

Permainan Tradisional *Gowokan* Dalam Membentuk Kecakapan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Burhanuddin¹, Habibuddin², Ovi Mandani³, Zohrani⁴

^{1,2,3}*Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi, Indonesia*

burhanuddin.mha@gmail.com¹, habibuddin17@hamzanwadi.ac.id²,

Ovimandani@gmail.com³, zohranis@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemahaman guru tentang peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan*, mendeskripsikan peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dan, merefleksikan aspek pendukung dan penghambat peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi atau pengecekan data. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru belum terlalu memahami peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru jarang memanfaatkan permainan tradisional. Permainan tradisional *gowokan* dapat memberikan kesenangan pada anak, kemampuan untuk menjadi relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa, melatih anak untuk bersabar secara bergantian ketika melakukan sesuatu permainan, serta kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman.

Keyword: Permainan Tradisional, *Gowokan*, Kecakapan Sosial

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar pada dasarnya lebih cenderung akan merasakan belajar yang menyenangkan apabila dilakukan dalam bentuk permainan, hal ini sesuai dengan usia mereka yang masih lebih condong pada kondisi senang bermain. Dengan adanya perkembangan teknologi, siswa semakin akrab dengan berbagai permainan yang terdapat dalam teknologi tersebut, hal ini tentu akan banyak dampak negatif yang dapat ditimbulkan seperti kecanduan game, terganggunya Kesehatan penglihatan karena lama berhadapan dengan layar HP, computer, dll. Untuk mengantisipasi hal tersebut, guru dapat mengalihkan perhatian siswa dengan menghadirkan pembelajaran melalui permainan tradisional, yang mana permainan tradisional ini akan mampu membantu

perkembangan sosial emosional siswa, dan juga membantu menjaga perkembangan fisik dan psikis siswa.

Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri khas kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatan ini dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang. Pelaksanaan permainan tradisional dapat memasukan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya.

Menurut Misbach (2006:7) menyampaikan bahwa yang dimaksud dengan permainan tradisional sebagaimana dijelaskan. Permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan menjadi relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak-anak mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, standar moral yang di anut oleh masyarakat.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kurang di sosialisasikan orang tua kepada anak, hal ini membuat anak semakin tidak mengenal permainan tradisional, sementara itu tiap hari anak mengenal elektronik yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Di beberapa sekolah, permainan tradisional *gowokan* mungkin tidak menjadi prioritas karna minimnya waktu luang yang dapat menghambat anak-anak memainkan permainan ini dan kurangnya minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan*.

Kenyataannya permainan tradisional *gowokan* sangat penting bagi anak karena dapat menjadi salah satu alternatif yang baik dalam pengembangan kecakapan sosial anak. Anak-anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, memahami aturan dan mengontrol emosi mereka selama bermain permainan *gowokan* ini. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu memperkuat hubungan antar teman sekelas, dalam

kondisi ideal setiap sekolah dapat menyediakan waktu untuk memainkan permainan tradisional ini. Selain itu, guru-guru dapat memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa tentang pentingnya kecakapan sosial dan cara mengembangkannya melalui permainan tradisional *gowokan*. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama, menghargai perbedaan, dan memahami bahwa keberhasilan bukan hanya tentang individual tetapi juga tim.

Menurut Ahmad (2004:100) kecakapan sosial adalah hal penting bagi perkembangan sosial anak. Anak bisa berintraksi dengan teman, anak akan belajar tentang bagaimana bergabung dengan kelompok, menjalin pertemanan baru, menangani konflik, dan belajar bekerja sama. Jika anak memiliki kecakapan sosial yang kurang maka mereka akan sulit bergabung dengan kelompok, yang pada akhirnya akan menghambat kehidupan sosial anak.

Kecakapan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk dapat berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal atau nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang baik pada saat itu.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan*, mengembangkan dan mengatasi permasalahan yang dialami anak usia sekolah dasar dalam bermain permainan tradisional *gowokan*, sekaligus membentuk kecakapan sosial mereka di antaranya: (1) mengajarkan permainan secara aktif, guru atau orang tua dapat memperkenalkan permainan *gowokan* secara aktif kepada anak-anak dan mengajarkan cara bermain yang benar. Dalam prosesnya, mereka juga dapat membangun kecakapan sosial seperti kerjasama tim, menghargai perbedaan dan menaati peraturan. (2) orang tua atau keluarga dapat di ajak untuk berpartisipasi dalam permainan *gowokan* Bersama anak-anak. Hal ini dapat memperkuat ikatan keluarga dan membangun kecakapan sosial yang lebih luas. (3) mengadakan kompetisi. Dalam konteks yang lebih formal, orang dewasa dapat mengadakan turnamen atau kompetisi *gowokan* di antara anak-anak sekolah dasar. Agar dapat meningkatkan semangat persaingan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada

anak-anak. (4) memeberikan riwerd pada anak-anak. Anak-anak akan lebih antusias dalam memainkan permainan tradisional *gowokan* jika di berikan hadiah atau riwerd, seperti piala atau sertifikat, Ketika mereka berhasil memenangkan lomba tersebut.

Mulyani (2013) menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional *gowokan* adalah sebagai berikut: (a) Semua pemain berkumpul dan melakukan ‘hompimpah’ hingga tersisa dua anak saja yang kalah (b) Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling berpegangan erat (c) Dua anak yang kalah hompimpah melakukan ‘sut’. Yang menang menjadi kucing atau elang, sedangkan yang kalah menjadi tikus atau ayam (d) Anak yang berperan menjadi tikus atau ayam berada di tengah lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai elang/ kucing berada di luar lingkaran. Lingkaran anak berfungsi sebagai kurungan (sangkar) yang melindungi tikus/ayam dari kejaran kucing/elang (e) Dimulailah kejar-kejaran antara kucing dan tikus. Lingkaran berjalan berputar melindungi tikus/ayam yang dikejar kucing. Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain lingkaran serentak berjongkok untuk menghalangi kucing (f) Tikus/ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran. Ia boleh menerobos dan lari di luar lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran kucing (g) Jika pada akhirnya tikus/ayam tertangkap kucing/elang, maka giliran si tikus/ayam berperan menjadi kucing/elang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan peneltilian kualitatif, Menurut Moloeng (2016), mengatakan penelitian kualitatif berarti prosedur penelitian yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari prilaku orang-orang yang di amati. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian yaitu peneliti sendiri, dipandu dengan lembar observasi dan pedoman wawancara. Analisis data menggunakan analisis model interaktif Miles & Huberman (1994: 12) dengan langkah-langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Tradisional

Menurut Ahmad Yunus dalam Novi (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat penduduknya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya, miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Hal ini sejalan dengan napa yang disampaikan oleh salah seorang guru menyatakan bahwa permainan tradisional bukan hanya sekedar alat, penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.

Menurut Euis Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan beberapa guru yang menyatakan bahwa dalam permainan tradisional ada nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan.

Karakteristik Permainan Tradisional

Secara umum permainan tradisional itu memiliki karakteristik tersendiri baik dari segi aturan permainan maupun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan tradisional tersebut, sebagaimana dinyatakan oleh salah seorang guru mengatakan bahwa permainan tradisional itu sangat identic dengan permainan yang menampilkan dan memanfaatkan benda-benda sekitar untuk dijadikan sebagai alata tau bahan permainan. Hal ini senada dengan pendapat Cahyono (Hasbi, 2015) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak di antaranya sebagai berikut: 1). Permainan tradisional cenderung

menggunakan atau memanfaatkan alat dan fasilitas di lingkungan sekitar tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, Engrang yang dibuat dari bambu, permainan Ecrak yang menggunakan batu, telefonteleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya, 2). Permainan tradisional anak melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau di lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, Congklak, dan Gobak Sodor, 3). Permainan tradisional memiliki nilai-nilai 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 ini didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Jenis-jenis permainan tradisional

Menurut Jarahnitra dalam Ulpatun (2014) permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional sangat beragam jenis dan jumlahnya. ada beberapa jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia di antaranya: (1) Permainan Engklek (2) Injit-injit Semut (3) Gansing (4) Patok Lele (5) Tarik Tambang (6) Engrang

Menurut Yulianti (2011), bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari dan melompat dan dapat meningkatkan motorik halus seperti menulis dan menyusun gambar. Adapun peran dan fungsi permainan tradisional yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam membentuk karakter, melestarikan budaya lokal, mengembangkan kemampuan sosial, dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental.

Nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional

Dalam permainan tradisional terdapat banyak nilai-nilai yang didapatkan oleh orang yang melakukan permainan tersebut, sebagaimana diungkapkan oleh guru bahwa dengan permainan tradisional siswa belajar nilai kejujuran, tanggung jawab, keberanian, kerjasama tim, dll. Hal ini senada dengan pendapat Huri Yani (2018), permainan tradisional mengandung banyak nilai. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, sebagai berikut: (1) Nilai Kerjasama (2) Nilai kebersamaan (3) Nilai solidaritas.

Menurut Arikunto (Halim, 2014), mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai pendidikan. Berikut ada beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional di antaranya: (1) nilai demokrasi (2) nilai pendidikan (3) nilai kepribadian (4) nilai keberanian (5) nilai persatuan (7) nilai moral.

Manfaat Permainan Tradisional *Gowokan*

Dalam permainan tradisional banyak manfaat yang didapatkan oleh siswa, sebagaimana diungkapkan oleh salah seorang siswa bahwa dengan permainan tradisional siswa dapat melatih mental dan juga fisik mereka. Hal senada juga diungkapkan guru bahwa dengan permainan tradisional siswa menjadi terbiasa dalam membentuk sikap dan perilaku serta melatih fisik mereka.

Misbach (2006) menambahkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini yaitu. Kemampuan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Euis Kurniati (2016) menyatakan bahwa permainan *gowokan* ialah salah satu permainan tradisional yang ada di tengah-tengah masyarakat Jawa, melalui permainan ini anak akan menirukan perilaku seperti seekor kucing yang sedang mengejar dan menangkap mangsanya. Permainan tradisional *gowokan* tidak hanya menyenangkan

untuk di mainkan, tetapi juga memberikan berbagai manfaat positif untuk kesehatan, keterampilan motorik, keterampilan sosial, dan keberlanjutan budaya.

Cara Bermain Permainan Tradisional *Gowokan*

Mulyani (2013) menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional *gowokan* adalah sebagai berikut: (a) Semua pemain berkumpul dan melakukan ‘hompimpah’ hingga tersisa dua anak saja yang kalah (b) Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling berpegangan erat (c) Dua anak yang kalah hompimpah melakukan ‘sut’. Yang menang menjadi kucing atau elang, sedangkan yang kalah menjadi tikus atau ayam (d) Anak yang berperan menjadi tikus atau ayam berada di tengah lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai elang/ kucing berada di luar lingkaran. Lingkaran anak berfungsi sebagai kurungan (sangkar) yang melindungi tikus/ayam dari kejaran kucing/elang (e) Dimulailah kejar-kejaran antara kucing dan tikus. Lingkaran berjalan berputar melindungi tikus/ayam yang dikejar kucing. Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain lingkaran serentak berjongkok untuk menghalangi kucing (f) Tikus/ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran. Ia boleh menerobos dan lari di luar lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran kucing (g) Jika pada akhirnya tikus/ayam tertangkap kucing/elang, maka giliran si tikus/ayam berperan menjadi kucing/elang.

Peran dan Fungsi Permainan Tradisional

Nurhayati (2012), menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran dan fungsi yang sangat penting. Berikut ada beberapa peran dan fungsi permainan tradisional: 1. Membentuk Karakter: permainan tradisional membantu membentuk karakter seseorang, seperti ketangguhan, keberanian, kejujurann dan kerjasama, 2. Mengembangkan kemampuan sosial: permainan tradisional dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, dan bekerja sama dalam kelompok, 3. Meningkatkan kesehatan fisik: beberapa permainan tradisional seperti sepk takraw, engrang, dan layang-layang dapat membantu meningkatkan keehatan fisik dan melatih keseimbangan, kecakapan, kekuatan, koordinasi, 4. Mengurangi stress: bermain permainan tradisional

dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan suasana hati seseorang, 5. Melestarikan budaya: permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya agar tidak punah dan hilang dari generasi ke generasi, 6. Mempererat hubungan sosial: bermain permainan tradisional dapat mempererat hubungan sosial antara anggota keluarga, teman, dan Masyarakat, 7. Mengembangkan kreativitas: beberapa permainan tradisional membutuhkan kreativitas dalam membuat alat-alat permainan atau menciptakan strategi permainan, 8. Meningkatkan kecakapan diri: permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri seseorang karena dapat memperlihatkan kemampuan dan keahlian yang dimilikinya.

Kecakapan Sosial

Kecakapan sosial dapat dipahami sebagai suatu kemampuan tingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan suatu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketetapan. Kecakapan sosial ini memiliki keterkaitan yang erat dengan pengetahuan dan serangkaian pilihan yang diperlukan oleh individu dalam membuat dan mengimplementasikan serangkaian pilihan dalam rangka mencapai tujuan pribadinya merupakan hal yang esensial dalam istilah kecakapan, penggunaan istilah kecakapan dalam konteks sosial dengan kata lain melibatkan fungsi individu untuk berfikir (membuat pilihan) dan bertindak (melaksanakan pilihan) secara tepat. Kecakapan sosial sangat relevan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura

Kecakapan sosial (*social skill*) merupakan kemampuan untuk dapat berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.

Menurut Ahmadi (2017) menyebutkan bahwa kecakapan sosial adalah: Kemampuan untuk memperoleh timbal balik antara individu ke individu atau golongan di dalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Kecakapan sosial secara umum meliputi kemampuan bekerja sama dengan orang lain dalam proses pembelajaran

yang ditekankan adalah bekerja sama dalam kelompok belajar. Kecakapan sosial juga meliputi kemampuan untuk bertanya, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menjadi pendengar yang baik. Proses pembelajaran yang ditekankan adalah bekerja sama dalam kelompok belajar.

KESIMPULAN

Permainan tradisional gowokan adalah permainan yang populer di kalangan anak-anak pedesaan. Permainan gowokan biasanya dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan oleh sekelompok anak. Permainan gowokan merupakan bagian penting dari warisan budaya dan tradisi anak-anak di Indonesia. Permainan gowokan memiliki tujuan merangsang kemampuan motorik kasar anak yaitu kemampuan dalam berlari serta merangsang sosial emosional anak hal ini dapat di lihat dari kekompakan serta kerja sama yang baik dalam melakukan permainan sehingga kucing dan tikus ini tidak berjumpa, kepercayaan satu sama lain dan kesigapan setiap anak.

Peran dan fungsi permainan tradisional gowokan dapat memberikan kesenangan pada anak, kemampuan untuk menjadi relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa, melatih anak untuk bersabar secara bergantian ketika melakukan sesuatu permainan, serta kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman.

Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2017). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurniati, E. (2006). *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 97-114.
- Kurniati, Euis. (2016) *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992) *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.

- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurhayati Lis. (2012). *Peran Permainan Tradisional Anak Usia Dini (Studi Di Paud Geger Sunten, Desa Suntenjaya)*. *Pemberdayaan: Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurnal EMPOWERMENT*, 1 (2) 44.
- Setiani, T. (2014). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran IPS Kelas V*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Yunus, Ahmad. (2010). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta; Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan.