



INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL

Baitur Rahman

Mahasiswa Pascasarjana PIPS Universitas Negeri Semarang, Indonesia

baiturrahman11@gmail.com

Keywords

Social studies learning, traditional game, learning methods

Abstract

The development of the era has a big influence on social life in society. Not only does it touch adults, but it also changes the lifestyle of children who start rarely playing traditional games. Children tend to play modern games on smartphones or other sophisticated devices. In fact, the existence of traditional games can develop students' character. The writing in this article uses a qualitative descriptive method by analyzing sources from several documents, both from research results in the form of articles and books. The results in the discussion of this article found that traditional games are closely related to Social studies learning in schools. Traditional games can train students' social character which is useful in their social environment. This is in accordance with the aim of Social studies Sciences learning in schools, namely, to produce good citizens of the country. Learning social studies using a traditional game approach has great benefits, namely in which it can maintain traditional games as local wisdom and also trigger students' interest in social studies learning activities.

Kata Kunci

Pembelajaran IPS, permainan tradisional, metode pembelajaran

Abstrak

Perkembangan zaman memiliki pengaruh yang besar di dalam kehidupan sosial masyarakat. Tidak hanya menyentuh kaum dewasa, tapi juga merubah pola kehidupan anak-anak yang sudah jarang memainkan permainan tradisional. Anak-anak cenderung bermain *game modern* yang ada di *smartphone* atau alat canggih lainnya. Padahal keberadaan permainan tradisional dapat melatih karakter peserta didik. Penulisan dalam artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menganalisis sumber-sumber dari beberapa dokumen, baik itu dari hasil penelitian yang berupa artikel maupun buku. Hasil dalam pembahasan artikel ini ditemukan bahwa permainan tradisional memiliki kaitan erat dengan pembelajaran IPS di sekolah. Permainan tradisional dapat melatih karakter sosial siswa yang berguna dalam lingkungan sosialnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, yakni melahirkan warganegara negara yang baik. Pembelajaran IPS dengan pendekatan permainan tradisional memiliki manfaat yang besar, yakni dapat mempertahankan permainan tradisional sebagai kearifan lokal juga memicu ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS.



PENDAHULUAN

Pendidikan bukanlah sekadar wadah untuk mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan fondasi utama dalam merawat dan menjaga keutuhan sebuah bangsa. Keberlanjutan dan kualitas suatu negara tak lepas dari integritas sistem pendidikan di dalamnya. Sebagai suatu proses yang berfungsi sebagai penempaan karakter, pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi emas yang akan memimpin arah masa depan bangsa. Menurut Schunk (2012), pembelajaran bukanlah sekadar perolehan informasi, tetapi melibatkan suatu proses perubahan tingkah laku yang dapat bertahan dalam jangka waktu tertentu, dan perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman.

Kegiatan utama pembelajaran di sistem pendidikan sekolah melibatkan aspek pengasuhan dan pembimbingan terhadap peserta didik. Tujuannya untuk membentuk kesadaran terhadap permasalahan yang ada dan yang akan dihadapi peserta didik dalam kehidupan, serta memberikan keterampilan agar mereka mampu mengatasi dan menyikapi persoalan tersebut dengan tepat (Suhartono, 2006). Pendidikan tidak hanya menanamkan pengetahuan terhadap peserta didik namun juga memberikan pedoman agar dapat diimplementasikan dalam berbagai aktifitas di lingkungan sosialnya.

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah memainkan peran sentral dalam membantu peserta didik memahami lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS bertujuan membentuk pemahaman siswa terhadap realitas sosial dengan menyajikan materi multidisiplin ilmu sosial sesuai dengan jenjang pendidikan dan tujuan pembelajaran (Susanti & Endayani 2018). Pembelajaran IPS juga bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan penting untuk mampu berkontribusi dalam menciptakan kondisi kehidupan masyarakat yang lebih baik di tengah perkembangan dunia (Kemendikbud, 2022).

Sayangnya, implementasi tujuan tersebut di sekolah masih memiliki beragam hambatan, salah satunya karena minimnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, seperti dalam penelitian Dudung (2018). Kondisi ini dapat mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama karena penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan belum optimal dalam memberikan pemahaman tentang lingkungan peserta didik.

Kompetensi dan kreativitas guru memegang peran krusial dalam proses pembelajaran IPS. Penggunaan metode pembelajaran yang variatif tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara efektif tetapi juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat mempermudah guru dalam menggalai tujuan pembelajaran IPS. Metode pembelajaran berfungsi sebagai alur terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ilyas & Syahid, 2018). Inovasi metode pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan mengintegrasikan dengan nilai-nilai kebudayaan lokal masyarakat, seperti permainan tradisional atau *Traditional Game Based Learning*.

Mengintegrasikan pembelajaran IPS dengan permainan tradisional tidak hanya menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga berperan dalam pelestarian dan penghargaan terhadap warisan kebudayaan bangsa. Oleh karena itu, artikel ini berjudul "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Pembelajaran Permainan Tradisional," membahas bagaimana penggunaan metode pembelajaran permainan tradisional dapat dianggap sebagai inovasi yang relevan dalam konteks pembelajaran IPS.

METODE

Penulisan artikel ini mengadopsi metode studi kepustakaan sebagai pendekatan utama. Penelitian kepustakaan didefinisikan sebagai suatu penelitian yang memanfaatkan data dan sumber pustaka sebagai landasan teoritis yang dianalisis dengan tujuan menghasilkan hipotesa atau konsepsi yang bersifat objektif (Subagyo, 1999). Mardalis (1999) menegaskan bahwa studi kepustakaan bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber pustaka, seperti buku, artikel, majalah, dan sejenisnya. Kajian pustaka ini akan mengarah pada penarikan kesimpulan terkait gaya bahasa buku, kecenderungan isi, tata tulis, layout, ilustrasi, dan aspek-aspek lainnya (Arikunto, 2010).

Merujuk pada konsep-konsep penelitian kepustakaan di atas, penulis memilih topik mengenai Permainan Tradisional dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Proses penelitian kemudian dilanjutkan dengan pencarian sumber-sumber dan data yang relevan serta mendukung fokus dan topik kajian tersebut. Setelah memperoleh

data, penulis melakukan interpretasi atau penafsiran terhadap sumber data untuk mendapatkan fakta-fakta terkait permainan tradisional dan pembelajaran IPS. Data yang terkumpul kemudian disusun secara sistematis dan terstruktur guna membangun argumentasi yang kokoh dan koheren dalam tulisan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. IPS dan Tujuan Pembelajarannya

IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkatan pendidikan formal, meliputi pendidikan dasar (SD), lanjutan pertama (SMP), hingga tingkat menengah (SMA). Tujuan pengajaran IPS adalah membentuk pemahaman siswa terhadap realitas sosial dengan menyajikan materi multidisiplin ilmu sosial yang dipilih sesuai dengan jenjang pendidikan dan tujuan pembelajaran (Susanti & Endayani, 2018).

Pengajaran IPS memiliki akar yang kuat dalam realitas sosial yang tengah berkembang. Sejarah lahirnya pendidikan IPS di Amerika berkaitan dengan tantangan integrasi multi-ras, sementara di Indonesia, dipicu oleh peristiwa G30S PKI yang menjadi ancaman terhadap persatuan bangsa (Susanti & Endayani, 2018). Dalam konteks ini, pemilihan materi pembelajaran IPS tidak hanya sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen untuk memperkuat kesatuan dan kepedulian sosial (Karim, 2015).

Penambahan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kurikulum disebabkan oleh integrasi IPS, yang merupakan terjemahan dari social studies, dari beberapa disiplin ilmu sosial, termasuk ilmu sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Pendidikan IPS telah menjadi konsep terpadu yang berhasil mensintesis berbagai cabang ilmu sosial, membentuk suatu kesatuan utuh sebagai mata pelajaran. Menurut Kemendikbud (2022), tujuan pembelajaran IPS adalah memberikan peserta didik kemampuan memahami konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat. Selain itu, tujuannya juga mencakup pengembangan keterampilan penting agar mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik, sesuai dengan perkembangan dunia saat ini.

Pembelajaran IPS tidak terbatas pada materi di buku pelajaran, melainkan harus difokuskan untuk membentuk pengetahuan peserta didik dalam memahami lingkungan sosial mereka. Hasan (2007) menegaskan bahwa pemahaman IPS harus menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami dan mengenali lingkungan sekitar. Dalam konteks

ini, pembelajaran IPS tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman tekstual, tetapi juga mempertimbangkan pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai yang mengakar dalam masyarakat.

Peserta didik perlu diperkenalkan dengan berbagai pengetahuan kearifan lokal masyarakat. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar, tetapi juga membantu mereka mengenali serta menghargai nilai-nilai dan norma-norma yang membentuk budaya dan identitas lokal. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu membawa kontribusi positif dalam konteks masyarakat tempat mereka tinggal.

Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat mempertahankan dan merawat kekayaan budaya bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran IPS berfungsi sebagai jembatan untuk pemahaman yang utuh, melampaui teks pada buku pelajaran, guna mencapai pemahaman nilai-nilai kontekstual dalam masyarakat. Pendekatan ini bertujuan menciptakan peserta didik yang memiliki wawasan luas dan mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

B. Permainan Tradisional; Kekayaan Bangsa yang Mulai Punah

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah eksis sejak zaman dahulu, diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Yulita, 2017). Ciri khas dari permainan tradisional ini terletak pada penggunaan berbagai alat bantu yang terbuat dari bahan-bahan alami seperti kayu, daun, bambu, pelepah pisang dan sebagainya. Menurut Danandjaja (dalam Achroni, 2012), permainan tradisional adalah bentuk hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak, disebarkan secara lisan di kalangan kelompok tertentu, memiliki unsur tradisional, diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan cenderung memiliki variasi yang banyak..

Dalam perspektif sosial dan budaya, permainan tradisional menjadi bagian dari kekayaan budaya masyarakat, yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya yang ada di dalamnya (Utomo & Ismail, 2019). Permainan-permainan ini tidak hanya bersifat lokal daerah tertentu, namun juga terdapat di berbagai wilayah di Nusantara. Selain itu, dalam permainan tradisional, seringkali terdapat penggunaan lagu-lagu daerah yang menambah unsur keunikan budaya lokal, dan berkontribusi terhadap keragaman budaya Indonesia.

Dalam perspektif psikologis, permainan tradisional memiliki potensi yang signifikan sebagai alat untuk melatih keterampilan kognitif, afektif, dan motorik pada anak-anak, bahkan sebelum mereka memasuki usia sekolah. Penelitian oleh Yudiwinata & Handoyo (2014) menunjukkan bahwa permainan yang seimbang antara aspek psikologis dan fisik dapat efektif membentuk karakter anak. Dengan demikian permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan berbagai keterampilan dan karakteristik psikologis, yang dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dari perspektif sosiologi, permainan tradisional memiliki kecenderungan untuk mendorong interaksi sosial antara anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar bekerja bersama sebagai tim, mengembangkan rasa solidaritas, dan memahami dinamika interaksi sosial dalam lingkungan mereka. Permainan seperti ini juga bisa menjadi wadah untuk membangun hubungan antaranggota kelompok, menciptakan ikatan sosial, dan memperkuat jaringan sosial di antara anak-anak dalam masyarakat.

Perkembangan zaman di era kontemporer membawa tantangan serius terhadap kelangsungan permainan tradisional di berbagai wilayah Indonesia. Fenomena ini terutama disebabkan oleh kemajuan dunia digital yang menyebabkan anak-anak jarang memainkannya. Pada masa lalu, anak-anak seringkali aktif bermain permainan tradisional seperti petak umpet di luar rumah saat hari libur. Namun, situasinya berubah, anak-anak sekarang lebih cenderung asik bermain *game modern* di *smartphone* di dalam kamar.

Perubahan ini dapat menjadi ancaman serius terhadap keberlanjutan permainan tradisional, karena kurangnya minat dan partisipasi anak-anak dalam permainan tradisional. Selain itu, kurangnya pemahaman dan sosialisasi dari orang tua terhadap berbagai permainan lokal tersebut juga turut menyulitkan upaya pelestariannya. Kondisi ini secara perlahan-lahan memicu kepunahan permainan tradisional, yang merupakan bagian penting dari aspek budaya yang kaya di Indonesia.

C. Permainan Tradisional sebagai Inovasi Pembelajaran IPS

Belajar merupakan proses fundamental yang mengiringi perkembangan manusia. Belajar dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang tercermin dalam interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Aydin (2017) perubahan perilaku yang

muncul sebagai hasil belajar peserta didik dapat diamati, dan terjadi secara permanen. Perubahan perilaku baik peserta didik ini menjadi salah satu bentuk tanggung jawab guru dengan menjadikan proses belajar peserta didik sebagai tempat yang mendukung, bukan sebagai tempat belajar yang dipaksakan (Wilson, 1996).

Dalam kegiatan pembelajaran, metode memegang peranan sentral sebagai komponen utama. Djamarah dan Aswan (dalam Ilyas dan Syahid, 2018) menekankan keberhasilan pembelajaran melalui penerapan metodologi yang efektif. Metode pembelajaran tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai kunci dalam mendorong pemahaman siswa.

Pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk melahirkan warganegara yang baik. Namun, dalam implementasiinya masih memiliki hambatan dari berbagai persoalan, diantaranya kurangnya kompetensi guru yang memiliki latar pendidikan IPS. Selain itu, Al-Chuzaeni, dkk. (2015) menemukan bahwa peserta didik menghadapi kendala dalam memahami materi, disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan sebagian guru belum mampu memberikan pemahaman yang optimal. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran IPS menjadi hal penting agar mendorong siswa aktif dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu solusi inovatif. Yulita (2017) menyoroti bahwa permainan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat merangsang keterlibatan dan aktifitas peserta didik. Permainan tradisional, dapat menjadi salah satu opisonal dari permainan tersebut. Selain dapat menjadi siswa aktif, permainan tradisional juga dapat mempertahankan ciri khas kebudayaan lokal, dan menciptakan interaksi antar peserta didik.

Penerapan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran bukan hanya memberikan manfaat fisik, dalam permainan lompat tali, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter siswa. Melalui kerjasama dalam kelompok dan interaksi antar siswa, permainan tradisional tidak hanya relevan dengan tujuan pendidikan IPS untuk menciptakan warganegara yang baik, tetapi juga membentuk pondasi positif bagi siswa ketika terlibat dalam lingkungan sosial mereka.

Kerjasama, sikap peduli, kemampuan berinteraksi, keberanian, kejujuran, dan kompetisi yang sehat dalam bentuk atau jenis permainan tradisional tertentu, dapat

menjadi instrumen efektif dalam merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam lingkungan sosialnya. Setiawan dan Handayani (2017) menerapkan permainan tradisional ancah-ancak alis dalam pembelajaran, yang dapat melatih berbagai karakter siswa. Oleh karena itu, melestarikan dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam mendukung tujuan pendidikan dan perkembangan siswa.

D. Tahapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran, memiliki beberapa tahapan. Hal itu dapat dibagi ke dalam 3 tahapan utama, yakni tahapan persiapan, kemudian tahap bermain, dan yang terakhir tahap penutup, sebagai refleksi permainan yang disampaikan guru terhadap siswa. Berikut adalah langkah-langkah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran:

1. Tahap Persiapan

- Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dijalani oleh siswa.

2. Tahap Bermain

- Guru membimbing siswa pada saat mereka memulai permainan.
- Pada tahap ini, guru harus mengawasi siswa agar tetap terlibat dalam permainan yang sedang berlangsung.
- Pengawasan terhadap pelanggaran dan kecurangan menjadi aspek penting dalam tahap ini.

3. Tahap Penutup

- Guru menyampaikan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Evaluasi terhadap pembelajaran diadakan oleh guru.
- Guru memberikan refleksi terhadap pengalaman bermain yang baru saja dialami oleh siswa.

Beberapa tahapan dalam kegiatan tersebut sebagai salah satu upaya untuk memudahkan guru dalam menggunakan metode permainan tradisional, namun hal tersebut bukanlah ketetapan baku sebagai alur pembelajaran. Kreatifitas guru dalam

menggunakan metode tersebut dapat berkembang sesuai dengan tujuannya pembelajaran. Selain itu, juga karena banyaknya jenis atau bentuk-bentuk permainan tradisional yang menjadi kearifan lokal bangsa, yang dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan.

KESIMPULAN

Permainan tradisional yang telah jarang dimainkan dapat memberikan ancaman tergerusnya atau menghilangnya kebudayaan bangsa. Namun hal tersebut dapat ditepis dengan adanya inovasi terhadap pembelajaran di sekolah. Salah satunya dengan melakukan inovasi terhadap metode pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan guru di sekolah melalui materi-materi dan tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan permainan tradisional ini dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan tradisional dapat menjadi metode pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan kearifan lokal bangsa. Mata pelajaran IPS memiliki berbagai tanggung jawab khususnya dalam merawat bangsa dan menumbuhkan sikap yang berguna dalam lingkungan sosial, sebagaimana tujuan pengajaran IPS di sekolah, yakni melahirkan warganegara negara yang baik. Hal ini sesuai dengan ragamnya permainan tradisional yang memiliki berbagai manfaat, seperti melatih kreatifitas, kecerdasan dan kemampuan motorik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Al-Chuzaeni, Gus Rohmat. Dkk. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Observasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*. Surakarta: Uversitas Sebelas Maret.
- Arikonto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aydin, Mesut (2017). *Social Studies Education with Different Learning Environments*. Turki: ISRES Publishing.
- Dudung, Agus. (2018). *Kompetensi Profesional Guru*. Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan. [Http://doi.org/10.21009/jkkp](http://doi.org/10.21009/jkkp)
- Graetz, K. A. 2006. *The Psychology Of Learning Environments*. EDUCAUSE,
- Hasan, S. Hamid. (2007). *Revitalisasi Pendidikan IPS dan Ilmu Sosial untuk Pembangunan Bangsa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ilyas, H. M. & Abd Syahid. 2018. *Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Guru*. Riau: Jurnal Al Aulia.

- Karim, Abdul. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: t.p. 2015.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Republik Indonesia.
- Mas, I Putu Agung Utama. Dkk. (2014). *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Observasional Bandura Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Senam Indonesia Jaya Pada Siswa Kelas X Smk Saraswati 3 Tabanan*
- Miska, Amanda. (2004). *Classroom Modeling: Scaffolding Learning or Stifling*. Diunduh dari <https://www.ed.psu.edu/englishpds/inquiry/projects/miska04.htm>
- Rahmad. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Banjarmasin: Muallimuna.
- Schunk, Dale. H. (2012). *Learnig Theories An Education Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiawan, Aditya Toni dan Dwi Handayani. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ancak-Ancak Alis sebagai Pemerkuat Karakter Bangsa di Era AEC*. FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Suhartono, Suparlan. (2006). *Filsafat Pendidikan*. Jogjakarata: Ar-ruzz Media.
- Susanti, Eka & Henni Endayani. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Media Puspita.
- Tjahyadi, Indra. Dkk. (2019). *Buku Ajar Kajian Budaya Lokal*. Lamongan: Pagan Press.
- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional: Media Simulasi & intervensi AUBDK*. Kalimantan Selatan: FKIP ULM Press.
- Wilson, B. G. (1996). *Constructivist Learning Environments: Case Studies In Instructional Design*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia & Pambudi Handoyo. (2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Surabaya: Pradigma.
- Yulita, Rizki. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.