

PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA

ESTI KURNIAWATI MAHARDIKA

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta,
Jl. Rawamangun Muka, E-mail: kurniawatimahardika@gmail.com

Abstract: *The aim of the research was to improve social behavior in Group A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro. The research used in this study is action research (Action Research). This study uses a model of Kemmis and Taggart were conducted over 12 meetings. The steps of the action research method Kemmis & Taggart models that include (1) planning (planning), (2) action (action), (3) observation (observation), and (4) reflection (reflection). Before conducting the research, pre-action research conducted to determine the percentage of the initial results of the social behavior of children. So that it can be seen how the increase that occurred between before action is taken by either the action after the first cycle and second cycle. Social behavior may increase after the action of traditional game play activities through Java. It can be seen from the results of research that says that the average grade in the pre-action amounted to 41.3%. After the action in the first cycle increased the average grade of 83.01% and became the second cycle increased to 99.7%.*

Keywords: *Social Behavior, Javanese Traditional Games, Action Research.*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk meningkatkan perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan (*Action Research*). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilakukan selama 12 kali pertemuan. Adapun langkah-langkah metode penelitian tindakan dengan model Kemmis dan Taggart yaitu meliputi (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Sebelum melakukan penelitian, diadakan penelitian pra tindakan untuk mengetahui hasil prosentase awal perilaku sosial anak. Sehingga dapat diketahui seberapa peningkatan yang terjadi antara sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan baik dalam siklus I maupun siklus II. Perilaku sosial anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional Jawa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelas pada pra tindakan sebesar 41,3%. Setelah dilakukan tindakan dalam siklus I meningkat rerata kelas menjadi sebesar 83,01% dan pada siklus II meningkat menjadi 99,7%.

Kata kunci: Perilaku Sosial, Permainan Tradisional Jawa, Penelitian Tindakan.

Syamsu menjelaskan bahwa anak dilahirkan belum bersifat sosial (Syamsu, 2006: 122). Anak belum memiliki kemampuan untuk bergaul

dengan orang lain. Anak memerlukan kesempatan untuk belajar, berlatih agar anak mampu bergaul dengan orang lain. Selain itu masa kanak-

kanak merupakan masa yang sangat tepat untuk mempelajari kemampuan tertentu, khususnya kemampuan sosial, sehingga pada masa anak-anak merupakan masa yang sesuai untuk membelajarkan anak kemampuan sosial sesuai tahapan usianya. Kemampuan sosial anak dikatakan mencapai kematangan jika terlihat melalui pola perilaku sosial yang ditunjukkan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari seperti menunggu giliran, kerja sama, saling membantu, dan berbagi. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi yang dapat dikembangkan oleh orang dewasa di sekitar anak melalui stimulasi-stimulasi yang tepat yaitu belajar melalui bermain, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional.

Fakta yang sekarang berkembang di masyarakat kita yaitu sangat mudahnya permainan modern ini diakses oleh anak-anak sehingga mengakibatkan generasi muda lebih mengenal permainan modern dari pada permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh data yaitu: (1) anak sering berbicara keras (berteriak),

membantah kepada guru atau orang tua, (2) tidak mentaati peraturan (makan sebelum waktunya), (3) mengganggu teman (usil), (4) masih minta di tunggu ibu, nenek, pengasuh di dalam kelas, (5) tidak mau berbagi mainan atau alat tulis dengan teman, (6) ada beberapa anak yang cenderung bermain sendiri, tidak mau bermain bersama dengan temannya.

Penelitian relevan yang sesuai dengan topik penelitian ini antara lain Abdul Muis Amin dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Sosial (Penelitian Tindakan pada TK B Pertiwi Palu Propinsi Sulawesi Tengah)”. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak TK B Pertiwi Palu Sulawesi Tengah dapat meningkat mencapai tingkat pencapaian peningkatan kemampuan sosial sebesar 85% setelah anak melakukan permainan sosial sebanyak 10 kali permainan pada siklus I dan siklus II.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Putri Admi P dengan

judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional (Penelitian Tindakan di TK Nurul’ Ain Pada Anak TK Kelompok B, Desa Gue Gajah Kabupaten Aceh Besar)”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul’ Ain mengalami peningkatan setelah diberikan stimulus dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan data hasil *pra-intervensi* dengan data *post-intervensi*. Hasil data *pra-intervensi* menunjukkan keterampilan sosial yang dimiliki anak sebesar 851 dengan rerata sebesar 42,5, sedangkan hasil data *post-intervensi* setelah dilakukan refleksi pada siklus I dan siklus II menunjukkan keterampilan sosial yang dimiliki anak sebesar 1082,5 dengan rerata 54,1. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional cukup efektif untuk dijadikan menu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B3 TK Nurul’ Ain.

Perilaku Sosial

Menurut Skinner sebagai Bapak Perilaku Sosial (*Behaviorisme*) menyatakan bahwa perilaku itu dapat diamati dan determinan dari lingkungannya (Santrock, 2002: 45). Sementara itu, Santrock menjelaskan bahwa bagi para behavioris, perilaku malu dapat diubah menjadi perilaku ramah; perilaku agresif dapat dibentuk menjadi perilaku patuh atau jinak; perilaku lesu atau malas-malasan dan bosan dapat dibelokkan menjadi perilaku bersemangat dan berminat. Hal ini senada dengan pendapat John Locke menyatakan bahwa jiwa anak-anak merupakan sebuah *tabula rasa*, seperti kertas kosong, sehingga apapun pikiran yang muncul darinya hampir-hampir sepenuhnya muncul dari pembelajaran dan pengalaman-pengalaman mereka (Crain, 2007: 4).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dimaknai bahwa pemberian stimulus kepada anak itu sangat penting bagi pembentukan perilaku anak karena anak usia dini diumpamakan seperti kertas putih yang siap diisi dengan bermacam-

macam pengalaman dari lingkungannya yang akan menjadi dasar dalam pembentukan perilaku anak tersebut.

Pavlov juga mengemukakan teori *classical conditioning* yang sudah disarikan oleh peneliti terkait dengan hasil temuannya yang menyatakan bahwa anjing dalam laboratoriumnya mengantisipasi kedatangan makanan saat anjing tersebut mendengar atau melihat para peneliti menyiapkan makanannya (Crain, 2007:264). Berdasarkan paparan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa perilaku terbentuk karena respon yang diberikan oleh lingkungan sehingga disebut dengan teori perilaku *classical conditioning*. Respon seseorang terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh orang lain ditanggapi dengan cara yang berbeda oleh masing-masing individu. Hal ini dapat dilihat dari interaksi diantara orang tersebut.

Hurlock menambahkan bahwa pola perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak yaitu: (1) meniru atau imitasi; (2) persaingan; (3) kerja sama; (4) simpati; (5) empati; (6) dukungan sosial; (7) mau

berbagi (Hurlock, 1980: 118). Pola perilaku sosial ini dapat terstimulus melalui lingkungan sosial dimana anak tinggal. Oleh karena itu lingkungan sangat memberikan peranan yang sangat besar terhadap berkembangnya perilaku sosial anak. Menurut Helms & Turner pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu: (1) anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, (2) anak mampu menghargai (*altruism*) teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, (3) anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, (4) anak mampu membantu (*helping others*) orang lain (Helms & Turner, 1983: 225).

Berdasarkan uraian teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dapat diartikan bahwa perilaku sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih akibat adanya stimulus atau pengaruh dari lingkungan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan lingkungan dimana melibatkan faktor kognisi untuk menentukan

individu tersebut menerima atau menolak pengaruh dari lingkungannya. Perilaku sosial anak dapat dilihat dalam bentuk kerjasama, adaptasi, dan membagi.

Bermain

Menurut Gordon & Browne menyatakan bahwa bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak (Soemiarti, 2003: 32). Berbeda dengan pendapat Sigmund Freud yang mengartikan bermain sebagai salah satu cara yang digunakan seseorang anak untuk mengatasi masalah yang dihadapi (Mayke, 1994: 8). Pandangan Freud tentang bermain akhirnya memberikan ilham atau inspirasi pada para ahli ilmu jiwa untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosa ataupun ‘mengobati’ anak yang bermasalah.

Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Isbell yang meny-

takan bahwa: *“In play, children develop problem solving skills by trying different ways of doing things and determining the best approach. When playing, they learn about other people as they try out different roles and adjust to working together* (Isbell, 1995:17). Dalam bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan mengatasi masalah melalui melakukan cara yang berbeda dan merupakan pendekatan pembelajaran yang baik. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain ketika mereka mencoba peran yang berbeda dan menyesuaikan diri dengan bekerja sama. Bermain merupakan sarana bersosialisasi anak. Hal ini didukung oleh pendapat Hartley yang menerangkan bahwa *play is the essential ingredient, the vehicle by which children communicate, socialize, learn about the world around them, understand themselves and others, deal with their problem, and practice some of the skills they will use in the future* (Driscoll, 2005: 72). Bermain adalah unsur penting sebagai sarana untuk berkomunikasi, bersosialisasi,

belajar tentang dunia sekitar anak, memahami diri sendiri dan orang lain, mengatasi permasalahan anak, dan melatih keterampilan mereka yang akan digunakan di masa yang akan datang.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan anak, terjadi secara spontan dimana bermain juga dapat digunakan sebagai alat terapi, memecahkan masalah yang dihadapi dan melepaskan ketegangan dalam diri anak sehingga setelah melakukan bermain anak memperoleh kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan peraturan, melatih kerjasama dalam kelompok.

Permainan Tradisional Jawa

Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Pada hakikatnya permainan tradisional sama dengan yang disebut permainan rakyat. Permainan tradisional adalah kegiatan manusia yang mengekspre-

sikan emosi yang bersifat hiburan dengan konseptual tertentu dan tetap berpegang teguh pada norma serta adat kebiasaan yang telah ada secara turun-temurun. Sementara Bishop & Curtis mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan” (Theresia, 2011: 6).

Pendapat di atas senada dengan pendapat Dharmamulya menyebutkan bahwa permainan anak tradisional mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak (Christiyati, 1997: 2). Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Eva dkk permainan rakyat merupakan kepanjangan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasikan segala ide

atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan dan perbuatan pendukung suatu kebudayaan (Eva dkk, 1997: 1).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu kegiatan manusia yang telah diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya dimana kegiatan tersebut mengandung nilai-nilai kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan dan bersifat menghibur (mengekspresikan emosi) bagi pemain maupun penontonnya. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia yang sangat perlu dilestarikan keberadaannya. Selain itu dalam permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana yang sangat efektif pengembangan perkembangan anak. Oleh karena itu sangat diharapkan untuk dapat mengimplementasikan permainan tradisional ini dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun karakteristik dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut: (1) permainan tradisional lebih menggunakan

alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan; (2) permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan jumlah pemain yang ramai, walau beberapa dapat dimainkan hanya berdua atau bertiga; (3) permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau mengalami kekalahan), dorongan berpretasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan; (4) permainan tradisional memiliki sifat fleksibel, yaitu dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan (walau lebih banyak dimainkan di luar ruangan atau di lapangan terbuka) dan peraturan pun dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pemain; (5) permainan tradisional memberikan pengalaman yang bersifat emosional yang lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antar pemain (Putri, 2013). Selain itu, nilai-nilai yang terkan-

dung dalam permainan tradi-sional (Christiyati dkk, 1997: 163) yaitu meliputi: (1) nilai demokrasi; (2) nilai pendidikan; (3) nilai kepribadian; (4) nilai keberanian; (5) nilai kesehatan; (6) nilai persatuan; (7) nilai moral.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan (*Action Research*) dengan model Kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*) (Sa'dun, 2009: 30). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan permainan tradisional jawa untuk meningkatkan perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro dan untuk mendeskripsikan apakah permainan tradisional jawa dapat meningkatkan perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain: catatan

lapangan, wawancara, observasi dengan cara pengisian instrument penelitian. Analisis data kualitatif yang berpedoman pada model interaktif Milles dan Huberman, sedangkan analisis data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan statistik studi proporsi nilai rata-rata anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah dalam penerapan permainan tradisional jawa dalam penelitian ini adalah perencanaan yang meliputi pembuatan RKH, penyiapan instrument terkait perilaku sosial anak, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan permainan kemudian pelaksanaan permainan, dan refleksi terhadap jalannya pelaksanaan permainan

Setelah dilakukan berbagai tindakan dari kegiatan pra-tindakan, tindakan dalam siklus I dan II maka diperoleh data-data hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan perilaku sosial

anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro berjalan dengan lancar. Walaupun pada pelaksanaannya masih terdapat hambatan-hambatan yang ditemui oleh peneliti dan kolaborator. Berdasarkan hasil deskripsi pelaksanaan tindakan dan analisis pertemuan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jawa dapat meningkatkan perilaku sosial anak di TK DWP Putra Harapan Bojonegoro. Peningkatan yang terjadi pada setiap anak dapat dilihat dari hasil skor observasi total yang terdapat pada instrumen perilaku sosial anak dalam siklus I dan siklus II.

Selanjutnya temuan data kualitatif menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional jawa dapat meningkatkan perilaku sosial anak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dharmamulya yang menyatakan bahwa permainan anak tradisional sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Dalam hal ini nilai-nilai yang akan ditanamkan pada anak terdapat pada tiga dimensi yang akan dikembangkan

dalam permainan tradisional jawa yang meliputi kerjasama, adaptasi dan membagi.

Dimensi yang pertama yaitu kerjasama sudah dapat dikatakan mengalami peningkatan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari perilaku yang muncul pada anak ketika memainkan permainan tradisional jawa ini maupun setelah melakukan permainan yaitu anak dapat memberikan bantuan pada teman ketika ada teman yang belum menyelesaikan tugasnya, anak dapat berperan aktif dalam kegiatan permainan tradisional jawa dan anak dapat bermain dengan teman. Hal ini didukung dengan pendapat Hurlock yang membagi pola perilaku sosial anak diantaranya adalah aspek kerjasama.

Dimensi yang kedua dalam perilaku sosial anak yaitu adaptasi. Dalam dimensi adaptasi anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro sudah dapat dinyatakan baik setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan permainan tradisional jawa. Anak dapat menunjukkan perilaku simpati, empati, dan

dapat mengkomunikasikan dengan guru dan teman. Anak dapat menghargai hasil karya teman, mendengarkan teman dan guru ketika berbicara, mampu mengontrol rasa marah dan sedih, dapat mengucapkan terimakasih ketika menerima sesuatu, menjawab salam yang diberikan oleh guru atau teman, dapat bercerita atau berdiskusi dengan teman atau kelompoknya dalam bermain dengan teman. Hal ini didukung dengan pendapat Robinson Ambron yang menyatakan bahwa dalam proses adaptasi anak memerlukan suatu proses sosialisasi dimana hakikat sosialisasi adalah proses belajar anak agar anak dapat diterima oleh lingkungannya.

Anak TK DWP Putra Harapan Bojonegoro sudah dapat dikatakan baik. Anak sudah dapat membagi miliknya dengan orang lain; anak-anak dapat berbagi makan, minuman, dan mainan dengan temannya. Anak-anak juga mau menggunakan mainan secara bergiliran. Hal ini sesuai dengan pendapat Helms & Turner yang menyatakan bahwa salah satu pola perilaku sosial

yang berkembang pada usia anak pra sekolah adalah membagi. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain permainan tradisional jawa, perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan dapat meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Penelitian yang berjudul Peningkatan Perilaku Sosial Melalui Permainan Tradisional Jawa dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional jawa dalam meningkatkan perilaku sosial anak di kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro terdiri dari beberapa permainan yaitu cublak-cublak suweng, ular naga, balon jepit, jamuran, boi-boian, pasaran dan balap bakiak. Pada siklus I terdapat tujuh permainan yang dilakukan dan terdiri dari empat permainan yang dilakukan di dalam kelas dan tiga permainan yang dilakukan diluar kelas. Sedangkan dalam siklus II

terdapat lima permainan yang dilakukan dan semua permainan tersebut dilakukan diluar kelas.

2. Permainan tradisional jawa dapat meningkatkan perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro. Peningkatan dapat dilihat dari hasil sebelum dilakukan tindakan atau pra intervensi, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil pra intervensi dimana sebelum dilakukan tindakan perilaku sosial yang dimiliki anak kelompok A adalah sebesar 139 dengan rerata 41,3%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 279 dengan rerata kelas 83,01% dan pada siklus II sebesar 335 dengan rerata sebesar 99,7%. Berdasarkan data tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional jawa dapat meningkatkan perilaku sosial anak Kelompok A TK DWP Putra Harapan Bojonegoro.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta:Cipta Media, 2009.
- Ariani, Christriyati dkk. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.
- D.B, Helm & Turner , J.S. *Exploring Child Behavior*. New York: Rinehartand, 1983.
- Driscoll, Amy. *Early Childhood Education, birth 8 The World of Children, Families, and Educators*. Boston: Pearson, 2005.
- Larasati, Theresiana Ani. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta: Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga: Jakarta, edisi 5, 1980.
- Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Perdani, Putri Admi. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional*, PPs UNJ. 2013 (Tesis).
- Rebecca Isbell, *The Complete Learning Center Book* (Maryland: Gryphon House, 1995), h. 17

- Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- T, Mayke Sugianto. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994.
- William Crain, *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007.
- Zonaku, “Permainan Tradisional Bugis”, *Zonaku Online*; <http://ihreworte.wordpress.com/2012/03/13/permainan-tradisional-bugis/>, (di akses pada tanggal 12 November 2013).
- Zulfita, Eva dkk. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah Jambi, 1997.