

Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Penguatan Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Oleh

Idah Faridah Laily¹

Abstrak

Tidak bisa dipungkiri, kemajuan zaman telah membuat permainan tradisional sudah mulai dilupakan. Tak banyak lagi kita temukan anak-anak yang berkumpul untuk memainkan permainan tradisional. Anak-anak lebih memilih jenis permainan modern yang bersifat instant dan digital. Games online adalah salah satu contohnya. Ditambah lagi koleksi gadget yang dijual di pasaran dengan aneka permainan dan penggunaannya yang praktis, membuat anak-anak semakin menyukainya. Saat ini permainan modern seperti ini yang digemari anak-anak. Pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. bermain adalah kegiatan yang sangat penting dan menyenangkan dalam proses belajar anak, melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya. Permainan modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam. Dampak negatifnya interaksi sosial anak sangat kurang, bahkan terkadang dalam game modern termuat unsur kekerasan. Sedangkan permainan tradisional memberikan dampak positif dalam berbagai hal terutama dalam hal mengasah kemampuan motorik. Dan permainan tradisional lebih aman daripada permainan modern karena kandungan hal negatif sangat jarang. Permainan tradisional juga mampu membentuk karakter dan mental pada anak

Kata kunci: Permainan tradisional, pendidikan karakter

Pendahuluan

Bangsa Indonesia dianugerahi kawasan geografis ribuan pulau yang memiliki beraneka suku bangsa yang menggambarkan kekayaan budayanya. Manusia adalah makhluk yang tidak saja dikondisikan oleh alam sebagai makhluk alam, tetapi juga berfungsi sebagai makhluk kebudayaan. Sebagai makhluk kebudayaan, manusia dapat memberdayakan potensi diri untuk mengoptimalkan aspek-aspek rasio, emosi, sosial, bahasa, intuitif, etika, ekologi dan spiritual, sehingga mampu membentuk norma dan tata-tatanan kehidupan yang didasari nilai-nilai budaya luhur, baik untuk diimplementasikan secara individu maupun untuk kehidupan masyarakat.

Salah satu aspek kebudayaan yang merupakan salah satu perwujudan dari potensi yang dimiliki manusia adalah permainan. Permainan adalah kegiatan spontan, tanpa beban yang dilakukan manusia

dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Aktivitas bermain bersifat esensial bagi kesehatan mental anak-anak, karena melalui panca indera dan pengalaman sensorimotornya, anak-anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang akan diperlukan mereka dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan sosial

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai hal termasuk dalam hal bermain. Perubahan dalam bermain ini lebih mengacu pada permainan elektronik seperti Playstation, Nintendo, Game Center dan Game online. Saat ini permainan modern seperti ini yang digemari anak-anak. Pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. bermain adalah kegiatan yang sangat penting dan menyenangkan dalam proses belajar anak, melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya².

Alat-alat permainan yang memanfaatkan kehadiran teknologi canggih seperti komputer, internet, video games atau *playstations*, membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan untuk memasuki petualangan di dunia maya. Permainan *video game* ini, dipersubur dengan maraknya rental penyewaan *play station*, juga tempat-tempat semacam *timezone* di mal-mal kota besar. Permainan *video game* memang menghibur, tetapi bisa membuat kecanduan berupa unsur *thrill*, suasana tegang. Para peneliti berpendapat *video game* menawarkan agresi yang lebih kuat dibandingkan tontonan TV pada anak-anak, Karena jauh lebih hidup dan bersifat interaktif. Di sana ada target entah untuk menjatuhkan atau mematikan lawan. Pada kasus yang menghebohkan pada 20 April 1999 dua orang anak Eric Haris (18) dan Dylan Klebod (17), dua pelajar Columbine High School di Littleton, Colorado, USA, yang menewaskan 11 rekan dan seorang gurunya. Keterangan yang diperoleh dari kawan-kawan Eric dan Dylan, kedua anak itu bisa berjam-jam main *game* yang tergolong kekerasan seperti "Doom", "Quake", dan "Redneck Rampage". Dengan alasan itu, anggota senat AS melakukan dengar pendapat dengan Profesor Craig A. Anderson dari Iowa State University, yang memaparkan fakta berdasarkan serangkaian penelitian bahwa anak-anak dan remaja yang banyak memainkan *game* komputer bertema kekerasan, akan cenderung merespon secara agresif dibandingkan dengan anak-anak yang tidak memainkan *game* tersebut. Gelombang kekhawatiran serupa juga terjadi di Cina dimana pemerintah Cina secara selektif telah melarang sekitar 50 *game* bertema kekerasan .

Kehadiran teknologi memang penting. Menutup diri dari perkembangan teknologi akan membuat kita seperti katak dalam tempurung. Tetapi yang jauh lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara arif. Fenomena yang banyak terjadi sekarang adalah teknologi telah membuat orang dewasa mengkerdikan kemampuan anak dengan menyempitkan keleluasaan kreatifitasnya. Seperti halnya menuntut anak untuk diprogram memberikan respon cepat yang bersifat kompetitif di dalam suatu kerangka sempit yang menekankan pada mekanisasi, standarisasi, kontrol, tekanan pada format yang seragam pada tombol yang sama. Di sisi lain, kesemuanya itu tanpa disadari akan menggiring anak menjadi lemah secara spiritual, tidak bergairah, terasing secara emosional dan sulit berpikir sebagai seorang kreator di luar kotak atau menciptakan peluang baru bagi diri sendiri.

Di Indonesia memang belum muncul kasus yang ekstrem seperti di atas, tetapi bagaimana pun keasyikan menatap layar komputer dengan duduk berjam-jam, secara lambat laun dapat menggiring anak menjadi terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata.

Kita lupa bagaimana caranya memanusiawikan kembali dan menyadari bahwa belajar bukan lagi suatu proses kognitif yang terpisah, yang terus menerus berperan sebagai penerima (*receiver*) banjir informasi di era komputer ini, melainkan perlu media yang lebih manusiawi untuk melibatkan eksplorasi seluruh tubuh, pikiran, sistem emosi dan jiwa secara utuh sebagai satu kesatuan yang saling bersinergi. Secara mendasar, media pembelajaran yang bersifat alamiah ternyata dapat memberdayakan seluruh aspek pada diri manusia, yang tidak saja melibatkan aspek rasio, emosi, fisik, sosial, intuitif, tetapi juga ekologis, spiritual serta etika. Media pembelajaran yang alamiah tersebut, justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, yang diangkat dari sinergisitas antara tradisi budaya dan alam.

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan Tradisional (misalnya, *Kaulinan Murangkalih*, dari suku Sunda sebagai salah satu contoh budaya di Indonesia), merupakan salah satu cerminan dari identitas nilai-nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Mungkin karena sifatnya tradisional, anak-anak mulai enggan untuk memainkannya. Dianggap kuno dan tidak menarik untuk dimainkan oleh anak-anak yang hidup di perkotaan. Padahal, permainan tradisional tidak kalah serunya untuk dimainkan bersama-sama

teman sebaya. Terlebih lagi aneka permainan tradisional yang sudah mulai dilupakan itu nyatanya memiliki banyak manfaat dan mengandung nilai-nilai positif yang baik bagi tumbuh kembang anak. Selain itu, jenis permainan tradisional termasuk jenis permainan yang hemat atau tidak membutuhkan banyak biaya bila dibandingkan dengan jenis mainan modern yang cenderung mahal harganya.

Sesungguhnya semua permainan itu adalah baik apabila diarahkan kepada tujuan yang positif. Permainan modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam. Dampak negatifnya interaksi sosial anak sangat kurang, bahkan terkadang dalam game modern termuat unsur kekerasan. Sedangkan permainan tradisional memberikan dampak positif dalam berbagai hal terutama dalam hal mengasah kemampuan motorik.

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu media yang cukup esensial dalam eksistensi anak karena memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap dan cenderung memanfaatkan lingkungan alam, tanpa harus membeli, hanya perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter. Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Hal ini dipertegas Misbach³ mengemukakan nilai lain yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai-nilai yang luhur

dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi dan taat pada aturan. Semua nya itu didapatkan jika para pemain benar-benar menghayati, menikmati dan memaknai permainan tradisional itu dengan baik. beragam hasil penelitian yang menggali tentang permainan tradisional salah satunya adalah Khasanah. Ia menemukan bahwa permainan tradisional merupakan sarana mengembangkan aspek perkembangan dasar anak seperti psikomotrik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Terlebih lagi anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam jenis permainan tersebut.

Pentingnya Pendidikan Karakter Sebagai Karakteristik Bangsa

Perubahan budaya dan komunikasi yang sangat cepat dan berimplikasi pada perubahan karakter itu sendiri. Karena yang banyak dipengaruhi nilai dan etika bagi seseorang tidaklah statis, tetapi selalu berubah. Setiap orang akan menganggap sesuatu itu baik sesuai dengan pandangan saat itu. Oleh karena itu, system nilai yang dimiliki seseorang bisa dibina dan diarahkan. Apabila seseorang menganggap nilai agama adalah atas segalanya, nilai-nilai yang lain akan bergantung kepada nilai-nilai itu. Dengan demikian, sikap seseorang akan bergantung pada system nilai yang dianggapnya paling benar dan kemudian sikap itu yang mengendalikan perilaku orang tersebut.

Untuk membangun budaya dalam rangka membentuk karakter pada siswa, langkah yang perlu dilakukan adalah menciptakan suasana yang berkarakter (penuh dengan nilai-nilai) terlebih dahulu. Penciptaan suasana berkarakter sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi tempat model itu ditetapkan beserta penerapan nilai yang mendasarinya. *Pertama*, penciptaan budaya berkarakter yang bersifat vertical (ilahiah). Kegiatan ini dapat diwujudkan dalam bentuk hubungan dengan Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, melalui peningkatan secara kuantitas maupun kualitas kegiatan-kegiatan keagamaan di sekolah yang bersifat ubudiyah, seperti sholat berjamaah, puasa Senin dan Kamis, membaca Al-Qur'an, doa bersama, dan lain sebagainya. *Kedua*, penciptaan budaya berkarakter yang bersifat horizontal (insaniah). Yaitu, lebih mendudukan sekolah sebagai intuisi social, yang apabila dilihat dari struktur hubungan antar manusianya, dapat diklasifikasikan ke dalam tiga hubungan, yaitu: (1) hubungan atasan-bawahan, (2) hubungan profesional, (3) hubungan sederajat atau sukarela yang didasarkan pada nilai-nilai positif, seperti persaudaraan, kedermawanan, kejujuran, saling menghormati, dan sebagainya.

Karakter bangsa merupakan aspek yang amat penting dari kualitas sumber daya manusia (SDM) karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Dari mana memulai dibelajarkannya nilai-nilai karakter bangsa? Pendidikan karakter dimulai dari pendidikan informal, dan secara paralel berlanjut pada pendidikan formal dan nonformal. Tantangan saat ini dan ke depan bagaimana kita mampu menempatkan pendidikan karakter sebagai sesuatu kekuatan bangsa. Oleh karena itu kebijakan dan implementasi pendidikan yang berbasis karakter menjadi sangat penting dan strategis dalam rangka membangun bangsa ini. Hal ini tentunya juga menuntut adanya dukungan yang kondusif dari prana politik, sosial, dan budaya bangsa. Karakteristik yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak anak memasuki usia dini.

Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang⁴. Menurut Freud kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini ini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak⁵. Keberhasilan orangtua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya. Hal ini diperegas oleh Lickona yang mengungkapkan sepuluh tanda-tanda kehancuran zaman yang harus diwaspadai, yaitu: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk; (3) pengaruh *peer-group* yang kuat dalam tindak kekerasan; (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba, alkohol, dan seks bebas; (5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; (6) menurunnya etos kerja; (7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orangtua dan guru; (8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; (9) membudayanya ketidakjujuran; dan (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian di antara sesama⁶. Pada tataran sekolah, kriteria pencapaian pendidikan karakter adalah terbentuknya budaya sekolah, yaitu: perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah harus berlandaskan nilai-nilai tersebut.

Makna dari karakter itu sebenarnya berasal dari bahasa Yunani yang berarti "to mark" atau menandai dan memfokuskan pada aplikatif nilai kebaikan, dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan berperilaku jelek dikatakan sebagai orang yang berkarakter jelek sebaliknya orang yang berperilaku sesuai dengan kaidah moral dilabelkan sebagai orang yang berkarakter mulia⁷.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang. Dalam *Encyclopedia of Psychology*, didefinisikan "*character as the habitual mode of bringing into harmony the task presented by internal demands and by the external word, it is necessarily a function of the constant, organized, and integrating part of the personality which is called ego*". Sedangkan menurut Hernowo, karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang memang sangat mendasar pada diri seseorang. Selanjutnya Hernowo juga memberikan makna karakter sebagai tabiat dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Istilah karakter banyak digunakan dalam kehidupan manusia. Dalam konteks penerbitan surat kabar, karakter berhubungan dengan huruf dalam kalimat, dalam bidang seni film, karakter dihubungkan dengan peran pemain. Sedangkan bila dikaitkan dengan masalah jiwa manusia (*inner self*) karakter merupakan bagian yang sangat penting dalam sosok manusia. Tidak adanya karakter yang melekat pada diri manusia, maka manusia telah kehilangan jati dirinya sebagai makhluk yang sangat mulia.

Pengertian karakter di atas tampaknya sama dengan pengertian akhlak dalam pandangan Islam. Menurut pandangan Islam, akhlak adalah sifat yang berada dalam jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan secara tidak sadar dan tanpa melalui pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu. Anis Matta menjelaskan, akhlak adalah nilai yang telah menjadi sikap mental yang mengakar pada jiwa, lalu tampak dalam bentuk tindakan dan perilaku yang bersifat tetap, natural, dan refleksi. Sedangkan Al-Ghozali memberikan pengertian akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa yang melahirkan berbagai macam perbuatan dengan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Perbuatan seseorang akan menjadi karakter atau akhlak apabila dilakukan secara berulang-ulang dan menjadi kebiasaan.

Karakter berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif,

ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku). Dewasa ini banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai kasus dekadensi moral lainnya. Bahkan di kota-kota besar tertentu, gejala tersebut telah sampai pada taraf yang sangat meresahkan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter.

Menurut Doni Koesoema menyarankan 6 prinsip pendidikan karakter di sekolah yang dapat dijadikan sebagai pedoman agar mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa dan setiap individu yang bekerja dalam lingkungan pendidikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah: (1) *Karakter ditentukan oleh apa yang kamu lakukan, bukan apa yang kamu katakan atau kamu yakini*, (2) *Setiap keputusan yang diambil menentukan akan menjadi orang macam apa dirimu*, (3) *Karakter yang baik dilakukan dengan cara yang baik*, (4) *Jangan mengambil perilaku buruk yang dilakukan oleh orang lain sebagai patokan, pilihlah patokan yang lebih baik dari mereka* (5) *Apa yang kamu lakukan memiliki makna dan transformatif*, dan (6) *Bayaran bagi mereka yang memiliki karakter baik adalah kamu menjadi pribadi yang lebih baik*.

Sistem pendidikan di Indonesia secara umum masih dititikberatkan pada kecerdasan kognitif. Hal ini dapat dilihat dari orientasi sekolah sekolah yang ada masih disibukkan dengan ujian, mulai dari ujian mid, ujian akhir hingga ujian nasional. Ditambah latihan-latihan soal harian dan pekerjaan rumah untuk memecahkan pertanyaan di buku pelajaran yang biasanya tak relevan dengan kehidupan sehari-hari para siswa. Pengembangan pendidikan dalam mewujudkan budaya berkarakter di sekolah yang bersifat di sekolah yang bersifat horizontal tersebut dapat dilakukan melalui pendekatan pembiasaan, keteladanan, dan pendekatan persuasif atau mengajak kepada warga sekolah dengan cara halus, dengan memberikan alasan dan prospek baik yang bisa meyakinkan mereka. Sikap kegiatannya berupa proaksi, yakni membuat aksi atau inisiatif sendiri, jenis dan arah ditentukan sendiri, dan membaca munculnya aksi-aksi agar dapat ikut memberi warna dan arah pada

perkembangan nilai-nilai religiusitas di sekolah. Dapat pula berupa antisipasi, yakni tindakan aktif menciptakan situasi dan kondisi ideal agar tercapai tujuan idealnya

Hakikat Permainan Tradisional

Terkait dengan konsep bermain, Vygotsky memandang bahwa bermain merupakan variabel penting bagi kegiatan bermain anak, terutama untuk pengembangan kepentingan pengembangan kapasitas berfikir. Lebih lanjut, Vygotsky sampai pada suatu hipotesa bahwa perkembangan perilaku moral anak juga berakar dari aktivitas bermain anak, yakni pada saat anak mengembangkan empati serta memahami peraturan dan peran kemasyarakatan. Aktivitas-aktivitas bermain anak yang bernuansakan dua hal tersebut yaitu empati serta peraturan kemasyarakatan memfasilitasi proses perkembangannya perilaku moral pada diri anak.

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk *folklore* yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadangkala mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan⁸. Menurut Sukirman⁹, permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia¹⁰. Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya.

Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengkerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan. Kasus mengejutkan terjadi pada tahun 1999 di dua orang anak Eric Haris (18) dan Dylan Klebod (17), dua pelajar Columbine High School di Littleton, Colorado, USA, yang menewaskan 11 rekan dan seorang gurunya. Keterangan yang diperoleh dari kawan-kawan Eric dan Dylan, kedua anak tersebut bisa berjam-jam main *video game* yang tergolong kekerasan seperti "*Doom*", "*Quake*", dan "*Red-neck Rampage*". Kekhawatiran serupa juga terjadi di Cina, sehingga pemerintah Cina secara selektif telah melarang sekitar 50 *game* bertema kekerasan. Akan tetapi perkembangan teknologi di industri permainan anak tidak melulu bisa dijadikan alasan penyebab tergesernya permainan tradisional, karena kadang masyarakat sendiri yang kurang peduli dengan adanya permainan tradisional. Terlebih, penguasaan teknologi di era globalisasi ini menjadi tuntutan bagi semua orang, tak terkecuali anak-anak.

Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Pendidikan tidaklah sekedar persiapan kehidupan anak di masa depan, tetapi pendidikan adalah kehidupan itu sendiri. Sebuah ungkapan yang bermakna dalam sekali tentang esensi dari pranala pendidikan. Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat krusial dan urgen untuk selalu dibicarakan. Karena hanya melalui pendidikan yang bermutu peradaban suatu masyarakat dan bangsa akan terus maju (progress). Akhir-akhir ini perbincangan tentang pentingnya pendidikan karakter semakin menguat, bahkan Kementrian Pendidikan Nasional menegaskan kebijakannya tentang penanaman pendidikan yang lebih mengutamakan pembentukan karakter.

Pendidikan yang berkarakter dapat ditunjang salah satunya dengan permainan tradisional. Permainan tradisional biasa juga disebut permainan rakyat. Permainan ini tumbuh dan berkembang dalam

masyarakat pedesaan. Permainan tradisional juga merupakan simbolisasi dari pengetahuan turun temurun dan kaya akan nilai-nilai serta pesan bagi anak. Sifat dan ciri permainan tradisional adalah sudah tua, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional sangat bergantung dengan lingkungan tempat dia tumbuh sehingga otomatis nilai-nilai dalam masyarakat terinternalisasi di dalamnya. Sehingga sebenarnya sangat efektif jika permainan tradisional dipakai dalam proses pembentukan karakter anak.

Menurut Misbach¹¹, permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: 1) Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensormotorik, motorik kasar, motorik halus, 2) Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual, 3) Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri, 4) Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai, 5) Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat, 6) Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*), 7) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, 8) Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

Kurniati¹² mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Orayorayan, Tetemute, dan Sepdur". Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Ada banyak jenis permainan tradisional anak Indonesia yang lambat laun sudah jarang dimainkan. Jenis-jenis permainan tradisional tersebut memiliki manfaat masing-masing untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Untuk lebih mengingatkan dan membangkitkan kembali kecintaan kita terhadap jenis permainan tradisional, berikut informasitips.com ulas beberapa permainan tradisional anak Indonesia beserta manfaatnya untuk tumbuh kembang anak:

1. Congklak

Congklak adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan papan lengkung berbentuk sampan. Papan congklak terbuat dari kayu, adapula yang terbuat dari plastik. Ukuran panjang papan bervariasi. Tiap papan congklak terdapat 16 lubang yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. 14 lubang kecil bersusun berbanjar. Masing-masing banjarnya terdapat 7 lubang yang saling berhadapan. 2 lubang besar terdapat pada ujung kiri dan kanan papan congklak. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Masing-masing mempunyai satu kuasa atas satu banjar (7 lubang kecil) dan satu lubang besar. Tiap-tiap lubang kecil diisi dengan biji congklak. Biji congklak biasanya menggunakan cangkang kerang, biji-bijian, dan terkadang bisa juga menggunakan kerikil-kerikil kecil. Masing-masing lubang kecil diisi dengan 7 buah biji congklak. Bila dihitung keseluruhannya, biji congklak akan berjumlah 98. Sementara, 2 lubang besar dibiarkan kosong hingga nantinya terisi biji congklak yang telah dijalankan saat permainan berlangsung. Cara memainkannya, salah satu pemain menjalankan biji congklak dari banjar miliknya. Ia bebas memilih mau memulai dari lubang kecil yang mana terlebih dahulu asalkan tetap diambil dari lubang banjar miliknya. Biji congklak dijamin mengisi tiap lubang termasuk lubang besar hingga akhirnya terhenti pada lubang yang kosong. Bila terhenti pada lubang kosong yang di depannya adalah lubang kecil berisi biji congklak milik lawan, maka seluruh biji congklak yang berada di hadapan lubang kecil kosong tersebut berhak diambil alih. Begitu seterusnya hingga masing-masing lubang kecil pada masing-masing banjar habis. Penentuan pemenang dihitung dari jumlah biji congklak yang terkumpul di lubang besar. Yang paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

Manfaat Permainan Congklak

Permainan tradisional congklak akan melatih otak kiri anak untuk berpikir. Permainan congklak melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan. Sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri anak akan aktif dengan perhitungan numerik.

2. Engklek

Engklek adalah sejenis permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak perempuan. Meskipun kadangkala anak pria ikut juga memainkannya. Permainan ini dilakukan dengan cara membuat pola permainan pada tanah. Polanya beragam dengan bentuk aneka kotak-kotak. Tidak ada jumlah yang pasti untuk menentukan jumlah pemain. Namun minimal dimainkan oleh dua orang anak. Setiap pemain harus memiliki satu buah batu datar yang disebut dengan ucak. Batu datar yang digunakan beragam, bisa batu-batu bisa pula batu sisa-sisa pecahan lantai keramik. Masing-masing ucak diletakkan pada kotak yang ditentukan sebagai titik henti pertama (start). Yang memulai pertama kali akan melemparkan ucak pada kotak secara berurutan. Lalu, setelah ucak dilempar pada satu kotak, pemain akan melompat pada kotak-kotak kosong lainnya dengan satu kaki. Pemain tidak boleh melompati kotak yang terisi ucak dan tidak boleh menyentuh garis-garis pada pola kotak. Permainan akan berakhir bila salah satu pemain dan ucak telah melewati seluruh kotak pada pola. Yang lebih dulu bisa melewati seluruh kotak dinyatakan sebagai pemenang.

Manfaat Permainan Engklek

Permainan engklek sangat bagus untuk gerak fisik anak. Permainan ini mendukung pertumbuhan anak terutama kecerdasan kinestetiknya. Anak yang melompat dengan satu kaki pada permainan engklek akan berusaha menyeimbangkan tubuhnya dengan satu kaki. Lompatan yang dilakukakan baik bagi proses metabolisme tubuh anak dan juga dapat membantu untuk membakar kalori tubuhnya.

3. Petak Umpet

Siapa yang tidak tahu permainan petak umpet. Tidak hanya Indonesia yang memainkan permainan ini. Tapi banyak negara yang juga memainkan permainan yang serupa meski dengan nama yang berbeda. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 anak, namun semakin banyak yang ikut bermain tentu akan semakin seru. Permainan diawali dengan menentukan gawang jaga. Salah satu dari pemain diminta menutup mata dan menghitung 1-10. Saat ia menghitung 1 sampai 10, pemain yang lain berlari dan bersembunyi. Setelah hitungan selesai, penjaga gawang akan membuka mata dan mencari lawan bermainnya yang bersembunyi. Bila ia menemukannya, maka lawan dianggap kalah dan berganti menjaga gawang. Tapi bila si penjaga gawang menyerah dan tidak menemukan lawannya yang bersembunyi, maka si penjaga gawang dianggap kalah dan harus menjaga gawang lagi untuk memulai permainan kembali.

Manfaat Permainan Petak Umper

Permainan ini memiliki manfaat yang sangat baik untuk melatih motorik anak. Membuat anak menjadi aktif bergerak dan juga aktif berpikir. Saat bermain, anak diharuskan mencari tempat persembunyian lawannya, itu berarti dapat mengasah daya pikir anak dan juga memupuk keinginan serta kegigihan anak untuk terus mencari tahu. Bagi anak yang diharuskan bersembunyi, permainan ini selain bermanfaat bagi motoriknya, juga merangsang daya pikir anak untuk mencari tempat persembunyian yang aman untuk dirinya. Manfaat permainan ini lebih menitikberatkan untuk melatih insting atau firasat anak. Pada saat anak tumbuh dewasa, insting sangat dibutuhkan untuk mengatur strategi kesuksesan menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

4. Galah asin (cakbur)

Permainan galah asin atau cakbur adalah permainan tradisional yang terdiri dari tim. Masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Semakin banyak jumlah anak dalam tim, semakin seru permainan ini dilakukan. Masing-masing tim memiliki satu orang komando. Cara bermainnya adalah membuat garis sesuai jumlah anak dalam tim. Bila satu tim terdiri atas 5 orang, maka garis pun harus dibuat sebanyak 5 pula. Masing-masing garis dijaga oleh satu orang anak. Komando akan berdiri pada garis pertama lalu disusul oleh anak-anaknya pada garis-garis lainnya. Tim lawan harus melewati tiap garis yang dijaga ketat. Tubuh anak dalam tim lawan tidak boleh tersentuh oleh tim penjaga garis. Bila tubuh salah satu anak tersentuh lawan, maka anggota dianggap gugur. Sisanya harus meneruskan permainan. Bila telah berhasil melewati seluruh garis yang dijaga tanpa tersentuh dan kemudian berbalik pada garis pertama, maka permainan dianggap selesai dan tim lawan dinyatakan menang. Bila anggota tim lawan tidak berhasil melewati seluruh garis, maka permainan pun usai namun dinyatakan tim lawan kalah.

Manfaat Permainan Galah asin

Galah asin atau cakbur memiliki manfaat yang sangat baik untuk kecerdasan emosional anak. Di permainan ini, anak-anak akan berlatih menjadi seorang pemimpin yang memberi pengaruh pada anggota-anggotanya. Instruksi yang diberikannya adalah strategi yang ia buat untuk membawa timnya pada kemenangan. Pola kerjasama juga terlatih untuk permainan ini. Bila kerjasama antara komando dan anggota tidak terjalin baik, maka kemenangan akan sulit diraih.

5. Gebok

Gebok adalah salah satu permainan tradisional yang sangat seru untuk dimainkan. Sebelum kemajuan teknologi berkembang pesat, permainan gebok selalu menjadi idola anak-anak. Permainan ini bisa

dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Proses permainan ini dimulai dengan membagi kelompok menjadi dua bagian. Masing-masing kelompok atau tim terdiri atas 5-7 anggota. Sebenarnya tidak ada petunjuk pasti mengenai jumlah pemain. Namun seringkali permainan ini dimainkan oleh 5-7 anggota pada masing-masing timnya. Permainan dilakukan dengan menggunakan bola tenis. Bola digunakan untuk menghancurkan susunan batu yang disusun sebelum permainan dimulai. Dua belah tim harus "suit" terlebih dahulu untuk menentukan tim mana yang menjadi penjaga batu dan tim mana yang menjadi pelempar bola. Tim yang kalah suit diharuskan menjaga susunan batu. Lalu tim lawan melempar susunan batu hingga batu rubuh. Begitu batu rubuh, tim penjaga batu akan menangkap bola lalu diharuskan menggebok atau melempar tubuh seluruh anggota lawannya dengan bola. Bila tim lawan berhasil menyusun batu kembali tanpa terkena gebokan bola maka tim tersebut dinyatakan menang. Tim dinyatakan kalah bila seluruh anggota tim terkena gebokan bola sementara batu belum tersusun kembali.

Manfaat Permainan Gebok

Selain bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan emosional dan perkembangan kinestetik anak, permainan ini juga dapat melatih sportivitas anak. Nilai sportivitas yang sudah ditanamkan dalam diri anak sejak dini tentulah akan sangat bermanfaat bagi kehidupannya nanti.

6. Balap karung

Balap karung sejenis permainan yang sering dijadikan perlombaan. Teknis permainannya adalah seorang anak akan memasukkan kaki hingga batas perutnya ke dalam karung. Lalu dengan kaki yang terbungkus karung, anak diminta berlari atau melompat seperti pocong hingga mencapai garis finish. Yang tercepat mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

Manfaat Balap karung

Karena sifatnya berlari dan melompat maka permainan ini akan memberi manfaat untuk perkembangan kinestetik anak dalam pergerakannya. Semakin ia lincah, semakin mudah ia memenangkan permainan ini. Permainan ini juga mampu mengasah ketangkasan, keseimbangan, dan koordinasi otot-otot tubuh dan kaki anak, serta menumbuhkan sportivitas dan semangat untuk berkompetisi dalam suasana yang riang dan menyenangkan sesuai dunia anak.

7. Terompa panjang

Terompa panjang adalah sejenis permainan yang menggunakan sandal kayu yang sengaja dibuat memanjang. Terompa atau sandal panjang tersebut bisa digunakan oleh 5-10 orang anak sekaligus. Terompa baru bisa dijalankan apabila semua anak yang menggunakannya serentak melangkahkan kakinya bersamaan.

Manfaat Permainan Terompa panjang

Manfaat permainan ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir anak dalam menerima instruksi, bekerjasama dan menjaga kekompakan. Karena permainan ini terbuat dari bahan alam yaitu kayu, maka permainan ini bisa mengembangkan kecerdasan natural anak sehingga anak akan menyatu dengan alam.

8. Benteng

Permainan ini dimainkan oleh 4-8 orang anak yang dibagi dalam dua tim. Sebelumnya harus ditentukan satu benteng yang berupa pilar atau tiang. Dua tim saling menyerang dengan bantuan lemparan bola. Tim yang tidak pernah terkena lemparan bola dan berhasil menyentuh badan benteng maka tim itulah yang dijadikan pemenang.

Manfaat Permainan Benteng

Permainan ini sangat mengandalkan gerak tubuh yang lincah. Memainkan permainan ini sama halnya dengan berolahraga yang baik untuk kesehatan tubuh anak.

9. Layang-Layang

Permainan ini dilakukan dengan cara menerbangkan layang-layang. Pemain akan saling berpacu menerbangkan layang-layangnya di udara. Layang-layang siapa yang terbang paling tinggi dan bertahan lama di udara akan dijadikan pemenang.

Manfaat Permainan Layang-Layang

Manfaat permainan ini untuk melatih kesabaran anak. Menerbangkan layang-layang bukan suatu hal yang mudah. Anak harus dituntut sabar mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layangnya dan menggerak-gerakkan tali layang-layang dengan gerakan yang tepat agar tali layang-layang tidak terputus.

Itulah beberapa jenis permainan tradisional anak di Indonesia beserta manfaatnya. Meskipun sudah jarang dimainkan, namun sebaiknya permainan-permainan tersebut tetap diperkenalkan kepada anak-anak. Tak salah bila anak memainkan berbagai permainan modern yang canggih dan sifatnya edukatif, tapi bila juga dikombinasikan dengan jenis permainan tradisional tentu akan memberikan manfaat yang lebih banyak lagi bagi tumbuh kembang anak.

Permainan ini memiliki fungsi selain memperoleh kesenangan tetapi nilai-nilai seperti kerjasama, nilai kreatifitas, penyelesaian konflik, toleransi, tanggung jawab, rasa ingin tahu dan semangat kebangsaan. Keseluruhan proses permainan tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai karakter yang baik (*good character*) yang dapat membentuk karakter anak. Mulai dari saat anak memutuskan untuk bermain. Pada saat itu terlihat bagaimana anak harus berbagi peran, memilih teman kelompok yang sesuai, menyelesaikan konflik yang terjadi saat pemilihan peran tersebut. Pada saat itu pula anak belajar bagaimana bekerja sama, belajar untuk toleransi, memiliki nilai-nilai kekeluargaan, menghargai pendapat teman yang lain. Pada saat bermain, anak tentunya harus bekerjasama dalam menentukan strategi mencapai tujuan yaitu kemenangan, pada saat itu anak harus saling menghargai, belajar menerima kekalahan, mampu menahan emosi saat terjadi pertentangan dalam kelompok, kerja keras dan berupaya dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan, disiplin mengikuti aturan yang ditetapkan bersama.

Kesimpulan

Permainan tradisional secara tidak langsung sudah mengajarkan anak untuk memiliki nilai kecintaan terhadap milik bangsa, semangat kebangsaan sekaligus melestarikan budaya. Juga mengajarkan anak untuk tidak hidup dalam budaya hedonis dan konsumtif seperti membeli dan memainkan permainan modern video games. Kayanya nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional harusnya memberi inspirasi kepada kita untuk memanfaatkan kebudayaan lokal sebagai salah satu model pembentukan karakter anak bangsa dan sesuai dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia.

Catatan akhir

¹ Dosen Jurusan PGMI, IAIN Syekh Nurjati Cirebon email: idahfaridahlaily@yahoo.com

² Marlan E Borden, 2001:37

³ Ifah H. Misbach, *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*. (Bandung: 2010)

⁴ I Malawi, *Perkembangan Peserta Didik*. (Madiun: IKIP PGRI: 2010) h. 3

⁵ M.Muslih, *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*.(Jakarta, Bumi Aksara: 2009), h. 35

⁶ Ibid, h. 35

⁷ Juansyah, 2012.

⁸ *Op. Cit*, dalam Misbach, 2007

⁹ Sukirman, dkk., *Permainan Tradisional Jawa*. (Kepel Press. Yogyakarta:2004)

¹⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. (Jambi: Lazuardi Indah Jambi:1997).

¹¹ *Op. Cit*, Misbach

¹² Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa. *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*. (Bandung: 2006).

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah Jambi.
- Doni Koesoema. 2007. Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik Anak di zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja. 2003. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta. Dhifa Publisher
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP.UM.
- Imam Al-Ghozali. 2006. *Membentuk Karakter Cara Islam*. Jakarta: Al-I'tishom Cahaya
- Umat. *Ihya' Ulum al-Din*. Juz III. Beirut: Dar Al-Fikr. Tt.
- Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa. 2006. *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*. Bandung
- Raymond J. Corsini. 1994. *Encyclopedia of Psichology*. United State America.
- Malawi, I. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Madiun: IKIP PGRI Madiun.
- Misbach, Ifah H. 2007. *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*. Bandung
- Muslih, M. 2009. *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas, Dirjen PT, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT. Jakarta.
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press. Yogyakarta.