

Pengaplikasian Permainan Tradisional Dalam Peningkatankosa kata Bahasa Inggris

Sara Frimaulia,¹⁾ Yunita Sari²⁾,
Taufiqurrahman³

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu
Pendidikan AL Maksum Langkat
Sarafrimauliaa@gmail.com

Abstract

Tujuan Program Pengabdian Kepada masyarakat ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Adapun instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi dan angket. Hasil analisis data terdapat beberapa temuan. Temuan diperoleh dari wawancara dan observasi, dimana sebagian besar siswa (85%) sangat menyukai model pembelajaran ini. Dengan adanya penerapan permainan tradisional pada pembelajaran Bahasa Inggris mereka tidak mengalami kesulitan untuk mengingat kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan alami yang biasa mereka mainkan. Dalam pemahaman dan penggunaan Language Function juga terdapat berbagai peningkatan, siswa tidak lagi merasa enggan dan malu untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa inggris dalam kalimat dan perintah sederhana. Penerapan permainan tradisional berupa permainan kelereng, bola bekel, ular naga, congklak dan engklek yang diadaptasi dengan pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari hari, seperti warna, bentuk, dan nama-nama hewan. Siswa memiliki tanggapan yang sangat baik dengan diterapkannya model ini. Mereka merasa senang dan antusias dalam belajar bahasa inggris.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Kosa Kata

ABSTRACT.

The purpose of Community Service Program is to describe the use of traditional games which were integrated with English teaching learning at primary school level. Descriptive qualitative was used in this research through interview, observation, documentation and questionnaire. The finding showed that 85% of students love this teaching model. Due to the implementation of traditional games in teaching learning process, students easily remembered the vocabulary given whether in spoken and written forms. The games given were kelereng (marbels), ular naga, congklak and engklek. Students did not find any difficulties in doing the games because all students were familiar with them as their daily games. In addition, the students improved their language function and they were not shy to use simple English conversation and instructions. The vocabularies given were based on their daily life such as name of the day, name of the month, shapes, colors, animals and so on. Students were motivated and enthusiastic in learning English vocabulary.

Keywords: traditional games, vocabulary

1. PENDAHULUAN

Belajar bahasa yang baru bisa dianggap sebagai hal yang sulit apalagi bahasa tersebut Belajar bahasa asing khususnya bahasa Inggris merupakan suatu keharusan. Akan tetapi belajar bahasa Inggris memerlukan proses yang tidak singkat, meski melalui berbagai proses yang sebetulnya saja melelahkan. Karenanya salah satu tantangan dalam belajar bahasa Inggris adalah menemukan variasi tertentu yang menarik untuk belajar bahasa Inggris secara menyenangkan. Penggunaan cara-cara tradisional saja seperti metode searah guru tidak cukup malahan akan membuat siswa menjadi bosan dan akhirnya malas belajar. Maka dari itu belajar bahasa Inggris haruslah menyenangkan, interaktif dan menarik. Untuk itu pembelajaran bahasa Inggris mesti dikemas dan ditambahkan dengan permainan atau game.

Suhartono (2005:8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Menurut Tampubolon (1991:50) “Bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”. Dalam beberapa kesempatan, menyelipkan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif memotivasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan, menambah kosakata, dan menumbuhkan ketertarikan siswa akan pelajaran bahasa Inggris. Sebagian dari kita mungkin sudah menerapkan atau mengintegrasikan permainan pembelajaran dengan teknologi yang berkembang melalui gadget. Akan tetapi, permainan konvensional tidak kalah menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Permainan konvensional bahasa Inggris lebih mudah digunakan dalam segala kondisi dan situasi, dalam berbagai kesempatan dan keterbatasan.

Zaini (dalam Sutini, 2013, hlm.70) menyatakan bahwa “permainan tradisional diartikan sebagai satu kegiatan menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya”. Permainan tradisional di Indonesia begitu banyak, inovatif, kreatif dan variatif, terdapat ratusan jenis permainan yang ada di Indonesia. Menurut Dharmamulya, (dalam Putri, 2013, hlm.9), jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut permainannya. yaitu: bermain dan bernyanyi dan atau dialog, bermain dan olah pikir, bermain dengan adu ketangkasan. Sedangkan dalam

Husna (2009), jenis permainan tradisional dibagi menjadi permainan di luar rumah, permainan di dalam rumah, permainan rakyat 17 agustusan, dan permainan pengundian. Silawati dan Ardiyanto (2014, hlm. 2) bahwa “permainan tradisional Jurnal Pendidikan, Volume, Nomor Edisi, Juni 2015 memiliki potensi yang besar untuk dapat membangun strategi belajar anak termasuk dalam membangun kemampuan bahasa anak”. Permainan Tradisional juga bersifat fleksibel dimana kegiatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Permainan tradisional modifikatif juga dapat di sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Senada dengan hal tersebut Silawati dan Ardiyanto, (2014, hlm. 2) menyatakan bahwa permainan tradisional akan lebih efektif jika dimodifikasi untuk lebih sesuai dengan keadaan saat ini, modifikasi adalah proses, jalan atau upaya membebaskan atau mengaktifkan budaya. Selain itu Fad (2014, hlm.6) juga menyatakan bahwa “diperlukan pula regenerasi dan revisualisasi pada permainan tradisional karena pembaruan membuatnya menarik dan mudah diterima”.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam peningkatan kosa kata Bahasa Inggris di SDN 055999 Kw.Bingai?
2. Bagaimana pengaplikasian permainan tradisional dalam peningkatan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode Permainan tradisional di SDn 055999 Kw.Bingai?

Program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif memotivasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan, menambah kosa kata, dan menumbuhkan ketertarikan siswa akan pelajaran bahasa Inggris

b. Perkembangan Kosakata Anak

Pengertian perkembangan kosakata anak Kosakata adalah pembendaharaan kata yang terdapat pada suatu bahasa (Keraf, 2009). Kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dalam pengembangan

keterampilan bahasa yang meliputi, mendengar, berbicara, membaca, dan menyimak yang merupakan suatu perwujudan perasaan dan fikiran yang dapat di ungkapkan dan dipraktikan. (Keraf, 2009). Pengertian dari kosakata merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu atau himpunan kata. Setiaporang perlu mengembangkan kosakata dalam dirinya, baik dari pengembangan kemampuan seseorang maupun proses pembelajaran suatu bahasa. Selain itu, penambahan kosakata dampak yang signifikan terhadap pemahaman bacaan (Tompkins, 2011)

Banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang berpengaruh pula terhadap banyaknya ide dan gagasan yang dikuasai seseorang, oleh karena itu penguasaan kosakata merupakan hal penting dalam mencapai penguasaan bahasa. Thomkins (2011) mengatakan bahwa kosakata anakanak tumbuh sekitar 3.000 kata per tahun, atau sekitar 7 sampai 10 kata-kata baru setiap hari. Anak 5 tahun mengenali 5.000 kata, dan pada saat mereka lulus dari sekolah tinggi, kosakata mereka bisa mencapai 25.000 sampai 50.000 kata atau lebih. Tampak jelas bahwa untuk belajar kata-kata pada tingkat yang produktif, anak-anak belajar kata-kata baik di dalam maupun di luar sekolah, dan mereka belajar banyak kata secara kebetulan tidak melalui instruksi yang eksplisit.

Melalui kosakata anak dapat mengungkapkan ide, pendapat dan gagasannya kepada orang lain. Kemampuan kosakata anak dapat meningkat seiring dengan tahapan perkembangan dan pengalamannya ketika berinteraksi dengan orang lain. Maka diperlukan cara atau metode yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuankosakata dasar anak (Soedjito, 2006). 16 Kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai: a) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. b) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. c) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. d) Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis (Soedjito, 2006). Kosakata memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat mengungkapkan ide dan pikirannya dengan menggunakan kalimat yang baik dan pengaturan kosakata yang bermakna. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kosakata berarti pemahamanserta keterampilan (Badudu & Zain, 2001), sehingga perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pemahaman serta

ketrampilan mengenai perbendaharaan kata-kata bahasa Indonesia. Tingkatan kosakata merupakan indeks dari kemampuan inteligensi. Kualitas dan kuantitas kosakata seseorang menentukan kualitas dan bobot kemampuan inteligensi.

c. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang. Menurut Jamaris, (2006) kemampuan penguasaan kosakata dibagi kedalam dua kelompok yaitu: penguasaan kosakata reseptif dan produktif. Pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak. Melalui cara anak mendapatkan kosakata, ada tolak ukur dari kemampuan penguasaan kosakata yang disebut indikator keberhasilan.

d. Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau yang biasa kita sebut dengan permainan rakyat mengacu padapermainan yang telah diturunkan secara turun temurun di masyarakat, termasuk produk budaya local yang memiliki nilai pendidikan dan budaya. Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang menarik karena dapat dilakukan secara berkelompok sehingga membuat suasana menjadi lebih menyenangkan. Permainan tradisional pada dasarnya dimainkan dalam tim, atau setidaknya dua pemain dapat bermain bersama (Wahyuningsi, 2009).

e. Manfaat Permainan Tradisional

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapatmenstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a) Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, danmotorik halus.
- b) Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving,

strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual

- c) Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri
- d) Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- e) Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- f) Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
- g) Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h) Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

II. METODE PELAKSANAAN

1. Peserta Latih

Dalam program pengabdian kepada masyarakat ini peserta latih adalah siswa siswi kelas 055999 Kw. Bingai kabupaten Langkat Sumatera Utara

2. Jadwal Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 2 hari. Bentuk kegiatan ini berupa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional..

No	Tanggal	Kegiatan	Deskripsi
1	9 februari	Pembuatan proposal	Pembuatan proposal PKM
2	17 februari	Pengajuan proposal	Mengajukan proposal ke LPPM STKIP AL Maksum
3	23 – 24 februari	Pelatihan Bahasa inggris	Pengaplikasian permainan tradisional, di SDN 055999 Kw. bingai
4	28 februari	Pembuatan laporan	Membuat laporan Pengabdian kepada Masyarakat.

3. Alat – alat yang digunakan

alat – alat yang digunakna dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa calat permainan congkak dan alat permainan bakiak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 Hari (23 – 24 Februari), dimana target utama pada pengabdian ini adala siswa siswi SDN 055999 Kw.bingai kabupaten Langkat. Metode pelaksanaan program ini dilaksanakan bersama teman sejawat dengan menggnakan permainan tradisional langsung kepada siswa siswi.

a. Permainan Bakiak

Pada gambar dibawah ini pengabdi sedang memberi arahan kepada siswa siswi tentang carapermainan dan kata kata apa saja yang di ucapkan dalam bahasa inggris. Pengabdi sedang



memberi tahukan kata kata apa saja yang digunakan dalam permaianan (dengan menggunakan bahasa inggris). Seperti right, left, jump, dan ketika memberi aba –aba.

Setelah mereka memahami kata kata apa saja yang harus digunakan mereka bersiap-siap untuk memulai permainan tersebut dan mengambil posisi mereka masing – masing. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Dalam penerapan model permainan tradisional dengan menggunakan bakiak ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih bersemangat dalam proses belajar. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif mereka dalam permainan dimana dalam setiap aktifitas siswa mengucapkan berbagai kosakata, kalimat perintah sederhana dan *language function* yang diberikan, seperti *take your turn, start, finish, play, jump, and throw* dan *right, left, wait* dan lain sebagainya

b. Permainan Congklak

Permainan congklak ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kanan dan kiri. Setiap 7 lubang kecil di sisi permain dan lobang besar di sisi kanannya di anggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang pemain.



Bagaimana cara bermainnya? Ketika siswa meletakkan biji congklak pada wadahnya, mereka harus sambil berhitung dalam bahasa inggris. Misalnya pada menghitung biji, mereka harus menghitung dalam bahasa inggris. Jadi, selain bermain mereka juga dapat dengan mudah berlatih berhitung, menghafal nama-nama bulan dalam setahun, atau menghafal nama-nama hari dalam bahasa inggris



Dengan menerapkan metode pembelajaran seperti itu, tentu saja membuat siswa-siswi semakin semangat belajar karena diselingi dengan bermain. Selain itu, mereka dapat mengenal permainan tradisional yang mengasyikkan, dan tidak hanya bermain dengan gadget mereka. Dengan terlaksananya metode pembelajaran disertai permainan ini, diharapkan siswa-siswi dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak.

2. HASIL

Kegiatan pengabdian ini didapatkan data mengenai apa saja kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses belajar kosakata melalui permainan tradisional. Tidak terdapat kesulitan yang cukup mendasar dalam pembelajaran. Para siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan karena pembelajaran dilakukan secara kreatif dan menarik. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri young learner dimana mereka lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan, aktif dalam pembelajaran dan penuh semangat ketika dihadapkan dengan hal-hal yang menarik perhatian mereka. Mereka tidak mengalami ketakutan dalam belajar, seperti halnya yang biasa terjadi ketika mereka belajar bahasa Inggris di dalam kelas dengan menghadap pada papan tulis dan buku-buku pelajaran serta berbagai lembar kerja yang harus mereka kerjakan.

Hasil tanya jawab dengan siswa mengenai model penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa mereka merasa mudah dalam mengingat, melafalkan, mengeja dan mempelajari kosakata bahasa Inggris melalui permainan tradisional. Siswa pun berharap agar dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris permainan lainnya yang disertai lagu sesuai topik bahasan dapat terus dilakukan

karena model pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami kosakata dalam bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori tentang young learner yang menyatakan bahwa jika pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan mudah maka akan timbul minat dan ketertarikan para siswa sekolah dasar terhadap sesuatu sehingga diharapkan di tingkat yang lebih lanjut mereka dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap bahasa Inggris yang nantinya mampu membantu mereka dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris mereka.

Dalam mengaplikasikan pembelajaran kosakata melalui permainan tradisional ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu pada kelas yang memiliki jumlah siswa yang cukup besar sebaiknya dapat diterapkan permainan yang melibatkan jumlah pemain yang cukup besar diantaranya ular naga dan permainan kelereng. Kemudian pola permainan tradisional yang berpasangan seperti congklak/dakon lebih tepat untuk diterapkan pada kelas yang memiliki jumlah siswa yang cukup kecil (20 siswa perkelas). Namun, permainan ini masih dapat diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar dengan pengadaan media permainan yang sesuai dengan jumlah siswa sehingga seluruh siswa bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebaiknya mengadopsi berbagai kosakata yang tepat sesuai dengan permainan tradisional tersebut, dimana terdapat alih bahasa yang sesuai tanpa mengubah filosofi dari permainan tersebut. Seperti pada permainan ular naga, lagu lagu berbahasa Inggris menarik dan mudah diingat oleh young learner dapat digunakan seperti lagu- lagu dengan tema nama hari, bulan, binatang atau macam-macam pekerjaan.

Permainan tradisional dapat dijadikan alternative metode pengajaran kosa kata maupun aspek bahasa inggris yang lain karena siswa mampu menguasai kosa kata dtanpa tertekan menghafal kosa kata bahasa inggris. Dengan menggunakan permainan tradisional dalam pengajaran kosa kata bahasa inggris juga membantu melestarikan budaya bangsa.

IV. KESIMPULAN

Brdasarkan hasil proses pelaksanaan pelatihana “Pengaaplikasian Permainan Tradisional dalam Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris” yang dilakukan di SDN 055999 Kw.Bingai kab.Langkat, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu: Data yang diperoleh dari dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (85%) sangat menyukai pembelajaran permainan tradisional dengan lagu. Dengan adanya penerapan permainan tradisional pada pembelajaran bahasa Inggris, siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengingat kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan alami yang biasa mereka mainkan. Pemahaman dan penggunaan Language Function siswa juga meningkat yaitu

siswa tidak lagi merasa enggan dan malu untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dalam kalimat dan perintah sederhana. Hal ini dikarenakan setting alamiah yang diterapkan dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah mengekspresikan bahasa yang dipergunakan. Selain itu, dengan proses pembelajaran melalui permainan tradisional yang dengan lagu seperti permainan kelereng, bola bekel, ular naga, congklak dan engklekguru mampu mengajarkan berbagai tema pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti warna, bentuk, dan jenis-jenis hewan. Siswa juga memiliki tanggapan yang sangat baik dengan diterapkannya model ini. Mereka merasa senang dan antusias dalam belajar bahasa Inggris. Hal ini diharapkan mampu menjadi *motivation booster* mereka dalam belajar bahasa Inggris karena pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran yang menyenangkan akan mereka jadikan tolak ukur dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki sehingga opini, motivasi dan ketertarikan siswa menjadi faktor yang sangat berkontribusi untuk pembelajaran di tingkat lebih lanjut.

V. SARAN

Penerapan permainan tradisional pada tingkat sekolah dasar perlu adanya penyesuaian antara jumlah siswa yang ada di kelas dengan jenis permainan yang digunakan. Dengan jumlah siswa yang cukup besar atau lebih dari 30 siswa dalam tiap kelasnya, perlu dipertimbangkan permainan yang membutuhkan pemain yang cukup besar, sehingga seluruh siswa di kelas dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kedua, penelitian yang sama dengan menggunakan model permainan tradisional perlu dilakukan untuk mengetahui efektifitas permainan ini pada ranah English Skills (listening, reading, speaking and speaking) dengan metode yang berbeda misalnya, metode penelitian tindakan kelas dan eksperimental untuk satu jenis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Jakarta; Cerdas Interaktif(Penebar swadaya group).
- Harun, A. C. & Ananthia, W. (2013). *Pengajaran bahasa inggris untuk anak usia dini*. Bandung: Dian Cipta.
- Richards J. dan Renandya, W. 2002. *Methodology in Language Teaching, An Anthology of Current Practice*. New York : Cambridge University Press.
- Richards, J. 2000. *Curriculum Development in Language Teaching*. Cambridge : CambridgeUniversity Press.
- Sutini, A. (2013). *Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional*. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. Volume 4. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Silawati. & Ardiyanto. (2014). Sundanese traditional playings as learning strategies in developing children's language skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. The six UPI UPSI conference, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Thornbury, Scott. (2002). *How to Teach Vocabulary*. UK: Bluestone Press
- Tampubolon. 1991. *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*. Bandung : Angkasa
- Putri, N. (2013). Efektivitas permainan tradisional Jawa dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun di kecamatan suruh. *Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 2. Universitas Negeri Semarang: Semarang.