

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS MELALUI PERMAINAN PASAR TRADISIONAL PADA KELOMPOK A1 DI TK IT MUTIARA ILMU

Juliana Devi Aryanti^{*1} Lili Kasmini² dan Riza Oktariana³
¹²³ Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan naturalis melalui permainan pasar tradisional. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian anak kelompok A1 dengan jumlah 20 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase yaitu pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan naturalis melalui permainan pasar tradisional kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan naturalis anak dapat di lihat dari hasil penelitian sebagai berikut: Pratindakan (BB) 10 anak atau 50%, (MB) 5 anak atau 25%, (BSH) 3 anak atau 15%, (BSB) 2 anak atau 10 %. Siklus I (BB) 4 anak atau 20%, (MB) 4 anak atau 20%, (BSH) 5 anak atau 25%, (BSB) 7 anak atau 35%. Siklus II (BB) 0 anak atau 0, (MB) 1 anak atau 5%, (BSH) 1 anak atau 5%, (BSB) 18 anak atau 90%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui permainan pasar tradisional dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu, Kabupaten Aceh Besar.

Kata Kunci: Bermain Pasaran, Kecerdasan Naturalis, TK IT-Mutiara Ilmu Aceh Besar

Abstract

Understanding the concept of the natural surroundings is a strong basis and foundation for children in improving natural intelligence at a more complex later stage. The research objective was to determine the increase in naturalist intelligence through traditional market games. The type of research used was Classroom Action Research (CAR), with research subjects of group A1 children with a total of 20 children. The data analysis technique used was percentages, namely processing data collected through observation. The aim of the research was to determine the increase in naturalist intelligence through group A1 traditional market games at TK IT Mutiara Ilmu. The results of this study indicate that an increase in children's naturalist intelligence can be seen from the following research results: Pre-action (BB) 10 children or 50%, (MB) 5 children or 25%, (BSH) 3 children or 15%, (BSB) 2 children or 10%. Cycle I (BB) 4 children or 20%, (MB) 4 children or 20%, (BSH) 5 children or 25%, (BSB) 7 children or 35%. Cycle II (BB) 0 children or 0, (MB) 1 child or 5%, (BSH) 1 child or 5%, (BSB) 18 children or 90%. The results showed that

* correspondence Address
E-mail: liajuli335@ gmail.com

increasing children's naturalist intelligence through traditional market games could increase the naturalist intelligence of group A1 children at IT Mutiara Ilmu Kindergarten, Aceh Besar District.

Keywords: *Playing the Market, Naturalist Intelligence, Kindergarten IT-Pearls of Science Aceh Besar*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang khas dan unik, selalu aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu ingin perkembangan yang sangat pesat baik fisik motorik, moral, sosial-emosional, kognitif, maupun bahasa, oleh karena itu usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Untuk itu alangkah baiknya pendidikan dimulai sejak usia dini.

Dalam Undang-Undang RI Nomor 21 tahun 2003 disebutkan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu 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 (Permendiknas Nomor 58, 2009). Pendidikan Anak Usia Dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan di mana anak dapat bereksplorasi terhadap lingkungannya secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Choirunnisa, 2015 : 2).

Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak adalah permainan tradisional *anjang-anjangan/pasaran* (Ahmad Jamaludin Jufri, 2011: 17). Permainan pasaran dapat lebih mendekatkan anak-anak dengan alam karena bahan-bahan yang dipakai berupa tumbuhan yang tumbuh di alam sekitar, misalnya daun mangkuk ditumbuk dan diperas sebagai minyak goreng dan piring, bunga sepatu ditumbuk dan diperas sebagai sirup atau menjadi sambal cabe, daun mangga dijadikan bahan masakan, tumbukan batu bata sebagai sambal atau cabai kering, dan lain sebagainya (Choirunnisa, 2015: 22).

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya perhatian anak-anak Kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu terhadap

- lingkungan sekitar sehingga berpengaruh terhadap pengembangan kecerdasan naturalis anak.
2. Anak-anak Kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu hidup di daerah perkotaan sehingga anak-anak lebih senang bermain HP dari pada bermain permainan tradisional, yang saat ini telah punah, dan anak-anak sudah tidak peduli dengan alam sekitar.
 3. Anak-anak Kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu dalam kondisi masa pandemi covid-19 banyak yang tidak mau bermain sambil belajar di sekolah lagi karena merasa lebih nyaman berada di rumah dengan bermain HP, Sehingga anak-anak sudah kurang memiliki interaksi sosial di lingkungan.
 4. Masih kurangnya kegiatan bermain pasar tradisional meskipun telah ada kegiatan sains bahan alam dan anak-anak masih belum mengenal nama-nama tumbuhan.
 5. Metode pembelajaran yang digunakan mengikuti zaman modern, sehingga permainan tradisional terlupakan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan naturalis melalui permainan pasar tradisional pada anak Kelompok A1 di TK IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.

METODE PENELITIAN

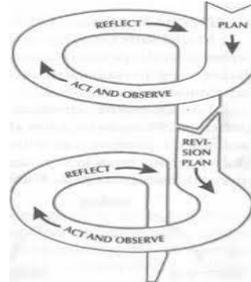
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam arti luas (Choirunnisa, 2015: 45).

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi, yang artinya penelitian dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (Nofiyani, 2017 : 1).

Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi kemudian menganalisa data dan berakhir dengan pembuatan laporan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif, di mana peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru yang bertindak mengamati proses jalannya tindakan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan naturalis pada kelompok A1 TK IT Mutiara Ilmu Aceh Besar.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan desain penelitian dengan mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan

Kemmis dan McTaggart. Model Kemmis & McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari 4 komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus (Muchlisin Riadi, 2019 : 2).



Gambar 1. Penelitian tindakan kelas model spiral Kemmis dan Mc. Taggart

Subjek Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak-anak kelompok A1 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Anak-anak tersebut berada pada rentang usia 4-5 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian tidak akan memperoleh hasil tanpa adanya data, oleh karena itu pengumpulan data menjadi langkah utama dalam melaksanakan penelitian. Teknik pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2012: 64) terdapat beberapa teknik pengumpulan data yaitu pengamatan/observasi, interview, kuesioner, tes, journal siswa, tugas, pekerjaan siswa, *audio taping or video taping*, catatan tingkah laku siswa, *attitude scales*, dan dokumentasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi menurut Riana Ayu Gusti (2018: 50) adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Keunggulan dari metode observasi menurut Kunandar (2010: 153) antara lain:

1. Banyak gejala dalam kehidupan manusia atau di bidang sosial yang hanya dapat diselidiki dengan melakukan observasi.
2. Banyak objek penelitian yang dalam memberikan data hanya bersedia diobservasi.
3. Dapat mengobservasi dengan jumlah yang banyak, pada kondisi serempak dan di tempat yang berbeda-beda.

4. Observasi tidak dipengaruhi dan tidak tergantung kepada kesediaan objeknya untuk memberikan informasi tentang dirinya.
5. Observasi dapat menghindari perbedaan penafsiran mengenai data yang dihimpun antara observer dengan objeknya.

Dalam penelitian ini observasi atau pengamatan dilakukan terhadap peningkatan kecerdasan naturalis melalui permainan tradisional *pasaran*. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan memberi tanda *check list* pada kolom skor yang sesuai.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti pada saat melaksanakan penelitian karena instrumen dapat digunakan sebagai alat untuk memantau berbagai perkembangan anak yang harus tercatat secara autentik (journal Lina Amelia, & Lisa Ramadhani. (2016: 8). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga data yang diperoleh mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui permainan tradisional *pasaran*.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna (Choirunnisa, 2015: 55). Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 209), dan Acep Yani (2010: 176) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persentase kecerdasan naturalis anak. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis. Kemudian oleh peneliti diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria belum berkembang (BB) memperoleh nilai 0% - 25%
2. Kriteria mulai berkembang (MB) memperoleh nilai 26% - 50%
3. Kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) memperoleh nilai 51% - 75%
4. Kriteria berkembang sangat baik (BSB) memperoleh nilai 76% - 100%

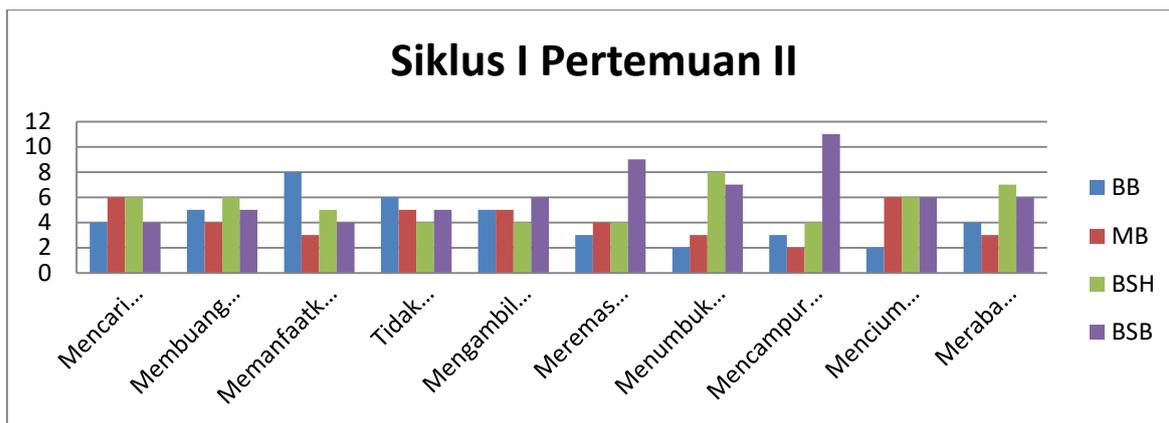
HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan penelitian yang terlihat dalam penelitian, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara teori dengan hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak dalam kegiatan bermain pasaran yang menggunakan bahan-bahan dari alam sehingga anak dapat lebih dekat dan menyatu dengan alam. Mereka dapat bermain di alam terbuka dan pada saat bermain mereka juga dapat menggunakan benda-benda yang ada di alam sekitar mereka, seperti daun mangkuk ditumbuk dan diperas sebagai minyak goreng, bunga sepatu ditumbuk dan diperas dianggap sebagai sirup, banalu tali putri sebagai mi, dan tumbukan batu bata sebagai sambal atau gula jawa (Aisyah FAD, 2014: 22).

Dari hasil penelitian pertemuan I dan II, pada siklus I diperoleh hasil observasi siklus I dapat diperoleh keterangan bahwa peningkatan kecerdasan naturalis anak rata-rata belum berkembang (BB) 4 anak atau 20 %, mulai berkembang (MB) 4 anak atau 20 %, berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik (BSB) 7 anak atau 35%.

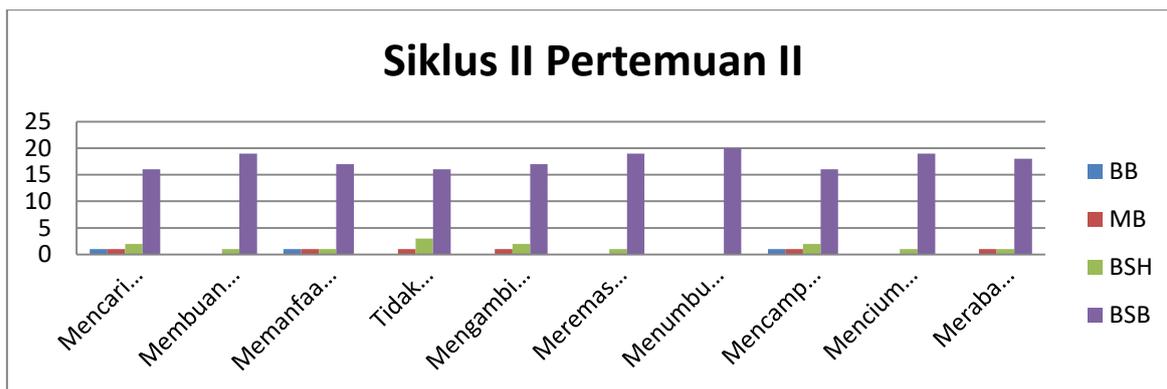
Tabel 1. Observasi Siklus I

No.	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Mencari bahan-bahan untuk bermain pasaran	4	20	6	30	6	30	4	20
2.	Membuang sampah pada tempatnya	5	25	4	20	6	30	5	25
3.	Memfaatkan tumbuhan di lingkungan sekitar sebagai permainan imajinasi	8	40	3	15	5	25	4	20
4.	Tidak memetik tanaman dengan sembarangan	6	30	5	25	4	20	5	25
5.	Mengambil tanaman hanya yang dibutuhkan saja	5	25	5	25	4	20	6	30
6.	Meremas daun mangkukan	3	15	4	20	4	20	9	45
7.	Menumbuk bunga-bunga	2	10	3	15	8	40	7	35
8.	Mencampur daun-daunan yang sudah dirajang	3	15	2	10	4	20	11	55
9.	Mencium bau/aroma tanaman yang ditemui	2	10	6	30	6	30	6	30
10.	Meraba benda-benda yang ditemukan	4	20	3	15	7	35	6	20
	Jumlah Peroleh skor	42	385	41	255	54	200	65	170
	Rata-rata	4	20	4	20	5	25	7	35



Pertemuan I dan II pada siklus II maka diperoleh hasil observasi siklus II dapat diperoleh keterangan bahwa perkembangan kecerdasan naturalis anak rata-rata belum berkembang (BB) 0 anak atau 0%, mulai berkembang (MB) 1 anak atau 5%, berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak atau 5%, dan berkembang sangat baik (BSB) 18 anak atau 90%.

No.	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Mencari bahan-bahan untuk bermain pasaran	1	5	1	5	2	10	16	80
2.	Membuang sampah pada tempatnya	0	0	0	0	1	5	19	95
3.	Memanfaatkan tumbuhan di lingkungan sekitar sebagai permainan imajinasi	1	5	1	5	1	5	17	85
4.	Tidak memetik tanaman dengan sembarangan	0	0	1	5	3	15	16	80
5.	Mengambil tanaman hanya yang dibutuhkan saja	0	0	1	5	2	10	17	85
6.	Meremas daun mangkokan	0	0	0	0	1	5	19	95
7.	Menumbuk bunga-bunga	0	0	0	0	0	0	20	100
8.	Mencampur daun-daunan yang sudah dirajang	1	5	1	5	2	10	16	80
9.	Mencium bau/aroma tanaman yang ditemui	0	0	0	0	1	5	19	95
10.	Meraba benda-benda yang ditemukan	0	0	1	5	1	5	18	85
Jumlah Peroleh skor		3	15	6	30	14	70	177	855
Rata-rata		0	0	1	5	1	5	18	90



Gambar 1. Grafik Sklius II Pertemuan II

Dari hasil penelitian yang dilakukan mulai pada pra siklus, siklus I, siklus II tersebut membuktikan bahwa kegiatan bermain melalui permainan tradisional pasaran efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak di TK-IT Mutiara Ilmu. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain melalui permainan tradisional *pasaran* ini dapat dikatakan berhasil serta mampu meningkatkan kecerdasan naturalis anak kelompok A1 TK-IT Mutiara Ilmu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain melalui permainan pasar tradisional dapat meningkatkan kecerdasan naturalis kelompok A1 di TK Mutiara Ilmu. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya jumlah persentase kemampuan kecerdasan naturalis anak yang berkembang sangat baik. Pada kegiatan pra tindakan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 2 anak atau 10%, naik menjadi 7 anak atau 35% pada Siklus II, dan pada Siklus III naik menjadi 18 anak atau 90%, maka hasilnya sesuai dengan teori Suharsimi Arikunto (2008: 209), dan Acep Yani (2010: 176).

Kecerdasan naturalis anak meningkat setelah adanya tindakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu melalui permainan pasar tradisional. Pada Siklus I penelitian masih dikatakan belum berhasil, melihat dari refleksi pada siklus I, maka pada Siklus II peneliti melakukan pembagian kelompok yang tepat yang dilakukan oleh guru sehingga membuat anak lebih konsentrasi karena kelas menjadi lebih kondusif. Ditambah dengan ditambahnya alat-alat bermain pasaran serta penambahan setting tanaman yang mendukung membuat anak-anak lebih ekspresif dalam bereksplorasi.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru TK IT Mutiara Ilmu

Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, bervariasi, menarik, dan menyenangkan bagi anak, serta berbasis alam, yang lebih dapat mendekatkan anak dengan alam sehingga kecerdasan naturalis anak dapat berkembang secara optimal.

b. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi tentang temuan peningkatan kecerdasan natural.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna, M. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ahmad Jamaludin Jufri. (2011). Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak. Media TK Sentra: V.
- Aisyah, FAD. (2014). Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Anas Sudijono. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anita Lee. (2003). 101 Cara menumbuhkan Kecerdasan Anak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia anggota IKAPI.
- Depdiknas. (2006). Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2009). Permendiknas Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno. (2009). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Howard Gardner. (2013). Multiple Intelligences. Jakarta: Daras Books.
- Igak Wardhani & Kuswaya Wihardit. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Imam Musbikin. (2006). Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Indiyah Prana Amertawengrum. (2010). Permainan Tradisional Jawa. Klaten: PT Intan

Pariwara.

Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.

Muhammad Yaumi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya

Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana. (2008). *Classroom action Research Teknik Penulisan dan contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Rahayasa Research and Training.

Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta

Suharsimi Arikunto, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. (2010). *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media

_____. (2011). *Penilaian dan Penelitian Bidang Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Aditya Media

Sujarno, Sindu Galba, TH. Ani Larasati, & Isyanti. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. DIY: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).

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

Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta

Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo

_____. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Thomas Armstrong, Ph. D. (2002). *Seven Kind Of Smart Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia.

_____. (2005). *Setiap Anak Cerdas! Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*.

Jakarta: PT Indeks

Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

https://www.researchgate.net/publication/309470650_Peningkatan_Kecerdasan_Naturalis_Melalui_Bermain_Messy_Play_terhadap_Anak_Usia_5-6_Tahun, diakses tahun 2019

Anisa Candra Perwitasari. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhinneka Karya Tunggulsari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo*. Surakarta : Jurnal Skripsi.

UU. (2009). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

Choirunnisa. (2015). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Permainan Tradisional Pasaran*. Magelang: Jurnal Skripsi.