

# PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TEGAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK-ANAK

*Yulia Nur Ekawati, Dahlya Indra Nurwanti dan Anin Eka Sulistyawati*

*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP - Universitas Pancasakti Tegal*

## ABSTRAK

Permasalahan dalam pendidikan di Indonesia sehubungan dengan pembentukan karakter anak-anak dan urgensi kebutuhan untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa menjadi latar belakang penelitian ini. Terdapat sejumlah karakteristik utama yang harus ditanamkan pada anak-anak, diantaranya respect dan kerjasama. Karakteristik tersebut dapat diajarkan secara implicit pada anak-anak melalui permainan tradisional yang pada dasarnya memiliki nilai-nilai moral yang terkandung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang dilakukan untuk melihat pengaruh penerapan permainan tradisional Tegal sebagai teknik pembelajaran terhadap kemampuan kerjasama anak-anak. Jurnal ini juga menjelaskan penerapan permainan tradisional untuk mengajar bahasa Inggris. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tempolung/boi-boian dan gobak sodor. Subjek penelitian eksperimen ini adalah tigapuluh-delapan peserta didik kelas lima SIT MI Luqman Alhakim di Kabupaten Tegal. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran merupakan suatu cara yang meaningful untuk mengajar anak-anak sekaligus merupakan cara yang efektif untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai tradisional Indonesia. Permainan berkelompok seperti tempolung dan gobak sodor terbukti efektif untuk melatih kemampuan kerjasama anak-anak. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa bahwa penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris itu menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi untuk bermain (sambil belajar).

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional, Kemampuan kerjasama anak-anak*

## PENDAHULUAN

Untuk membuat materi yang *meaningful, applicable* dan *interesting*, seorang guru dapat menggunakan permainan sebagai teknik pembelajaran yang menyenangkan dan biasa ditemui serta dilakukan anak-anak dalam keseharian. Mayarina dalam Djuanda (2007:18) menyatakan bahwa permainan adalah serupa laboratorium bahasa. Ketika bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk melatih *life skills* mereka.

Dari sekian banyak permainan yang dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, belum banyak guru yang mencoba menggunakan permainan tradisional Indonesia. Beberapa permainan tradisional yang dapat digunakan adalah gobak sodor, gaprek kempung, engklek, bentengan, dan sebagainya. Permainan-permainan tersebut mempunyai nilai moral dan pendidikan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran

bahasa Inggris sehingga akan membentuk karakter anak yang baik. Misalnya saja permainan engklek yang selain melatih kemampuan berhitung dan ketahanan fisik anak, juga melatih mereka untuk berkonsentrasi, mengingat, dan berlaku jujur.

Sayangnya, sekarang ini permainan tradisional sudah mulai banyak ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka cenderung lebih mengenal dan menyukai permainan-permainan modern seperti bermain *play station, online games* atau *gadget*, yang kurang melatih fisik dan kurang membentuk karakter mereka. Permainan-permainan tersebut membuat anak-anak kurang bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman yang tinggal di lingkungan sekitar, serta kurang memahami nilai budaya dan nilai moral yang terkandung. Kurang dikenalnya permainan tradisional oleh anak-anak saat ini dapat berpengaruh pada kurangnya kemampuan

kerjasama mereka. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran terhadap kemampuan kerjasama anak-anak.

### **Mengajar Anak-anak**

Anak-anak pada dasarnya memiliki karakter yang berbeda dengan remaja dan orang dewasa. Harmer (2003) mengklasifikasikan cara anak-anak mempelajari sesuatu sebagai berikut: a. Dalam mempelajari suatu bahasa asing, anak-anak merespon pesan yang ada bahkan tanpa mengetahui makna katanya; b. Anak-anak belajar dengan menyerap informasi dari segala sisi dan mempelajari semua yang ada di sekeliling mereka, tidak hanya sesuatu yang sedang diajarkan; c. Pemahaman mereka tidak hanya berasal dari penjelasan guru tetapi juga dari apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan; d. Anak-anak umumnya memiliki antusiasme yang tinggi dalam belajar; e. Anak-anak membutuhkan perhatian khusus dan persetujuan dari guru atas apapun yang mereka lakukan; f. Anak-anak merespon dengan baik semua aktifitas yang melibatkan kehidupan mereka sebagai topic pembahasan; dan g. Anak-anak mudah merasa bosan.

Jelaslah bahwa untuk mengajar anak-anak seorang guru perlu menerapkan setidaknya tiga prinsip utama, yaitu *implicit learning*, *meaningful learning*, dan *fun activities*, sekaligus memperhatikan kecenderungan anak-anak yang tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu lama (Harmer, 2012:258). Untuk itu, Shin (2006:6-7) mengajukan beberapa cara untuk mengajar anak-anak: a. Gunakan media visual, realia, dan aktifitas bergerak dalam pelajaran; b.

Melibatkan mereka dalam proses pembuatan media dan realita; c. Siapkan beberapa rencana aktifitas untuk mengantisipasi karakter mereka yang tidak dapat berkonsentrasi pada satu hal dalam

waktu lebih dari 15 menit; d. Gunakan pembelajaran tematik; dan e. Gunakan cerita dan konteks yang familier.

Dengan memastikan bahwa aktifitas pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik anak-anak, maka ketertarikan dan keterlibatan mereka dapat ditingkatkan. Ketika mereka melakukan suatu aktifitas pembelajaran dengan bahagia, maka keefektifan aktifitas tersebut juga dapat dioptimalkan. Dengan kata lain, keberhasilan suatu pembelajaran ada di tangan guru, khususnya pada kemampuan mereka memahami karakter peserta didik dan dalam merancang kegiatan yang sesuai untuk pelajaran.

Oleh karena itu, suatu pembelajaran dan materi yang *meaningful, applicable*, dan menarik bagi anak-anak itu sangat penting. *Meaningful* di sini berarti bahwa materi dan teknik pembelajaran yang digunakan dapat dihubungkan dengan kehidupan anak-anak. Sehingga akan lebih mudah bagi mereka untuk merasa tertarik pada pelajaran. Jonassen dalam Keskitallo (2011:19) menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran dikatakan *meaningful* jika dikorelasikan dengan hal-hal yang dapat ditemukan anak-anak dalam kehidupannya. Dengan demikian, mereka akan mempelajari sesuatu yang mereka butuhkan dalam hidup. *Applicable* di sini berarti bahwa materi yang diberikan harus sesuatu yang dapat digunakan oleh anak-anak dalam komunikasi yang sebenarnya. Yang terakhir, *menarik* di sini berarti bahwa metode pembelajaran harus beragam, sesuai dengan anak-anak, dan sesuatu yang dapat meningkatkan motivasi mereka.

### **Character Building (Kemampuan Kerjasama)**

Solomon *et al.* (2006:4-5) menyebutkan diabelas pilar karakteristik universal, yaitu *goal setting*, kesadaran diri, menghargai prestasi, menghargai orang lain, pengendalian diri, menyanggah, bertanggung

jawab, kewarganegaraan, pembelajaran seumur hidup, kepercayaan diri, *respect*, dan bisa dipercaya. Keduabelas pilar itulah yang harus ditanamkan pada peserta didik. Dengan memiliki karakter-karakter tersebut, seseorang dapat menjadi anggota masyarakat yang berhasil. Dengan demikian, pembentukan karakter merupakan sesuatu yang penting untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

Wijaya (2009:2) mengutip teori *Multiple Intelligence* (Gardner, 1983) dengan menyatakan bahwa salah satu jenis kecerdasan manusia adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan ini berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk bekerjasama dengan orang lain, yaitu kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam suatu interaksi sosial. Kecerdasan ini berperan besar dalam kehidupan sosial seseorang khususnya untuk meraih keberhasilan. Oleh karena itu, kemampuan untuk bekerjasama merupakan salah satu karakter yang harus ditanamkan sedini mungkin. Salah satunya dengan menggunakan permainan sebagai teknik pembelajaran. Sebagaimana yang dinyatakan Soeparno dalam Djuanda (2007:19), penggunaan permainan sebagai teknik pembelajaran dapat digunakan untuk mengajarkan kerjasama dan solidaritas. Dengan kata lain, dari semua karakter yang harus ditanamkan pada peserta didik kemampuan bekerjasama merupakan salah satu yang paling penting karena akan mempengaruhi sikap sosial mereka di dalam kelas yang selanjutnya menentukan keberhasilan mereka dalam pembelajaran.

### **Permainan Tradisional Sebagai Teknik Pembelajaran**

Berdasarkan prinsip *meaningful learning*, materi dan kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dikerjakan jika diintegrasikan dengan sesuatu yang dikenal peserta didik. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan

permainan ke dalam pembelajaran. Menurut Buhler dalam Djuanda (2007:14), bermain memicu kreatifitas. Permainan merupakan suatu trik yang bagus untuk mengubah dan mengoptimalkan potensi anak-anak. Djuanda (2007:15-16) juga menyatakan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan permainan sangat efektif untuk mengajarkan konsep-konsep yang abstrak.

Selanjutnya, Tedjasaputra dalam Iswinarti (2010:7) menemukan bahwa bermain memiliki fungsi dan nilai dalam berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, psikomotor, sosial, emosional, karakter, dan kognitif, serta daya sensor, sekaligus melatih *hard skills* dan *soft skills* anak-anak. Banyak bukti yang menunjukkan bahwa permainan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Froebel dalam Sugianto (1997) meyakini bahwa permainan merupakan alat terbaik untuk mendidik anak-anak. Mereka akan dengan senang hati berpartisipasi dalam suatu kegiatan pembelajaran, bukan karena harus tetapi karena ingin. Mereka juga cenderung akan lebih memperhatikan pelajaran karena mereka menikmati aktifitas yang dilakukan sehingga pada akhirnya mereka akan berusaha lebih keras dan merasa lebih baik mengenai diri mereka sendiri.

Sementara itu, fokus dari penelitian ini adalah pada penggunaan permainan tradisional. Ariani dalam Susanti (2010) melaporkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, yaitu kepuasan, demokrasi, rasa tanggung jawab, kepatuhan, dan kerjasama. Banyak permainan tradisional yang mengajarkan kejujuran, toleransi, kreatifitas, serta nilai-nilai positif lain.

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah *gaprek kempung/boi-boian/rok gebuk/tempolong* dan *gobak sodor/buron*. Sebagian besar dari permainan tersebut adalah permainan berkelompok, dan dipilih karena dapat

melatih kemampuan kerjasama anak-anak sekaligus permainan yang paling dikenal di Tegal. Prosedur permainan yang sebenarnya tidak diubah, namun ada beberapa tambahan instruksi dan kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari dalam setiap permainan. Berikut prosedur-prosedur permainan yang akan diaplikasikan dalam penelitian ini:

*Gaprek kempung/ Boi-boian/ Rok Gebuk/ Tempolong*

- a. Setiap pemain akan mengenakan *tag* yang berisi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi bahasa Inggris yang sedang dibahas.
- b. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah sebuah bola tenis dan satu set (10-15 buah) potongan keramik/ genting yang ditemeli kosa kata Bahasa Inggris.
- c. Setiap kali pelari akan melempar bola, ia harus berkata, "*I can do it.*"
- d. Setelah pelari berkata, "*I can do it,*" penjaga harus berkata, "*I'll catch it.*"
- e. Jika berhasil mengenai sasaran (tumpukan genting), pelari akan berlari dan penjaga akan mengejar dan berusaha mengenai mereka dengan bola.
- f. Ketika berkejaran, penjaga harus mengucapkan *English expressions* sesuai dengan tulisan yang ada di dada & punggung pelari yang dituju.
- g. Pelari harus menyusun sasaran (tumpukan genting) yang telah ditemeli papan berisi kata-kata yang membentuk *English expressions* sesuai dengan urutan yang benar.
- h. Jika sasaran (tumpukan genting) berhasil disusun kembali, pengawas akan memeriksa apakah urutannya benar atau tidak.
- i. Jika urutannya benar, pelari harus mengucapkan, "*We did it!*" dan penjaga harus berkata, "*Good job.*" Lalu permainan dimulai kembali dengan posisi yang sama.

- j. Jika urutannya salah, maka tumpukan genting akan dirobohkan dan permainan dilanjutkan sampai pelari berhasil menyusun tumpukan genting dengan urutan yang benar atau sampai semua pelari terkena bola.
- k. Jika semua pelari terkena bola sebelum tumpukan genting berhasil disusun, maka penjaga harus mengucapkan, "*We did it!*" dan pemain harus berkata, "*Good job.*" Lalu kedua tim bertukar posisi.

**Gobak Sodor**

- a. Setiap pemain akan mengenakan *tag* yang berisi kata-kata yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas.
- b. Dalam satu permainan, setiap pelari harus berusaha menghindari sentuhan penjaga dan melewatinya sebanyak dua kali (ke bagian belakang arena dan kembali ke depan).
- c. Sebelum mulai permainan, ketika semua penjaga sudah menempatkan diri, semua anggota dari kedua tim harus menyebutkan nama dan posisi mereka masing-masing ("*My name is... I'm the player/the front/center/back guard/the lightning.*")
- d. Dalam perjalanan ke belakang dan kembali ke bagian depan arena, untuk melewati setiap penjaga, pelari harus menjawab pertanyaan yang diajukan penjaga dalam bahasa Inggris sesuai dengan tulisan/gambar pada *tag* yang mereka pakai.
- e. Jika gagal, maka pelari harus tetap di kotak tersebut sampai berhasil menjawab pertanyaan. Jika berhasil, maka pemain hanya tinggal menghindar agar penjaga tidak menyentuhnya lalu berusaha melewati penjaga tersebut.
- f. Jika seorang pelari tersentuh oleh penjaga, maka kedua tim bertukar posisi.
- g. Jika seorang pelari berhasil kembali ke bagian depan arena, ia harus berteriak, "*I'M HOME!*" dan timnya menang.

Permainan dimulai kembali dengan posisi yang sama.

Sebagaimana disampaikan sebelumnya, penelitian ini mengajukan gagasan untuk menggunakan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran Bahasa Inggris. Bahasa dapat diajarkan dengan baik melalui permainan. Sebagaimana yang disampaikan Mayarina (1999), bermain itu serupa laboratorium bahasa, karena ketika bermain anak-anak akan berkomunikasi dengan satu sama lain sehingga kompetensi verbal mereka terlatih. Oleh karena itu, bahasa Inggris merupakan contoh mata pelajaran yang tepat untuk diajarkan dengan menggunakan Bahasa Inggris.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk menjelaskan pengaruh penggunaan permainan tradisional Tegal terhadap kemampuan anak-anak untuk bekerjasama. Permainan tradisional yang dipilih (*rok gebuk/tempolong/boi-boian* dan *gobak sodor/main ladang*) secara spesifik digunakan untuk mengajar bahasa Inggris. Materi bahasa Inggris yang diajarkan diintegrasikan dalam instruksi permainan-permainan tersebut.

Penelitian eksperimen ini menggunakan *one-group design*, dengan tigapuluh-delapan peserta didik kelas lima SIT MI Luqman Alhakim di Kabupaten Tegal. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran Bahasa Inggris. Integrasi materi pembelajaran di sini dilakukan untuk mengoptimalkan peran permainan agar tidak hanya fokus pada pembentukan karakter peserta didik tetapi juga pemahaman mereka atas materi yang diajarkan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung dan kuesioner mengenai prosedur setiap permainan. Observasi langsung digunakan untuk melihat bagaimana peserta didik bekerjasama dengan satu sama lain

dalam setiap permainan. Kuesioner berisi duabelas pertanyaan mengenai prosedur setiap permainan, persepsi peserta didik terhadap setiap permainan, dan pengaruhnya pada pembelajaran bahasa Inggris mereka. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif, dan kuesioner dianalisis dengan statistika sederhana.

#### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua bagian kuesioner yang dikerjakan oleh para responden, yaitu data interkorelasi dan data intergenerasi dan interaksional. Data interkorelasi menunjukkan data pribadi responden. Sementara data intergenerasi dan interaksional menunjukkan persepsi responden terhadap pembelajaran bahasa Inggris mereka, pemahaman mereka terhadap prosedur setiap permainan, dan pendapat mereka mengenai bagaimana permainan-permainan tersebut mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris mereka. Tiga puluh satu responden telah mengisi kuesioner, dan hasilnya dikalkulasi dengan menggunakan statistika sederhana yang menunjukkan frekuensi setiap jawaban. Hasilnya adalah sebagai berikut:

##### 1. Tabulasi Interkorelasi

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Laki-laki	Perempuan	Total
13 42%	18 58%	31 100%

*Catatan: Lebih banyak peserta didik perempuan daripada laki-laki pada kelas yang menjadi subjek penelitian ini.*

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

Usia	Jumlah
9 Tahun	0 0%
10 Tahun	8 26%
11 Tahun	22 71%
12 Tahun	1 3%
<b>Total</b>	<b>31 100%</b>

*Catatan: Sebagian besar responden berusia 11 tahun*

Tabel 3. Lingkungan Tempat Tinggal Responde

Daerah	Jumlah	
Komplek Perumahan	13	43%
Pinggir jalan raya	2	6%
Pedesaan	14	45%
Perkampungan	2	6%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

*Catatan: Semua responden tinggal di lingkungan yang bervariasi, sebagian di pedesaan dan sebagian lagi di kompleks perumahan. Sehingga, latar belakang responden bersifat heterogen.*

Tabel 4. Bahasa Ibu Responden

Daerah	Jumlah	
Bahasa Indonesia	31	100%
Bahasa Jawa (Tegalan)	21	68%
Bahasa Sunda	2	6%
Bahasa lain	4	13%
Monolingual	6	19%
Bilingual	25	81%

*Catatan: Seluruh responden menguasai bahasa Indonesia, namun tidak semua menguasai bahasa daerah (81%).*

Tabel 5. Mata Paelajaran Favorit Responden

Daerah	Jumlah
Bahasa Indonesia	12%
Bahasa Inggris	10%
Bahasa Jawa	3%
Pelajaran lain	27%

*Catatan: Sebagian besar responden lebih menyukai mata pelajaran selain bahasa daripada pelajaran bahasa. Dari tiga mata pelajaran bahasa yang dapat dipilih, bahasa Indonesia (12%) paling banyak dipilih, selanjutnya bahasa Inggris (10%), dan yang terakhir bahasa Jawa (hanya 3%).*

Tabel 6. Permainan Favorit Responden

Permainan	Jumlah	
Kasti	24	77%
Tempolong	20	65%
Gobak Sodor	16	52%
Lainnya	15	48%

*Catatan: Responden memiliki pilihan yang bervariasi mengenai permainan tradisional favorit.*

## 2. Hasil Kuesioner Penerapan Permainan Tradisional

Terdapat 12 pertanyaan terkait dengan pelajaran bahasa Inggris di sekolah, cara guru

menyampaikan materi, kecenderungan dalam mengerjakan tugas, pelari memenangkan tempolong, penjaga memenangkan tempolong, pelari memenangkan gobak sodor, penjaga memenangkan gobak sodor, fakta tempolong dan gobak sodor, bahasa Inggris dengan permainan tradisional, permainan tradisional dan kosakata bahasa Inggris, kosakata bahasa Inggris dalam permainan tradisional, permainan tradisional dikombinasikan dengan bahasa Inggris. Dari hasil analisis kuesioner dapat dilihat 95% responden memberikan respon yang positif terhadap penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun 90% responden sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang mereka dapatkan dari guru mereka menyenangkan, namun penggunaan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran yang diperkenalkan dalam penelitian ini telah meningkatkan motivasi dan capaian belajar mereka. Hal ini didukung pula oleh jawaban dari seluruh responden bahwa kosakata bahasa Inggris yang diintegrasikan dengan masing-masing permainan merupakan kosakata yang dapat digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Sementara itu, permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris juga terbukti melatih kemampuan kerjasama peserta didik. Hal ini tampak dari respon 94% responden yang menunjukkan pemahaman mereka atas pentingnya kerjasama untuk memenangkan setiap permainan. Pemahaman ini juga didukung dengan hasil observasi lapangan yang benar-benar memperlihatkan bagaimana para peserta didik benar-benar berusaha untuk bekerjasama dengan rekan satu tim agar dapat memenangkan permainan. Tidak tampak satu pun pemain yang pasif atau berusaha sendiri. Sembari berlari mereka saling bersahutan memberikan arahan pada satu sama lain.

Hal ini dapat juga didukung dengan mudahnya prosedur setiap permainan untuk dimainkan meskipun diberi muatan bahasa Inggris. Sehingga, para peserta didik benar-benar termotivasi untuk bermain sambil belajar tanpa benar-benar menyadari bahwa mereka sedang mempelajari sesuatu. Bahkan, semua responden menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris itu menyenangkan. Dengan kata lain, poin penting *meaningful learning, implicit learning, dan interesting method* muncul dalam teknik ini.

### SIMPULAN

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Tegal sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris terbukti melatih kemampuan kerjasama peserta didik. Hal ini tampak dari respon 94% responden yang menunjukkan pemahaman mereka atas pentingnya kerjasama untuk memenangkan setiap permainan. Data tersebut didukung dengan hasil pengamatan langsung yang menunjukkan bagaimana setiap peserta didik berusaha untuk saling bekerjasama dalam permainan. Semua responden juga menyatakan bahwa bahwa penerapan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris itu menyenangkan sehingga mereka semua termotivasi untuk bermain (sambil belajar).

### DAFTAR PUSTAKA

- Djuanda, Dadan. 2007. *Belajar Bahasa Indonesia sambil Bermain*, Bandung: Mimbar Pendidikan – Jurnal Pendidikan No. 4 tahun 25, 14-23, UPI Press.
- Harmer, J. 2012. *Essential Teacher Knowledge*, London: Pearson Education.
- 2003. *The Practice of English Language Teaching*, Essex: Longman.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik*

*Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*, Malang: Penelitian Dasar Keilmuan, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang.

- Mayarina, Iriani. 1999. *Bermain Dunia Anak*, Jakarta: Ayahbunda.
- Shin, J,K. 2006. *Ten Helpful Ideas for Teaching English to Young Learners*. Jakarta: FORUM, No 2, pp 2-13.
- Solomon, Elbert D *et.al*. 2006. "I Care" *Unleash the Greatness in Your Child*, workbook.  
[www.icarenow.com/parents.html](http://www.icarenow.com/parents.html)  
diakses 1 Desember 2013
- Susanti, S, dan Widodo, 2010. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Studi Eksperimental pada siswa Kelas 3 SDN Srandol Wetan 04-09 dan SDN Srandol Wetan 05-08)*. Semarang: Jurnal Psikologi Undip. Vol. 8, No.2 Oktober, 145-155.
- Wijaya, Ariyadi. 2009. *Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiometatik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik*. Dipresentasikan pada *Seminar Nasional Aljabar, Pengajaran, dan Terapannya* 31 Januari 2009.