

PENGARUH SYAIR PERMAINAN *PET-PET NYEUT* DALAM MENINGKATKAN NILAI MORAL ANAK.

Nurdiana ⁽¹⁾, Ery Waty ⁽²⁾, Zulkifli ⁽³⁾

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jabal Ghafur Aceh Pidie

Email: dieanagrace@gmail.com, Erywati996@gmail.com, zulkifli_pkn@upi.edu

Article History:

Received: November 12, 2021

Revised: November 15, 2021

Accepted: December 15, 2021

Published: December 30, 2021

Keywords:

*Syair Pet-Pet Nyeut dan
Moral Anak*

*Correspondence Address:

dieanagrace@gmail.com_

Abstract : Instilling moral values in children can be done through traditional games, this has been researched by Misbach (2006) from the University of Indonesia Education entitled "The Role of Educative Traditional Games in Contributing to the Formation of Moral Values and National Identity" His conclusion is "Traditional games have a very important role in the formation of moral values and national identity, traditional games rely a lot on moral values and local wisdom which are the way of life of ethnic groups where these moral values are currently starting to fade little by little". Pet pet nyeut (hide and seek) is a type of traditional game in Aceh Besar. These traditional games are rarely played by children today. Whereas in these traditional games many things are obtained by children, including managing strategies, sports, honesty, loyal friends and being sensitive to the surrounding environment. This has been proven by the author in the research title "The Role Of Aceh Tradisional Games In Forming The Character Of Adolescents" (2019). The results of the study "proved that through traditional games can form good character for teenagers directly" children play the traditional game of pet-pet nyeut, the moral value of honesty and hatred of lies will increase. Based on the description above, the author has developed a research entitled "Influence The Effect Of The Pet-pet Nyeut layer In Increasing the Moral Values Of Children ".

This activity was attended by 90 people aged 7 to 12 years, while the sample in this study was 72 people. The first activity is to observe or assess children aged 7 to 12 years and then collect children in six villages which have been divided into 2 groups. In the second activity grouping the children who have been divided into 2 groups in the nearest village. And from the number of 90 children to 36 people per group regardless of gender whether male or female who have agreed to play Pet-pet Nyeut. Then in the third activity the researchers already provided a questionnaire, but the researcher did not share it because considering the children aged 7-12 years, the researcher asked questions that were already available in the questionnaire. And in the last activity at the beginning of the

game all children who will play make a circle while directing both hands forward and connecting the index and middle fingers with other friends, the number of players is not limited, and all children may play regardless of status and gender. The results of the study prove that the more often children play the traditional game of pet-pet nyeut, the moral value of honesty and hatred of lies is increased

PENDAHULUAN

Anak SD memiliki rentang usia sekitar 7-12 tahun. Pada rentang usia ini anak berada pada tahap awal perkembangan moral. Pada usia 7-10 tahun, anak mulai menyadari norma-norma dan aturan yang ada di keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak mulai menyesuaikan diri dan mengikuti aturan - aturan yang ada secara mutlak. Hingga di akhir usia kanak-kanak, sekitar usia 11-12 tahun, anak sudah memiliki pemikiran dan pertimbangan sendiri terhadap kegiatan yang berkaitan dengan moral. Menurut Nurul Zuriah, 2007: 39-40) Beliau mencoba untuk memaparkan nilai-nilai hidup yang hendaknya dikenalkan kepada anak." Setiap anak harus memiliki nilai-nilai hidup itu antara lain: 1) religiusitas; 2) sosialitas; 3) gender; 4) keadilan; 5) demokrasi; 6) kejujuran; 7) kemandirian; 8) daya juang; 9) tanggung jawab; 10) penghargaan terhadap lingkungan alam".

Sebagaimana tercantum dalam peraturan pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Dasar dan Menengah, pemerintah telah berupaya mewujudkan pendidikan dengan tujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

- a. beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur;
- b. berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif;
- c. sehat, mandiri, dan percaya diri; jujur dan
- d. toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan nilai moral pada anak melalui permainan tradisional pet-pet nyeut

Permainan tradisional yang semakin hari senakin hilang ditelan arus perkembangan zaman, menyimpan keunikan, kesenian dan nilai moral. Nilai tersebut hendaknya ditransformasikan kepada generasi muda untuk membangun kepribadian yang bernilai moral. Nilai merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam segala hal yang dianggap sesuatu yang berharga, berguna dan memiliki manfaat. Menurut Musbikin (2006:45) "Permainan tradisional tidak hanya bersifat rekreasi atau bersenang-senang saja, permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, prilaku dan ketrampilan pada anak. Ada nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya seperti nilai agama, edukatif, norma dan etika yang semua akan bermanfaat bagi anak ketika terjun dalam kehidupan di masyarakat kelak. Permainan tradisional membuat anak akan kuat secara fisik, mental, sosial dan emosional, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan".

Permainan tradisional tersebut sangat jarang dimainkan oleh anak-anak saat ini. Padahal dalam permainan tradisional tersebut banyak hal yang didapatkan oleh anak, antara lain mengatur strategi, olah raga, kejujuran, setia kawan dan peka terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini sudah penulis buktikan pada judul penelitian "Peranan Permainan Tradisional Aceh Dalam Membentuk Karakter Remaja" (2019). Hasil penelitian tersebut "membuktikan bahwa melalui permainan tradisional dapat membentuk karakter yang baik bagi remaja secara langsung".

Penanaman nilai moral saat ini sangat penting dan mendesak karena pengaruh kemajuan era globalisasi yang menawarkan banyak keunggulan yang juga memberikan dampak negative. Manusia cenderung

memilih untuk hidup secara individual dan lebih mementingkan dirinya sendiri dan material. Kurangnya komunikasi dengan sesama akan menyebabkan seseorang sulit berinteraksi. Penanaman nilai moral pada anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional, hal ini sudah pernah dilakukan penelitian oleh Misbach (2006) dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Educatif Dalam Menyumbang Pembentukan Nilai moral dan Identitas Bangsa” Kesimpulan beliau adalah “Permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dan membentuk nilai moral dan identitas bangsa, permainan tradisional banyak menyumbang nilai moral-nilai moral dan kearifan local yang menjadi pandangan hidup suku bangsa dimana nilai moral tersebut saat ini mulai luntur sedikit demi sedikit”. Berdasarkan uraian diatas maka penulis telah mengembangkan penelitian dengan judul “Pengaruh Syair Permainan Pet-pet Nyeut Dalam Meningkatkan Moral Anak”.

METODE PELAKSANAAN

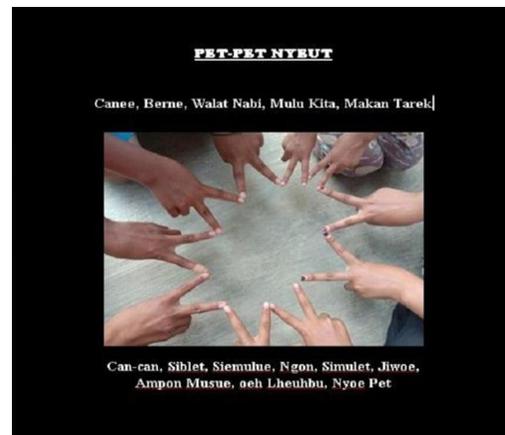
Kegiatan penelitian yang berjudul “Pengaruh Syair pet pet nyeut Dalam Meningkatkan Nilai moral Anak” yang berlokasi pada Mukim Sungai Limpah Kecamatan Sukamakmur, Aceh Besar, yang dimulai pada tanggal 1 Juni 2021 sampai dengan 1 September 2021. Populasi dari penelitian adalah semua anak yang berusia 7 sampai dengan 12 tahun berjumlah 90 orang, Sementara yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 72 orang.

Kegiatan pertama melakukan observasi atau asesmen anak yang berumur 7 sampai 12 tahun kemudian mengumpulkan anak di enam desa yang sudah dibagikan menjadi 2 kelompok. Pada kegiatan kedua mengelompokkan anak yang sudah di bagikan 2 kelompok yang berada di desa terdekat. Dan dari jumlah 90 anak menjadi 36 orang perkelompok tanpa memandang gender apakah laki-laki ataupun perempuan yang sudah sepakat

untuk bermain Pet-pet Nyeut. Kemudian pada kegiatan ketiga peneliti sudah menyediakan angket akan tetapi peneliti tidak membagikan karena mengingat anak-anak yang masih berumur 7-12 tahun sehingga peneliti menanyakan pertanyaan yang sudah tersedia di angket. Dan pada kegiatan yang terakhir diawal permainan semua anak yang akan bermain membuat sebuah lingkaran sambil mengarahkan kedua belah tangan kedepan dan menghubungkan antara jari telunjuk serta jari tengah dengan teman lainnya, Jumlah pemain tidak di batasi, dan semua anak boleh main tanpa memandang status dan gender.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh syair Pet-Pet Nyeut (Pentak Umpet) dalam meningkatkan nilai moral anak. Bagi penulis permainan pet-pet nyeut mempunyai keunikan tersendiri pada bagian salam pembuka yaitu mereka menyanyikan lagu dengan tujuan mencari siapa yang akan tutup mata. Syair laku tersebut adalah “carnee, berne, walat nabi, mulu kita, makan, tarek, cam- cam siblet, siemulue, ngoen simulet, jiwo ampoen musue, oeh luehbu, nyoe phet. Dalam bait lagu ini ada beberapa kata yang mengandung nilai moral antara lain pada kata “siemulue” artinya adalah orang yang jujur, lawan kata adalah “ngoen simulet” yaitu bohong atau tidak jujur.



Gambar 1. Tangan para pema

Inilah syair yang di nyanyikan oleh anak-anak sebelum bermain pet-pet nyeut (Petak Umpet). Pada syair ini banyak terdapat nilai moral antara lain Kejujuran. Hasil dari wawancara peneliti dengan para orang tua, yaitu Hamdiah (75 tahun) "permainan ini harus jujur orang yang tutup mata tidak boleh mengintip dan siapapun yang main harus makan dulu baru main (oeh luehbu, nyoe phet.) karena dalam permainan ini semua yang bermain harus kuat lari". Hal senada disampaikan oleh pak Kasem (78 tahun) "Permainan pet-pet nyeut kalau tidak jujur tidak enak bisa jadi orang yang tidak jujur tidak akan diajak main lagi kedepannya". Dari kedua pendapat orang tua tersebut menjelaskan bahwa orang yang ikut dalam permainan pet-pet nyeut tersebut harus mengikuti peraturan yang terdapat dalam syair. Tetapi permainan tradisional ini sudah sangat jarang dimainkan dengan beberapa alasan.

a) Kurangnya sosialisasi dari orang tua

Dari beberapa wawancara penulis menemukan kesamaan dalam menjawab pertanyaan yaitu Mengapa permainan tradisional jarang di mainkan oleh anak sekarang, Alasannya yang pertama karena orang tua sendiri tidak mau lagi mengajarkan atau mensosialisasikan permainan tradisional Aceh tersebut. Hal ini akan menyebabkan hilangnya permainan tradisional.

Alasan selanjutnya karena orang tua menganggap bermain hanya membuang-buang waktu, sebaiknya mereka belajar dan membantu orangtua atau lebih baik anak didalam rumah saja daripada harus bermain bersama teman di luar. Tentu saja pendapat tersebut salah karena dunia anak masih sangat membutuhkan waktu untuk bermain agar mereka bisa bersosialisasi dan bisa mengekspresikan diri.

Sementara itu Wali Kota Banda Aceh, Aminullah Usman (27 Juli 2019, <https://kumparan.com/acehkini/lestarikan-permainan-tradisional-anak-bpnb-aceh-gelar-festival-1rYApTo1qOU>), mengapresiasi BPNB Balai Pelestarian Nilai

Budaya Aceh yang menginisiasi kegiatan bermanfaat tersebut. "Ini salah satu upaya konkret untuk melestarikan budaya nusantara, warisan endatu (nenek moyang) kita," katanya. Menurutnya, di era yang semakin modern saat ini, banyak muncul permainan-permainan canggih didukung teknologi tinggi. Hal ini semakin membuat permainan tradisional tak dikenal lagi oleh anak Aceh. "Bukannya menolak kemajuan teknologi, namun kita perlu menyadari itu tidak seluruhnya membawa dampak positif bagi tumbuh kembang anak, dan hal ini tentu cukup mengkhawatirkan bagi kita selaku orangtua," katanya lagi.

b) Padatnya kegiatan sekolah

Dari beberapa hasil wawancara dengan anak dan orang tua anak maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan antara lain:

- Waktu anak sudah terlalu padat dengan kegiatan disekolah dari jam 07:45 sampai 16:00 WIB sehingga tidak ada waktu untuk keluarga,
- Akibat dari padatnya kegiatan sekolah waktu bermain anakpun hilang
- Karena mereka waktunya terlalu panjang disekolah kegiatan belajar mengajipun tidak lagi dilakukan karena sudah terlalu lelah.

Hal di atas sesuai dengan yang di kemukakan oleh Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Yohana Yembise (16 Juni 2017 <https://cantik.tempo.co/read/885233/jam-sekolah-sebaiknya-tak-terlalu-lama-alasannya/full&view>) mengatakan "jam sekolah sebaiknya tidak terlalu lama agar anak punya waktu cukup untuk berkumpul dengan keluarganya "Saya rasa delapan jam sudah terlalu lama untuk anak, kamimeminta anak agar tidak terlalu lama di sekolah sehingga mereka bisa berkumpul bersama keluarga mereka," kata Yohana. Menurut dia, waktu anak bersama keluarga sangat penting, karena keluarga adalah lembaga utama pembentuk nilai moral anak. Dia mengatakan KemePPPA telah merekomendasikan kepada

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar waktu anak belajar di sekolah tidak lebih dari lima jam."Kalau terlalu banyak jam belajar di sekolah itu sudah melanggar hak anak, seperti hak bermain,"

c) Kemajuan teknologi

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak, sejak ia kecil sampai ia tumbuh menjadi anak kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari bermain, akan tetapi di zaman era globalisasi ini anak sangat jarang sekali memainkan permainan tradisional, dimana arus teknologi lebih dominan, anak lebih memilih bermain Gadget. Penggunaan gadget sangat dibutuhkan perhatian orang tua, dimana orang tua harus bersikap bijak dalam memberikan alat komunikasi tersebut, jika digunakan secara bijak maka gadget dapat memberikan dampak yang positif, yaitu sebagai media belajar, tetapi jika penggunaan gadget tidak terkontrol maka sangat berdampak negative yaitu pada kondisi kesehatan dan tumbuh kembang anak.

Hal tersebut diatas sesuai kutipan peneliti ambil dari <https://id.theasianparent.com/bahaya-gadget-bagi-anak> Seorang Associate Professor of Paediatrics di Bangkok, Dr. Rawat Sichangsirikarn mengatakan bahwa ponsel memang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan gadget, kita dapat memperoleh informasi baru dan berkomunikasi dengan cepat. Namun di sisi lain, mereka punya efek samping yang berbahaya. Dampak tersebut begitu serius ketika para orangtua mengizinkan anak-anak mereka menggunakan teknologi gadget, termasuk ponsel atau tablet untuk jangka waktu yang lama. Hal tersebut akan menimbulkan bahaya gadget bagi anak. Screen time yang berlebihan dapat menimbulkan risiko serius pada kesehatan fisik maupun mental anak. Menggunakan aplikasi yang kurang aman bagi si kecil dan kebebasan akses internet yang tanpa batas juga dapat membahayakan mereka. Misalnya, mereka dapat mengakses jejaring sosial yang berbahaya dan tidak

pantas, atau terpapar situs web pornografi atau ancaman pemangsa pedofil”.

Bagaimana peranan permainan tradisional Pet-Pet Nyeut dalam membentuk nilai moral anak?

Dalam permainan Pet-Pet nyeut semua pemain harus bersama sama berkumpul di suatu tempat terbuka atau lapangan, Jumlah pemain tidak ditentukan dan mereka memulai permainan dengan menentukan siapa yang akan tutup mata. Pada permainan ini beberapa nilai moral yang terkandung di dalamnya antara lain:

- a) Berbuat jujur, yaitu Jika orang yang tutup mata maka dia tidak boleh mengintip kemana teman-teman lainnya bersembunyi, dan matanya harus benar-benar tertutup rapat.
- b) Bertanggungjawab, Orang yang tutup mata harus bertanggung jawab mencari teman-temannya yang bersembunyi tanpa harus menjaga posnya, artinya ia harus berkeliling lapangan untuk mencari samapai bertemu kembali.
- c) Kerja keras, dalam hal ini si penutup mata harus kerja keras secara mandiri untuk mencari teman yang bersembunyi, dan menggunakan tenaga lari yang kencang agar ia bisa mendahului temannya menuju pos jaga.
- d) Percaya diri, merupakan salah satu sifat yang harus dimiliki oleh si penutup mata, artinya ia tidak gampang terpengaruh dengan orang lain yang ingin menjebakny
- e) Berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, karena merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk mencari teman yang bersembunyi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan penelitian yang berjudul “Pengaruh Syair pet pet nyeut Dalam Meningkatkan Nilai moral Anak” yang berlokasi pada Mukim Sungai Limpah Kecamatan Sukamakmur, Aceh Besar, yang dimulai pada tanggal 1 Juni 2021 sampai dengan 1 September 2021. Populasi dari penelitian adalah semua anak yang berusia 6

sampai dengan 12 tahun berjumlah 90 orang, Sementara yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 36 orang. Adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang menyebabkan permainan tradisional aceh sudah sangat jarang dimainkan lagi oleh para anak di Mukim Sungai Limpah adalah

a. Kurangnya sosialisasi dari orangtua. Para orang tua anak di sunggai Limpah beranggapan bahwa anak anak jaman sekarang tidak mau lagi bermain, mereka lebih suka jalan-jalan atau kumpul dengan teman nongkrong di suatu tempat, dan sebgaiian orang tua lagi beranggapan kalau bermain hanya buang waktu mendingan di rumah belajar dan bantu orangtua.

b. Padatnya jam sekolah Padatnya jam sekolah menjadikan anak kehilangan waktu bermain, Pergi sekolah jam 07:00 WIB dan tiba kembali kerumah jam 16:00 WIB. Hal tersebut membawa dampak negative bagi tumbuh kembang anak secara piskologis, anak cenderung tidak bersosialisa lagi dengan teman sebaya di lingkungan rumahnya.

c. Kemajuan Tekhnologi Kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negative bagi para anak, Hal yang negative terjadi pada permainan, dimana anak lebih suka bermain gadget daripada bermain permainan tradisional.

2. Peranan Permainan Tradisional Aceh dalam membentuk Nilai moral anak.

a. Anak bisa belajar bersosialisasi. Permainan dilakukan bersama-sama dengan banyak teman tanpa memandang latar belakang keluarga. Semua anak akan terlibat aktif dalam permainan tersebut. Anak belajar bersosialisasi, tenggang rasa, toleransi, dan sebagainya.

b. Melatih anak patuh pada aturan. Dalam permainan ini anak akan bermain bersama dengan mematuhi

peraturan yang telah dibuat bersama. Setiap anak harus bisa mematuhi dan melaksanakan semua ketentuan yang telah dirumuskan dan disepakati. Jika aturan yang telah dibuat dipatuhi bersama, permainan akan berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Belajar berdiskusi akan suatu masalah Permainan yang dilakukan secara bersama-sama tentu diperlukan kesepakatan bersama pula untuk melakukan hal tersebut. Dalam permainan ini semua pemain harus bisa membuat, menyetujui dan melaksanakan aturan dalam permainannya. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi perselisihan yang akan berujung pada pertengkaran.

c. Percaya diri, karena ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam bermain.

d. Melatih sportivitas anak. Dalam permainan ini, pemain yang kalah dan menang harus bisa menerima dan melakukan tugasnya masing-masing. Anak akan belajar bagaimana menerima kekalahan dengan tetap menikmati permainan tersebut.

e. Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan – lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.

f. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan.

g. Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain, anak bergerak, berteriak dan tertawa. Gerakan tawa dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif,

- h. Moral. Dalam permainan tradisional mengenai konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing – masing untuk setiap permainan. Hal tersebut meminimalis ego di diri anak.

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka saran yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

- Bagi orang tua haruslah bersikap bijaksana dalam memperlakukan anak-anak yang seharusnya mereka masih membutuhkan kesenangan bermain, dan kewajiban orang tua sebagai orang yang terdekat dengan anak mensosialisasikan permainan tradisional daerah.
- Permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai moral seharusnya tetap harus dilestarikan jangan sampai hilang.
- Diharapkan juga kepada orang tua dan lembaga pendidikan (sekolah) untuk dapat mengawasi anak dalam penggunaan gadget.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhin, Fauzil. 2006. *Positive Parenting: Cara-Cara Islami Mengembangkan Nilai moral Positif Pada Anak Anda*. Bandung.
- B. Hurlock Elizabeth, 2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Catron, Carol E. & Allen, Jan (1999). *Early Childhood Curriculum A creative-Play Model*. New Jersey: Prentice-Hall
- dari <https://id.theasianparent.com/bahaya-gadget-bagi-anak> Seorang Associate

Professor of Paediatrics di Bangkok, Dr. Rawat Sichangsirikarn

Desmita, Psikologi Perkembangan, Bandung ; Anak Rosdakarya, 2006.

Dharma Kesuma, dkk, Pendidikan Nilai moral Kajian Teori dan Praktik di Sekolah, (Bandung: PT Anak Rosdakarya, 2012)

<https://cantik.tempo.co/read/885233/jam-sekolah-sebaiknya-tak-terlalu-lama-alasannya/full&view=ok>

<https://kumparan.com/acehkini/lestarian-permainan-tradisional-anak-bpnb-aceh-gelar-festival-1rYApTo1qOU> (Oktober 2019)

<https://kumparan.com/acehkini/lestarian-permainan-tradisional-anak-bpnb-aceh-gelar-festival-1rYApTo1qOU>, <https://www.membumikanpendidikan.com/2015/03/kebutuhan-bermain-pada-anak-dan.html>

Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta; Mitra Pustaka 2006

M. Mahbubi, Pendidikan Nilai moral Implementasi Aswaja sebagai Nilai Pendidikan Nilai moral, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2012),

Misbach. I.H (2006). *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Nilai moral Dan Identitas Bangsa*. Diakses 10 Juli 2018 dari http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.piskologi/197507292005012ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_permainan-tradisional_revisi_final.pdf

Munandar, Utami S.C. (1992). *Mengembangkan Bakat dan*

- Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT Grasindo
- Semiawan, Conny. R. 2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abad
- Sofyan S. Willis. (2005). Anak dan Masalahnya Mengupas Berbagai bentuk Kenakalan Anak seperti Narkoba, Freesex dan Pemecahannya. Bandung: CV Alfabeta.
- Yusuf Syamsu. (2004). Psikologi Anak dan Anak