 4. Anak belajar menerbangkan layangan, berlajar cara berjalan menggunakan egrang, belajar melompati tali. 5. Anak tanggap akan teman yang kurang bisa saat bermain dan membatu mengajari teman. 6. Guru menyampaikan makna dari permainan yang dimainkan anak dan bahan apa yang digunakan.

melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.	motorik	✓		1. Melalui anak yang menerbangkan layangan, berjalan menggunakan egrang batok kelapa, dan berjalan diatas batok kelapa. 2. Motorik halus melalui mewarnai layangan dan menerbangkan layangan. 3. Motorik kasar melalui berjalan menggunakan egrang batok kelapa dan melompati tali.
menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat. mengasah empati, dan pengendalian diri	Sosial emosional	✓		1. Melalui mewarnai, melalui berjalan menggunakan egrang dan melompati tali 2. Melalui mewarnai bersama kelompoknya, melalui kerja sama saat bermain egrang agar anggota kelompok tidak jatuh dan memberi semangat, melalui bergantian untuk memegangi tali dan bergantian melompati tali. 3. Anak memberi tahu teman yang kurang bisa untuk cara menyelesaikan permainan. 4. Anak seolah menjadi pilot atau pramugari saat bermain layangan, anak senang berlomba melewati hala rintang, dan anak seolah sedang menjadi

				pelompat.
memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana	ekologis	✓		Melalui penjelasan guru mengenai penggunaan bahan pada permainan tradisional yang menggunakan bahan alam seperti batang bamboo untuk membuat layangan, dan batok kelapa untuk membuat egrang batok kelapa yang kedua bahan ini berasal dari alam sekitar anak.
menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.	nilai atau moral	✓		1. Saat akan memulai dan setelah belajar anak diajak untuk berdoa. 2. Anak belajar bergantian dan mau untuk antri saat bermain. 3. Anak mengucapkan tolong jika tidak bisa atau meminta teman mambantunya. 4. Mengucapkan terimakasih saat anak sudah dibantu oleh teman. 5. Mengucapkan syukur untuk kegiatan bermainan permainan tradisional yang sudah terlksanakan.
dialog dan nyanyian maka secara tidak langsung dapat	bahasa	✓		Melalui dialog antar guru dan anak, melalui tanya jawab dan nyanyian sebelum memulai permainan

meningkatkan bahasa yang dilakukan melalui bermain				dan anak diminta untuk menyampaikan pendapatnya.

LAMPIRAN 3.2

PANDUAN WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD PERMATA AMPERA PONTIANAK

A. IDENTITAS

Nama : Agustin Mayachelida, S.Pd.

Usia : -

Hari/tanggal wawancara : Jumat, 16 September 2022

B. DAFTAR PERTANYAAN

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1	Apakah imajinasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	melalui mewarnai layangan anak akan mewarnai sesuai imajinasinya. melalui egrang anak berimajinasi berjalan menggunakan sepatu atau yang lainnya. melalui melompati tali anak berimajinasi melompati hala rintang
2	Apakah mengenal alam sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, untuk permainan layangan anak mengenal alam melalui gambar dan bahan pembuatan layangan. untuk batok kelapa yang digunakan pada permainan egrang juga dari alam yaitu dari pohon kelapa
3	Apakah kreativitas sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	untuk permainan layangan dari mewarnai gambar malca kreativitas terstimulus. melalui egrang anak akan berjalan sesuai dengan kreativitasnya. melalui lompat tali anak akan berfikir cara agar bisa melompati tali
4	Apakah problem *solving* (pemecahan masalah) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	untuk permainan layangan anak belajar menyelesaikan mewarnai dan menerbangkan layangan. lalu ~~bisa~~ egrang batok kelapa anak bisa berjalan dan lompat tali anak dapat melompat tanpa menyentuh tali
5	Apakah strategi sudah terstimulasi melalui permainan tradisional?	untuk layangan anak mengikuti dan berfikir cara menerbangkan layangan. untuk egrang batok kelapa anak berfikir bagaimana menjaga keseimbangan agar dapat berjalan. untuk lompat tali anak berfikir bagaimana cara melompat tanpa menyentuh tali

6	Apakah antisipatif (tanggap terhadap sesuatu) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, anak Sudah tanggap akan teman yang kurang bisa dan saling membantu
7	Apakah pemahaman kontekstual (pemahaman tidak hanya pada teks tapi juga makna yang terkadung) sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	pada permainan ini anak sudah diberi pemahaman akan arti dari setiap permainan dan bahan yang digunakan dan juga dari permainan membutuhkan kerjasama tim.
8	Apakah kekuatan, sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, permainan ini menggunakan kekuatan untuk menerbangkan layangan, berjalan diatas batok kelapa dan melompat diatas tali
9	Apakah daya lentur sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	pada permainan layangan, kelenturan untuk menerbangkan. pada egrang kelenturan saat berjalan diatas batok kelapa, dan lompat tali kelenturan didapat saat melompat
10	Apakah sensori motorik sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	melalui permainan layangan menstimulus motorik halus. pada egrang menstimulus motorik kasar. dan lompat tali menstimulus motorik kasar.
11	Apakah motorik kasar dan motorik halus sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	melalui mewarnai dan menerbangkan layangan, berjalan menggunakan egrang batok kelapa dan melompati tali
12	Apakah menjalin relasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya, Sudah pada permainan layangan anak saling bertomunikasi begitu pula dengan permainan lainnya anak menjalin relasi dengan teman lainnya
13	Apakah kerjasama sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, anak saling bekerja sama untuk akhirya menyelesaikan permainan.

14	Apakah kematangan sosial dengan teman sebaya sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, anak saling membantu dan menyemangati teman yang lain agar menyelesaikan permainan.
15	Apakah keterampilan sosialisasi sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya, anak dapat bersosialisasi dengan teman lain, saling membantu dan memberi dukungan
16	Apakah berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat. sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	melalui layangan anak seolah-olah menjadi pilot atau pramugari. melalui egrang anak seolah-olah menjadi pelari atau sedang mengikuti lomba. Melalui lompat tali anak seolah-olah sedang menjadi pelompat.
17	Apakah empati sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya, jika ada teman yang tidak bisa saling membantu dan memberi semangat
18	Apakah pengendalian diri sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya Sudah, anak mau untuk bergantian saat bermain dan belajar untuk antri tanpa mendahului teman lainnya.
19	Apakah memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya anak memahami bahwa bahan untuk membuat permainan didapat dari alam sekitar seperti didapat dari bambu dan pohon kelapa
20	Apakah menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya, anak dapat menghargai sesama, saling membantu dan menyemangati juga anak dibiasakan berdoa sebelum dan sesudah belajar.

21	Apakah dialog dan nyanyian yang dilakukan melalui bermain sudah terstimulasi melalui ketiga permainan tradisional?	Ya, anak saling berdialog dengan teman dan guru juga bernyanyi bersama guru

Guru

Agustina Mayahsidy, S.Pd.

Observer

Maria Eka Sulis Tia