MENGEMBANGKAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE *BRAINDANCE* PADA ANAK USIA DINI KB PUTRA AGUNG KECAMATAN KEBONAGUNG KABUPATEN PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD

OLEH:

RISZKI NURPUSPITA
NPM: 11.1.01.11.0272

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

RISZKI NURPUSPITA
NPM: 11.1.01.11.0272

Judul :

MENGEMBANGKAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE *BRAINDANCE* PADA ANAK USIA DINI KB PUTRA AGUNG KECAMATAN KEBONAGUNG KABUPATEN PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 6 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.	Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
NIDN. 0722066401	NIDN. 0701038303

HALAMAN PENGESAHAN

RISZKI NURPUSPITA

NPM: 11.1.01.11.0272

Judul:

MENGEMBANGKAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE *BRAINDANCE* PADA ANAK USIA DINI KB PUTRA AGUNG KECAMATAN KEBONAGUNG KABUPATEN PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 13 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. **Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, MPd** _____
2. **Penguji I : ISFAUZI HADI NUNGROHO, M.Psi** _____
3. **Penguji II : Hj.SRI IRIYANTI, M.Pd** _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj.SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN.0716046202

MENGEMBANGKAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE *BRAINDANCE* PADA ANAK USIA DINI KB PUTRA AGUNG KECAMATAN KEBONAGUNG KABUPATEN PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RISZKI NURPUSPITA

NPM: 11.1.01.11.0272

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Program Studi PG PAUD

Hj. Sri Iriyanti, M.Pd. dan Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.

ABSTRAK

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *braindance* terhadap permainan tradisional anak Kelompok Bermain Putra Agung. Rumusan masalah dalam penelitian adalah (1) Bagaimana permainan tradisional pada anak usia dini Kelompok Bermain Putra Agung sebelum dan sesudah diterapakan *Braindance*?(2)Apakah terdapat peningkatan permainan tradisional yang signifikan pada anak usia dini Kelompok Bermain Putra Agung setelah diterapkan *Braindance*?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 16 anak Kelompok Bermain Putra Agung. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dua tindakan, menggunakan lembar observasi berdasarkan aspek keaktifan dan ketangkasan.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan metode *braindance* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan permainan tradisional pada anak usia dini kelompok bermain putra agung Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2014/2015.

Hal tersebut dapat dilihat dengan perkembangan prosentase sebelum kegiatan dan setelah siklus I, siklus II dan siklus III. Dimana pada saat pra tindakan kemampuan permainan tradisional anak masih 10%, setelah adanya siklus I tindakan I prosentasenya 20%, tindakan II prosentasenya 40%. Pada siklus II tindakan I prosentasenya 60%, tindakan II prosentasenya 66,7% dan peningkatan prosentase pada siklus III tindakan I sebesar 80%,serta pada tindakan II telah mencapai 100%. Hal tersebut terbukti bahwa penerapan metode *braindance* dapat mengembangkan permainan tradisional anak.

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini baik bagi lembaga penyelenggara pendidikan, bagi guru maupun bagi orang tua sebaiknya untuk mengembangkan dan mengenalkan kembali permainan tradisional agar anak dapat mengenal permainan tradisional yang sesuai dengan usianya menggunakan cara atau metode-metode yang menyenangkan seperti menggunakan metode *braindance.*

Kata kunci: Permainan Tradisional, *Braindance*

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada anak usia dini memegang peranan yang sangat penting, karena dilakukan pada usia keemasan *(golden period)* anak, sehingga diharapkan memberikan dasar yang kuat dan positif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Perkembangan otak anak pada usia dini berjalan dengan sangat pesat, terutama pada tahun-tahun awal kehidupannya. Ketika satu sel saraf otak menerima rangsangan, maka secara langsung sel saraf yang lainnya juga teraktivasi. Salah satunya dapat dirangsang dengan gerak motorik.

Faktanya permainan tradisional sangat populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *braindance* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan permainan tradisional pada anak kelompok bermain.

Alasan penelitian memilih *braindance* dalam mengatasi masalah karena, diketahui masih sedikit variasi permainan yang dilakukan untuk mengembangkan permainan tradisonal anak di Kelompok Bermain. Kegiatan yang dilakukan hanya olahraga yang bersifat konvensional dan penyediaan ruang bermain outdoor, sehingga permainan hanya bersifat monoton.

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Dalam penelitian tindakan ini subjek yang diteliti adalah seluruh anak kelompok bermain di KB Putra Agung, Jl. Pacitan-Kebonagung Km. 07 Desa Kebonagung, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan pada Tahun 2014/2015 dengan jumlah 15 anak. Penelitian ini akan berlangsung selama 3 minggu yang terdiri dari 3 siklus 2 tindakan. Penentuan penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Prosedur Penelitian

Berdasarkan sifat masalah dan tujuannnya, penelitian akan dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Catatan observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan permainan tradisional siswa dan pemunculan pendapat yang disampaikan dengan bahasa

D. Teknik Analisi Data

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan bintang (*) dengan yang jelas. Seperti empat tahap yang dirumuskan Lewin (Kemmis dan Mc Taggart 1992) yaitu, *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Dalam penelitian tindakan kelas ini, setiap siklus dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan dalam permainan tradisional.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi dengan membubuhkan tanda cek list pada kolom pengamatan terhadap siswa berdasarkan aspek 1) keaktifan; 2) ketangkasan. Catatan observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan permainan tradisional menggunakan metode *braindance*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi dengan membubuhkan tanda cek list (v) pada kolom pengamatan terhadap siswa berdasarkan aspek: 1) keaktifan, 2) ketangkasan.

menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan :

χ : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa

(Purwanto, 2009: 201)

2. Membandingkan ketuntasan bellajar anak mulai dari siklus I , siklus II SAMPAI SIKLUS III (peningkatan kemampuan ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Deskripsi Temuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian menggunakan tiga siklus PTK dan setiap siklus terdapat dua kali tindakan. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tahapan penelitian tindakan kelas sesuai dengan model Kemmis dan Taggart. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tahap Pengamatan
Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus I RKH I

No	Nama Anak	Keaktifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	2	1		V
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	1	2		V
4	Awa	1	2		V
5	Cesario	1	1		V
6	Dika	2	2		V
7	Faiz	2	1		V
8	Hamam	4	3	V	
9	Helmy	4	3	V	
10	Intania	2	1		V
11	Putri	1	3		V
12	Rama	1	2		V
13	Rara	2	2		V
14	Rengga	2	2		V
15	Zelin	1	2		V

Siklus I RKH I yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 3 anak dan dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh bintang (★) kurang dari 3 sebanyak 12 anak dinyatakan belum tuntas.

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus I RKH II

No	Nama Anak	Keaktifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	3	3	V	
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	1	2		V
4	Awa	1	2		V
5	Cesario	1	1		V
6	Dika	2	2		V
7	Faiz	3	3	V	
8	Hamam	4	3	V	
9	Helmy	4	3	V	
10	Intania	2	1		V
11	Putri	1	3		V
12	Rama	1	2		V
13	Rara	2	2		V
14	Rengga	4	3	V	
15	Zelin	1	2		V

Siklus I RKH II yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 6 anak dan dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh bintang (★) kurang dari 3 sebanyak 9 anak dinyatakan belum tuntas.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus I RKH I

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	3 anak	20 %
2.	Belum tuntas	12 anak	80 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus I RKH I, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 3 anak (20%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 12 anak (80%) dinyatakan belum tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar belum tercapai, sehingga diadakan perbaikan pada siklus II.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus I RKH II

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	6 anak	40 %
2.	Belum tuntas	9 anak	60 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus I RKH II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 6 anak (40%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 9 anak (60%) dinyatakan belum tuntas.

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus II RKH I

No	Nama Anak	Keaktifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	3	3	V	
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	2	2		V
4	Awa	2	3		V
5	Cesario	2	2		V
6	Dika	4	3	V	
7	Faiz	3	3	V	
8	Hamam	4	4	V	
9	Helmy	4	4	V	
10	Intania	2	2		V
11	Putri	2	3		V
12	Rama	3	3	V	
13	Rara	3	3	V	
14	Rengga	4	3	V	
15	Zelin	2	2		V

Siklus II RKH I yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 9 anak dan dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh bintang (★) kurang dari 3 sebanyak 6 anak dinyatakan belum tuntas.

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus II RKH II

No	Nama Anak	Keaktifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	4	3	V	
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	3	2		V
4	Awa	2	3		V
5	Cesario	3	2		V
6	Dika	4	3	V	
7	Faiz	3	4	V	
8	Hamam	4	4	V	
9	Helmy	4	4	V	
10	Intania	3	2		V
11	Putri	3	4	V	
12	Rama	4	3	V	
13	Rara	4	3	V	
14	Rengga	4	3	V	
15	Zelin	2	3		V

Siklus II RKH II yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 10 anak dan dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh bintang (★) kurang dari 3 sebanyak 5 anak dinyatakan belum tuntas.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus II RKH I

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	9 anak	60 %
2.	Belum tuntas	6 anak	40 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 9 anak (60%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 6 anak (40%) dinyatakan belum tuntas.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus II RKH II

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	10 anak	66,7 %
2.	Belum tuntas	5 anak	33,3 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 10 anak (66,7%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 3 anak (33,3%) dinyatakan belum tuntas.

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus III RKH I

No	Nama Anak	Keaktifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	4	3	V	
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	3	3	V	
4	Awa	3	4	V	
5	Cesario	3	2		V
6	Dika	4	3	V	
7	Faiz	3	4	V	
8	Hamam	4	4	V	
9	Helmy	4	4	V	
10	Intania	3	2		V
11	Putri	3	4	V	
12	Rama	4	3	V	
13	Rara	4	3	V	
14	Rengga	4	3	V	
15	Zelin	2	3		V

Siklus III RKH I yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 12 anak dan dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh bintang (★) kurang dari 3 sebanyak 3 anak dinyatakan belum tuntas.

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Anak pada Siklus III RKH II

No	Nama Anak	Keak Tifan	Ketangkasan	Kriteria Ketuntasan Minimal ★3	
		Nilai (★)	Nilai (★)	Tuntas	Blm Tuntas
1	Aditya	4	3	V	
2	Alvino	3	4	V	
3	Annisa	3	3	V	
4	Awa	3	4	V	
5	Cesario	3	3	V	
6	Dika	4	3	V	
7	Faiz	3	4	V	
8	Hamam	4	4	V	
9	Helmy	4	4	V	
10	Intania	3	3	V	
11	Putri	3	4	V	
12	Rama	4	3	V	
13	Rara	4	3	V	
14	Rengga	4	3	V	
15	Zelin	3	3	V	

Siklus III RKH II yang ditinjau dari penilaian keaktifan dan ketangkasan siswa dalam permainan tradisional, anak didik yang memperoleh bintang (★) 3 sebanyak 15 anak dan dinyatakan 100% tuntas.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus III RKH I

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	12 anak	80 %
2.	Belum tuntas	3 anak	20 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 12 anak (80%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 3 anak (20%) dinyatakan belum tuntas.

Prosentase Ketuntasan Belajar Permainan Tradisional Anak pada Siklus III RKH II

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1.	Tuntas	15 anak	100 %
2.	Belum tuntas	0 anak	0 %
JUMLAH		**15 anak**	**100 %**

Prosentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus III, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 15 anak (100%) dinyatakan tuntas. Dari prosentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar telah tercapai dengan sangat baik. Sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus III.

B. Pembahasan

Tindakan telah diberikan pada anak usia 3-4 tahun Kelompok Bermain Putra Agung Kebonagung Pacitan dalam tiga siklus, dari tindakan tersebut diperoleh hasil penilaian perkembangan anak yang disajikan dalam tabel berikut:

Hasil Penilaian Permainan Tradisional Pra Tindakan
Sampai dengan Tindakan Siklus III Anak usia 3-4 tahun
Kelompok Bermain Putra Agung Kebonagung Pacitan

Hasil Penilaian Keaktifan& Ketangkasan	Pra Tindakan	Tindakan siklus I		Tindakan siklus II		Tindakan Siklus III	
Tuntas (***) (****)	10%	20%	40%	60%	66,7%	80%	100%
Belum Tuntas (*) (**)	90%	80%	60%	40%	33,3%	20%	0%
Jumlah(%)	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Hasil penilaian perkembangan permainan tradisional anak mulai dari pra tindakan hingga tindakan siklus III dapat diketahui tingkat perkembangannya. Dalam pra tindakan tingkat keaktifan dan ketangkasan dalam permainan tradisional siswa yang tuntas hanya 10% dan yang belum tuntas 90%. Sedangkan pada tindakan siklus I RKH I hanya mengalami sedikit peningkatan, anak memperoleh 20% nilai ketuntasan dan 80% belum tuntas. Sedangkan pada tindakan siklus I RKH II , anak memperoleh 40% nilai ketuntasan dan 60% belum tuntas. Pada tindakan siklus II RKH I terjadi peningkatan, anak memperoleh 60% nilai ketuntasan dan 40% belum tuntas. Sedangkan pada tindakan siklus II RKH II , anak memperoleh 66,7% nilai ketuntasan dan 33,3% belum tuntas. Pada siklus III RKH I terjadi peningkatan yang signifikan, anak memperoleh 80% nilai ketuntasan dan hanya 20% belum tuntas. Sedangkan pada siklus III RKH II anak dinyatakan 100% tuntas.

C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan permainan tradisional menggunakan metode *braindance* pada anak usia dini kelompok bermain Putra Agung dapat disimpulkan bahwa kondisi awal perkembangan permainan tradisional 15 anak KB Putra Agung berada pada kategori kurang. Hal ini kemungkinan dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi permainan tradisional kurang bervariasi dan pembelajaran lebih berpusat pada guru. Setelah penggunaan *braindance* pada proses pembelajaran diharapkan perkembangan permainan tradisional pada anak KB Putra Agung mengalami peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ambar. 2011. *Permainan Tradisional yang Jarang Dimainkan Jaman Sekarang.* (online), tersedia http://www.kaskus/permainantradisional , diunduh 13 Desember 2014.

Ayu Sutarto. (2007). *Permainan Anak-anak tradisional terpinggirkan.* Padang: Tempo Interaktif (online), tersedia: http://www.padang.kini.com diunduh 2 Januari 2015.

Ayu Widya, Suharjo dkk. 2012. *Model Braindance untuk Mengoptimalkan Fungsi Otak Anak Usia 3-4 Tahun Berlatar Musik Indonesia.* Surabaya: BPPAUDNI Regional II.

Dennison E. Paul, Dennison E, Gail 2003. *Braingym.* Jakarta: Gramedia.

Dennison E. Paul, Dennison E, Gail. 2003. *Edu-K for Kids.* Jakarta: Grasindo.

Elizabeth, B.H. 2006. *Pengaruh Brain Gym terhadap Motorik Kasar Anak Taman Kanak-Kanak.* Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bandung: UPI.

Elly Fajarwati. (2008). *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. (online), tersedia: http://www.nasimedu.com diunduh 10 Desember 2014.

Falk, 2004. *Braindance.* Florida : University Press of Florida.

Gilbert. 2012. Creative Dance Center. Dalam Widya, Suhardjo, Putut, Agus, Suharti (Eds.), *Model Braindance* (hlm. 43-45). Surabaya: BPPAUDNI Regional II.

Hanstock, Elizabeth G. 1999. *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Prasekolah.* Jakarta: Delaprasta.

Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak..* Jakarta: Erlangga.

Khasanah Ismatul, Prasetyo Agung, Rachmawati Elliya. 2011. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.* Jurnal Penelitian. Tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.

Markam, Soemarmo & Mayza, Adre. 2012. *Model Braindance: Dukungan dan Penghargaan untuk Braindance.* Surabaya: BPPAUDNI Regional II.

Misbach H. Ifa. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa.* Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.

Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* . Jakarta: PT. Indeks.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Purwanto. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT. Renika Cipta.

Santika Ratna Wulan. 2013. *Pengaruh Brain Gym terhadap Motorik Kasar Anak Taman Kanak-Kanak.* Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bandung: UPI

Sukirman Dharmamulya . 2008. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Supriadi, Nunus. 2012. *Kebudayaan Daerah dan Kebudayaan Nasional.* (online), tersedia : http://id.wikipedia.org/Kebudayaan_Nasional, diunduh 10 Desember 2014.

Thie, John. 2007. *Touch for Health.* Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Triyon, Carolyn & Lilienthal, J.W. Terjemahan Moeslichatoen. 1986. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Dalam Widya, Suhardjo dkk (Eds.), *Model Braindance* (hlm. 1-2). Surabaya: BPPAUDNI Regional II.

Kediri, 15 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hj. Sri Iriyanti, M.Pd.	Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
NIDN. 0722066401	NIDN. 0701038303