

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
SISWA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Nur Soifah
NIM 1805303

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh
Nur Soifah

Diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

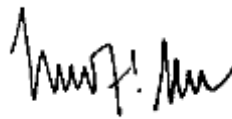
© Nur Soifah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

NUR SOIFAH
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN BERBASIS
SOCRATIC METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dr. Lutfi Nur, M. Pd., M.M
NIP. 198905202015041004

Pembimbing 2



Resa Respati, M. Pd.
NIP. 198505022014041001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Dian Indihadi, M. Pd.
NIP. 196112201986021001

ABSTRAK

Permasalahan kognitif di sekolah dasar masih menjadi masalah yang cukup serius. Hal ini menyebabkan terhambatnya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan belum memadai untuk meningkatkan kognitif siswa. Metode socratic menjadi solusi dimana metode tersebut mendorong siswa untuk menganalisis suatu masalah dan berpikir kritis. Melalui permainan tradisional bebentengan dapat membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kognitif siswa melalui permainan tradisional bebentengan dan menggunakan metode socratic. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Adiwarno dengan jumlah 25 siswa. Adapun pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi di analisis menggunakan spss. Adapun metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan one group design. (Bahasa Inggris) Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, terdapat peningkatan level kognitif sebanyak 29% yang artinya metode socratic cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu permainan tradisional yang digunakan yaitu bebentengan dapat memberikan dampak positif yaitu sebagai pemajuan kebudayaan. Dapat disimpulkan bahwa metode ini cocok diterapkan dan dapat dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran dan dalam penerapannya pun diperlukan analisis lebih mendalam agar hasil yang dicapai lebih maksimal.

Kata kunci: kognitif, metode socratic, permainan tradisional

ABSTRACT

Cognitive problems in elementary school are still a serious problem. This causes delays in success in the learning process. The method used is not adequate to improve students' cognitive. Socratic method is a solution where the method forces students to analyze a problem and think critically. Through traditional games fortifications can make the learning process feel fun. The purpose of this research is to improve students' cognitive through traditional games of fortification and using the socratic method. Participants in this study were grade III students at SDN Adiwarno with a total of 25 students. The data collection uses tests and documentation in the analysis using SPSS. The method used is quantitative method with one group design. (English) Based on the results of the analysis conducted, there is an increase in cognitive level as much as 29%, which means that the socratic method is suitable for use in learning in elementary schools. In addition, the traditional games used, namely fortifications, can have a positive impact, namely as the advancement of culture. It can be concluded that this method is suitable to be applied and can be used as a reference in the learning process and in its application a more in-depth analysis is needed so that the results achieved are more leverage.

Keyword: *cognitive, socratic method, traditional game*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB 1 PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.2 Manfaat Praktis	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Kemampuan Kognitif.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Teori Kognitif tentang Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Hakikat Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Karakteristik Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

2.2.5	Permainan Tradisional sebagai Permainan Edukatif	Error! Bookmark not defined.
2.2.6	Permainan Tradisional Bebenangan	Error! Bookmark not defined.
2.3	Metode Pembelajaran Socratic	Error! Bookmark not defined.
2.3.1	Karakteristik Metode Socratic	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Prosedur Metode Socratic	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Kelebihan Metode Socratic	Error! Bookmark not defined.
2.4	Pemajuan Kebudayaan	Error! Bookmark not defined.
2.5	Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.6	Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.7	Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Instrumen Kemampuan Kognitif	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknis Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6	Kegiatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Data Statistik <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Data Statistik <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Pembelajaran Permainan Tradisional Bebenangan Menggunakan Metode Socratic di Kelas III	Error! Bookmark not defined.

- 4.2.2 Kemampuan Kognitif di Kelas III Sebelum Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.3 Kemampuan Kognitif di Kelas III Sesudah Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- 4.2.4 Terdapat Perbedaan Perbedaan Pengaruh Metode Socratic Melalui Permainan Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kognitif Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASIError! Bookmark not defined.

- 5.1 Simpulan**Error! Bookmark not defined.**
- 5.2 Implikasi**Error! Bookmark not defined.**
- 5.3 Rekomendasi.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 9

LAMPIRAN-LAMPIRANError! Bookmark not defined.

RIWAYAT HIDUPError! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 9-12 Tahun melalui Permainan Catur. *Jurnal Ilmiah*, XVI Nomor 2.
- Agustini. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(2): 114.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D. A. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman.
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D. A. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmes*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol 9 (1), 121-134.
- Angle, M., Sefti, R., Mario, K. (2018). Hubungan Verbal Abuse Orang Tua dengan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Sekolah di SD Inpres Tempok Kecamatan Tompaso. *Jurnal Keperawatan*. Vol 6, No 2.
- Ary, D., et al. (2010). *Introduction to Research in Education Canada Wadsworth*. Available from Cengage Learning database.
- Arnyana, I. B. P. (2006). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan*. No: 3 Th XXX IX Juli: 2006, 496-515.
- Basri, Hasan. (2018). Kemampuan Kognitif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1-9.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.

- Cahyani., Ni Putu Dian. (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA*. Makalah. ASLIE 2014 CONFERENCE di IALF Bali, 29-30 September 2014.
- Copeland, M. (2005). *Socratic circles: Fostering Critical and Creative Thinking in Middle High School Portland*. ME: Stenhouse Publiser.
- Creswell, J.W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixe methods approaches 4th ed*. Thousand Oaks: SAGE publications, Inc.
- Darouich, A., Khoukhi, F., & Douzi, K. (2017). Modelization of Cognition, Activity and Motivation as Indicators for Interactive Learning Environment. *Asvances in Science, Technology and Engineering systems Journal*. 2(3). Hkm 520-531.
- Delic, H., & Becirovic, S. (2016). Socratic method as an approach to teaching. *European research. Series A*, (10), 511-517.
- Desmira. (2010). *Psikologi Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Degeng, Nyoman S. (2013). *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Ela, S., Kartika, Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 3, No.2.
- Elda, K., Eddy, F., Dadang. (2016). Hubungan Kebiasaan Sarapan dengan Prestasi Belajar dan Fungsi Kognitif pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sari Pertiarti*, Vol. 17, No. 2.
- Enghoff., Henrik. (2009). What is Taxonomy, Soil Organisms. *Journal*. Volume 81, No. 3
- Etemadzeh, A., Seifi, S., & FAR, H. R. (2013). The Role Questioning Technique in Developing Thinking Skills. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 70, 1024-1031.
- Fatimah. (2009). *Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Modern English.

- Facione, P. A., Norren, C.F., and Carrol, A. (2000). The Disposition a future: A Study of resilience in suicidal female adolescents. *Journal od Sustainability Education*, 10(1), 1-38.
- Fisher, R. L., & Machirori, T. L. (2019). Belonging, achievement and student satisfaction with learning: The role of case-based Socratic Circles. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-11.
- Frost, J. L., Wortham, S., & Reifel, S. (2012). *Play and Child Development Fourth Edition*, New Jersey: Pearson Education.
- Gelisli, Y. & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms in Development Fields of Children. *Procedia- Social and Behavioural Sciences*, 197, 1859-1865.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Deps of Physics Indiana University.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Intra*, 2(2), 826-833.
- Hamdu, G. (2014) Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12 No. 1*.
- Hamzah B. Uno. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardianti, Tuti. (2018). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika UAD*. Seminar Nasional Quantum.
- Hatta, Mohammat. (1964). *Alam Pikiran Junani*. Jakarta: Timtamas.
- Heineger, L. E., Clark, G. I., & Egan, S. J. (2018). Perception od Socratic and non-Socratic Presentation of information in cognitive behavior therapy. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 58, 106-113.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget. *Jurnal. Intelektualita*.

- Ibnu, S. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun: *Jurnal Unitel*, 5(2): 153-159.
- Intania. (2019). Survei Perkembangan Kognitif. *Jurnal Pendidikan UAD*.
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklel untuk Anak Usia Sekolah Dasar". *Naskah Publikasi*. www.google.com. Diakses tanggal 21 Oktober 2021.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. Thousand Oaks, California: Corwin Press, Inc. A Sage Publication Company.
- Kenner, R. (2009). *Food, Inc: Discussion Guide*. VS: Participant Media. Luther, J. (2006). I-Searching in Context: thinking critically about the research unit. *English Journal*, 95 (4). Pp. 68-74.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: rajawali pres.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education IN Elementary School*, 1 (2), 17-23.
- Lam F. (2011). *The Socratic Method as an Approach to Learning and Its Benefits*. Dietrich College of Humanities and Social Sciences.
- Luther, J. (2006). I-Searching in context: Thinking critically about the research unit. *English Journal*, 68-74.
- Macdonald, J. (2009). How to use questioning to enhance learning. *Education for Primary Care*, 20(5), 408-409.
- Megarisma, A. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Peserta Didik Kelompok Bermain*

Pelangi Batang: Artikel Penelitian Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan. IKIP PGRI Semarang.

Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA press.

Nikmah, S. (2012). *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak: Artikel Penelitian. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura: Pontianak.*

Nurjannah, A. (2014). Pengaruh Penerapan Metode Socrates Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton Kelas X di SMAN 1 Krian. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Vol. 03 No. 02.

Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1 (2), 170-180.

Oyler, D. R., & Romanelli, F. (2014). The Fact of Ignorance Revisiting the Socratic Method as a Tool for Teaching Critical Thinking. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 78(7).

Pahlevi, S. R., Sutriyono., Prihatnani, E. (2014). *Pengaruh metode Socrates dalam pembelajaran bangun datar terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII SMP Kristen Satya Wacana tahun ajaran 2013/2014*. Diakses tanggal 30 November 2021.

Penney, U. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Mengenai Mekanisme Penilaian Pembelajaran

Rahma, D. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Flannel Es Krim. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol 1, No 1.

- Rahma. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa melalui Model Contextual Teaching and Learning (CTL). *Logaritma. Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Vol 9.
- Ridlo, A. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 9-12 tahun melalui Permainan Catur. *Majalah WUNY: Jurnal Ilmiah XVI Nomor 3*.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rismareni, P. (2018). Kajian Program Bilingual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, Vol 10, No. 2
- Rochmah, L. I. (2012) Metode Pembelajaran Outbond untuk Anak Usia Dini: *Pedagogia*, I(2), 173-188.
- Rusyd. (2020). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development Elevent Edition*. Singapura: Ms Graw Hill International Editions.
- Seefeldt, C. (1996). *Teaching Young Children*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, nc.
- Sudaryono. (2018). *Metode Penelitian*. Depok: Rajawali Press.
- Singgih, S. (2014). *Menguasai Statistik Parametrik Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta; PT Elex Media Komputindo.
- Sugiarti. (2012). *Pentingnya Pembinaan Kegiatan Membaca sebagai Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 1(1) Halaman 5-6.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra, 120-123.
- Sumantri, M.d. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD No 7 Kampung Baru Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD*, Vol (2) 1, halaman (1-10).
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Susiani, K., & Suranata, K. (2017). Implementasi Metode Socratic melalui Lesson Study untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Indonesia Journal of Educational Counseling*, 19(1), 27-40.
- Toto Haryadi dan Aripin. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* Vol. 01 No. 02, Universitas Dian Nuswantoro.
- Trianingsih, Rima. (2016). Pengantar Praktik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, Vol 3. No. 2.
- Tucker, J. P., & Needly, P. W. (2010). Using web conferencing and the Socratic Method to Facilitate distance learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7(6), 15-22.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.
- Vidayanti, Nurul. (2017). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VII, *Jurnal* Vol 8, No1.
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 2(1).
- Walliman, N. (2011). *Research Methods: The Basic*. London and New York: Routledge: Taylor & Francis e-Library.
- Yeni, K. (2008). Hubungan Pola Konsumsi Makanan Jajanan dengan Status Gizi dan Fungsi Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di Wilayah Kartasura. *Jurnal Pendidikan*.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan Tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yunarti, T. (2009). Fungsi dan Pentingnya Pertanyaan dalam Pembelajaran. *Jurnal* Vol 5.
- Yusep, M& Setya, A. (2018). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.

