

PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI MERDEKA SEBAGAI MEDIA
PELAKSANAAN PROSES GAME STAGE DI SD NEGERI 94 PEKANBARU

Oleh : Tria Paradisa
triparadisa@yahoo.com
Dosen Pembimbing : Dr. Hesti Asriwandari

Jurusan Sosiologi-Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Kampus Bina Widya Jl. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fak. 0761-63277

Permainan tradisional lompat tali merdeka adalah sebutan untuk mereka yang tinggal di Provinsi Riau. Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan gerakan pemain yang khususnya pada lompatan terakhir, tali diregangkan oleh pemain setinggi kepala tangan yang diacungkan keudara. Kepala tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata “merdeka”. Inti dari permainan ini melompat tali yang tersimpul dengan ketinggian yang bergradasi. Permainan ini merupakan cooperative games yang merangsang anak untuk siap bertindak (game stage). Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan fakta, keadaan, dan fenomena. Kaitan dengan penelitian ini adalah pengungkapan proses game stage dan nilai moral dalam permainan tradisional lompat tali merdeka di SD Negeri 94 Pekanbaru. Oleh karena itu, penulis akan mengembangkan konsep, mengumpulkan data dan fakta yang terjadi di tempat penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dari Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dalam permainan ada proses game stage yaitu sikap bertindak pemain dalam memainkan peran sesuai dengan status pemain. Dari proses game stage terkandung nilai moral yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol ketika anak bermain. Nilai moral terbut adalah nilai kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, sikap berlapang dada dan nilai taat aturan yang bermanfaat untuk mengembangkan jiwa dan membentuk karakter anak.

Kata kunci : permainan tradisonal lompat tali merdeka, game stage, nilai moralTRADITIONAL

GAME LOMPAT TALI MERDEKA AS A MEDIA IMPLEMENTATION OF GAME STAGE
PROCESS IN SD NEGERI 94 PEKANBARU

By: Tria Paradisa
triparadisa@yahoo.com
Adviser: Dr. HestiAsriwandari

Sociology Department - Faculty of Social and Political Sciences
Campus Bina Widya Jl. Soebrantas Km. 12.5 Simp. Baru Pekanbaru 28293
Telp / Fak. 0761-63277

ABSTRACT

The traditional game lompat tali merdeka is a name of traditional game for those who live in Riau Province. The naming of this game has something to do with the movement of players especially in the last leap; the rope is stretched by a high-fisted player held up in the air. The fist is almost similar to what the fighters do when they say the word "merdeka". The essence of the game is jumping ropes that are knotted with graded altitudes. This game is a cooperative game that stimulates children to be ready to act (game stage). The method used in this research is descriptive research method. Descriptive research is research that aims to reveal facts, circumstances, and phenomena. Connected of this research is the disclosure of the game stage process and the moral value in the traditional free jump rope game in SD Negeri 94 Pekanbaru. Therefore, the writer will develop concepts, collect data and facts that occur in the place of research. Data collection technique is using qualitative descriptive data analysis techniques from Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. Based on the results of the research, in the game there is a stage action process that is the attitude of players in playing the role in accordance with the status of players. From the game stage process, it contains moral values that are not directly visible, but shielded in a symbol when the child is playing. The moral values are the value of togetherness, simplicity, honesty, leadership, responsibility, stance and obedience rules that are beneficial to develop the soul and shape the child's character.

Keywords: traditional game lompat tali merdeka, game stage, moral values

PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia merupakan suatu bukti bahwa Indonesia negara yang kaya akan budaya. Budaya menjadi identitas bangsa Indonesia yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan agar kebudayaan tidak hilang dan terus dilanjutkan oleh generasi selanjutnya. Berbagai macam bentuk kebudayaan yang harus dijaga seperti kesenian, pakaian, sastra/tulisan, film, makanan, dan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Muhammad Zaini permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada satu daerah tertentu yang berdasarkan pada kultur atau budaya daerah tersebut. (Muhammad Zaini: 2008). Permainan tradisional merupakan bentuk folklore lisan karena diperoleh melalui tradisi lisan, sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama. Di Indonesia sendiri sulit diketahui secara pasti kapan dan dari mana permainan tradisional bermula, terkadang permainan tradisional ini memiliki persamaan konsep cuma mengalami perbedaan nama tiap daerah misalnya permainan lompat tali dengan nama permainan Sempring yang berasal dari Sunda, permainan Sapintrong dari Provinsi Jawa Barat, permainan Gattah di Provinsi Kalimantan Timur, permainan Pat Injau di Provinsi Bengkulu, permainan Lompat Tali Merdeka dari Provinsi Riau, permainan Yeye dari daerah Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Walaupun nama permainan ini berbeda-beda tiap daerah pada dasarnya sama yaitu melompat tali karet yang tersimpul. Jadi permainan tradisional merupakan unsur budaya universal yang

tidak lepas dari kehidupan manusia dimana mereka tinggal, khususnya berhubungan dengan dunia anak-anak.

Berbagai macam jenis permainan tradisional seperti permainan karet, engklek, kelereng, congklak, petak umpet, bola bekel, gobak sodor, layang-layang, pondok-pondok dan beberapa permainan lainnya sangat populer bagi anak-anak sebelum masuknya teknologi. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang sederhana dan seadanya. Seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional perlahan-lahan mulai jarang ditemukan akibat dampak arus globalisasi yang membawa pola kehidupan baru. Meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa jenis permainan tradisional yang sudah tua (lama) dari generasi ke generasi yang masih bertahan (survive) sampai sekarang. Contohnya permainan lompat tali merdeka (yeye). Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah lompat tali merdeka yaitu permainan yang intinya melompat tali yang tersimpul memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Jumlah pemain permainan tali merdeka ini berjumlah bilangan genap biasanya 4-10 orang, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah anggota yang sama banyak. Alasan peneliti memilih permainan lompat tali merdeka karena merupakan permainan yang cooperative games (bermain kooperatif) dimana didalam permainan dibentuk dua kelompok "team" . yaitu kelompok dalam (ingroup) dan kelompok luar (outgroup). Masing-masing kelompok itu memiliki pemahaman tentang identitas diri. Pada ingroup orang mendapatkan pemahaman bahwa kelompok "kami" berbeda dengan kelompok "mereka" artinya terdapat identitas yang membedakan antara orang-orang didalam kelompok dan orang-orang yang berada diluar kelompok. Identitas yang dimiliki bersama di dalam

kelompok menjadi “kami” atau “milik kami”. Sebaliknya identitas yang berasal dari luar kelompok (outgroup) disebut dengan istilah “mereka ” atau “lawan” atau milik mereka” (Soerjono Soekanto: 2010)

Permainan lompat tali merdeka (permainan karet) mengandung unsur kompetisi , masing-masing kelompok “team” akan bersaing, berkerjasama, membentuk anggota team menjadi lebih aktif dan harus mentaati peraturan bermain untuk mencapai tujuan kelompok. Unsur kompetisi dalam permainan lompat tali merdeka ini merangsang anak untuk siap bertindak (game stage) yaitu setiap pemain berani mengambil peran dan cepat menjalankan peran yang telah di tentukan sebelum permainan yang di mulai. Misalnya seorang ketua kelompok mengkoordinir kan anggotanya untuk patuh pada aturan bermain, merancang strategi untuk mengalahkan lawan dan memutuskan langkah-langkah yang harus dilakukan agar memenangkan permainan.

Disadari atau tidak disadari bahwa permainan tradisional lompat tali merdeka dimanapun ia berada,dipandang sebagai media sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk belajar berkomunikasi dan berorganisasi. Selain itu permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan pesan moral (moral value) tertentu seperti nilai-nilai gotong-royong, kebersamaan, kejujuran, sportif, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses game stage dalam pelaksanaan permainan tradisional lompat tali merdeka ?

2. Bagaimana pemahaman nilai moral anak disekolah dari proses game stage dalam permainan tradisional lompat tali merdeka?

KAJIAN PUSTAKA

1. Sosialisasi

Sosialisasi dapat diartikan sebagai suatu proses sosial yang terjadi apabila seseorang mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan perilaku kelompoknya, menurut Peter L. Berger (Soerjono Soekanto: 2010), sosialisasi adalah proses pada seorang anak yang sedang belajar menjadi anggota masyarakat adapun yang dipelajarinya adalah peranan pola hidup dalam masyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai, dan norma maupun kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Dengan demikian anak itu menjadi anggota masyarakat yang mengerti apa yang seharusnya dia lakukan ketika berinteraksi serta dapat menyelaraskan dirinya dengan lingkungan masyarakat.

Kaitan dengan permainan lompat tali merdeka adalah dalam bermain seseorang anak belajar bersikap dan berperilaku terhadap orang-orang yang setara dengan kedudukannya, baik tingkat umur maupun pengalaman hidupnya. Melalui lingkungan sepermainan , seseorang mempelajari nilai-nilai dan norma serta interaksi dengan orang-orang lain yang bukan anggota keluarganya. Disinilah seseorang belajar mengenal berbagai keterampilan sosial, seperti kerja sama, mengelolah konflik, jiwa sosial, kerelaan untuk berkorban, solidaritas, kemampuan mengalah dan keadilan.

2. Game stage

Tahap siap bertindak (game stage) yaitu kemampuannya menempatkan diri pada posisi orang lain pun yang mulai meningkat. Sehingga memungkinkan adanya kemampuan bermain secara bersama-sama.

Pada tahap ini individu mulai berhubungan dengan teman-teman sebaya diluar rumah. Peraturan-peraturan yang berlaku diluar keluarganya secara bertahap mulai dipahami. Bersamaan dengan itu, anak-anak mulai menyadari bahwa ada norma tertentu yang berlaku diluar keluarganya.

Tahap game ini dapat dibedakan dari tahap bermain dengan adanya suatu tingkat organisasi sosial yang lebih tinggi. Para peserta dalam suatu pertandingan mampu menjalankan peran dari beberapa orang lain secara serentak dan mengorganisasinya dalam suatu keseluruhan yang lebih besar. Mereka menjangkau hubungannya dengan orang lain hanya sebagai individu-individu dan menghubungkan mereka dalam rangkaian kegiatan bersama dimana mereka semua terlibat. Identifikasi dengan kegiatan bersama ini menjadi mungkin kendati kegiatan atau peranan tertentu dari masing-masing orang mungkin berbeda dari kegiatan-kegiatan orang lain, seperti halnya kalau ada pembagian peran atau pekerjaan dalam kelompok itu

Konsep diri setiap peserta dalam pertandingan itu akan terdiri dari kesadaran subyektif individu terhadap peranannya yang khusus dalam kegiatan bersama, termasuk persepsi-persepsi mengenai harapan dan respons dari yang lain. Misalnya, dalam pertandingan lompat tali merdeka (permainan karet), setiap pemain harus memperhitungkan peranan-peranan tertentu dari masing-masing pemain yang lain dalam timnya sendiri dan dalam tim lawannya. Orang yang sedang melompat dan memegang tali karet akan memberi reaksi tidak hanya antara mereka sendiri melainkan kepada semua orang yang bermain baik itu kelompok ingroup maupun outgroup. Dibalik semua ini, para peserta dalam suatu pertandingan lompat tali merdeka (permainan karet) juga diorientasikan ke peraturan-peraturan umum yang mengatur pertandingan, dan mereka mengontrol

tindakan mereka sendiri menurut peraturan-peraturan yang bersifat impersonal. Peraturan ini berguna untuk menentukan tujuan akhir dari permainan (mencetak angka atau poin lebih banyak dari pada tim lawan).

3. Peran

Menurut Horton dan Hunt (Soerjono Soekanto: 2010) peran adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki suatu status. Setiap individu memiliki perannya masing-masing dalam masyarakat baik suatu kekuasaan, kedudukan, status, pengaruh dan yang lainnya, dan apabila setiap individu menjalankan semua yang menjadi hak dan tugas maupun tanggung jawabnya, dalam hal inilah dikatakan seseorang itu menjalankan perannya.

Kaitan konsep peran dengan permainan tali merdeka (permainan karet) adalah semua orang (kelompok) bermain baik itu kelompok ingroup maupun outgroup harus menjalankan peran atau tugas yang diharapkan dan aturan normative yang telah disepakati sebelum permainan di mulai.

4. Internalisasi

Internalisasi adalah penghayatan, pendalaman, penguasaan secara mendalam melalui binaan, bimbingan dan sebagainya. Dengan demikian internalisasi merupakan suatu proses penanaman sikap kedalam diri pribadi seseorang melalui binaan, bimbingan dan sebagainya agar ego menguasai secara mendalam suatu nilai serta menghayati sehingga tercermin dalam sikap dan tingkah laku sesuai dengan standar yang diharapkan.

Menurut Talcott Parsons internalisasi merupakan proses panjang sejak seorang individu dilahirkan, sampai ia hampir meninggal, dimana ia belajar menanamkan kepribadiannya segala perasaan, nafsu, serta emosi yang diperlukannya sepanjang hidupnya. Jika proses, internalisasi ini berhasil maka seorang sudah mampu melekatkan nilai dan norma masyarakat

dalam kehidupan kesehariannya. Dengan kesadarannya sendiri individu sudah mampu mematuhi nilai dan norma yang ada tanpa adanya paksaan. Jika terjadi pada anggota suatu kelompok maka seorang individu anggota kelompok akan mampu mengidentifikasi perilaku kelompok dan mengambil alih sistem norma kelompok termasuk sikap sosial yang dimiliki kelompok yang berkaitan.

Hubungan internalisasi dengan permainan tradisional merdeka yaitu suatu proses pemahan dan penerapan nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan ke dalam hati pemain untuk merealisasikannya kedalam kehidupan nyata sehingga terjadi perubahan tingkah laku dan kepribadian yang sesuai dengan standar yang diharapkan.

5. Kelompok Sosial

Menurut Soerjono Soekanto kelompok sosial adalah himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama, oleh karena adanya hubungan antara mereka. Hubungan tersebut antara lain menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling tolong-menolong (Soerjono Soekanto: 2010).

Bergabung dengan kelompok merupakan sesuatu yang murni dari diri sendiri atau juga secara kebetulan. Misalnya, seseorang terlahir dalam keluarga tertentu. Salah satu teori yang memberi penjelasan tentang pembentukan kelompok sosial ialah teori keseimbangan (a balance of group formation) yang dikembangkan oleh Theodore Newcomb. Teori ini menyatakan bahwa seseorang tertarik kepada yang lain adalah atas dasar kesamaan sikap di dalam menanggapi suatu tujuan yang relevan satu sama yang lain. Beberapa faktor kesamaan yang mempengaruhi pembentukan kelompok sosial

1. Common Ancestry (Kesatuan genealogis atau faktor keturunan)
2. Kesatuan religious
3. Daerah asal yang sama (kesatuan territorial- community)
4. Common Interest (kesatuan kepentingan – asosiasi)

Kelompok sosial dalam penelitian ini berfokus pada kelompok sosial in group dan out Group. W.G. Summer membedakan antara in group dan out group. In group merupakan kelompok sosial yang dijadikan tempat oleh individu-individu untuk mengidentifikasi dirinya. Out group merupakan kelompok sosial yang oleh individu nya diartikan lawan in group jelasnya kelompok sosial diluar anggotanya disebut out group.

Dalam proses sosialisasi (Socialization), orang mendapat pengetahuan antara “kami”-nya dengan “mereka”-nya. Pada kelompok ingroup mengacu pada pengertian “saya” termasuk didalamnya ,seperti keluarga ku, profesiku, klikku dan sebagainya. Pada dasarnya semua kelompok yang berakhir dengan kata punya “saya” dijadikan tempat oleh individu-individu untuk mengidentifikasi dirinya didalam kelompok “kami”. Sedangkan kelompok luar mengacu pada pengertian “saya “ tidak termasuk didalamnya, karena “saya” berada diluarnya. Jadi kelompok luar adalah kelompok yang berada diluar.

Kaitannya konsep kelompok sosial in group dan out group dalam permainan lompat tali merdeka (permainan karet) adalah dimana didalam permainan dibentuk dua kelompok “team” yaitu kelompok dalam (ingroup) dan kelompok luar (Outgroup). Masing-masing kelompok itu memiliki arti. Pada in group orang mendapatkan pemahaman bahwa kelompok “kami” berbeda dengan kelompok “mereka” artinya terdapat identitas yang membedakan antara orang-orang didalam kelompok dan orang

orang-orang yang berada diluar kelompok. Identitas yang dimiliki bersama di dalam kelompok menjadi “kami” atau “milik kami”. Sebaliknya identitas yang berasal dari luar kelompok (outgroup) disebut dengan istilah “mereka ” atau “lawan” atau milik mereka”. Sehingga adanya pembagian kelompok ini akan memicu perlawanan yang mengandung unsur kompetisi untuk mencapai tujuan bersama (kemenangan dalam bermain).

6. Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka

Permainan tradisional memuat dua kata, yakni ‘permainan’ dan ‘tradisional’. Satu kata dengan kata yang lain saling mengukuhkan eksistensinya. Permainan dasar kata ‘main’ yang berarti berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat tertentu atau tidak. Misalnya dengan bola, kelereng, karet, caricarian. Tradisional mengandung pengertian sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang dilakukan secara turun menurun ((Muhammad Zaini : 2008)

Berikut penjelasan tentang permainan tali merdeka adalah sebagai berikut :

1. Permainan yang menggunakan peralatan sederhana yaitu karet gelang.
2. Permainan yang intinya melompat tali yang tersimpul memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter.
3. Permainan yang terdiri dari 2 kelompok yaitu pemegang tali dan pelompat tali. permainan diadakan, terlebih dahulu semua pemain akan dibagi menjadi 2 kelompok. Pemain tali merdeka ini berjumlah bilangan genap biasanya 2-10 orang, artinya satu tim terdiri dari 5 orang anggota.
4. Permainan lompat tali merdeka merupakan permainan yang cooperative games (bermain kooperatif) yaitu

permainan yang adanya aturan dan pembagian tugas dan peran untuk mencapai tujuan. Contohnya peran ketua mengkoordinir anggotanya

5. Dalam permainan lompat tali merdeka ada ketinggian bergradasi yang harus dilompati seperti,
 - a. Tali berada batas lutut pemegang tali.
 - b. Tali berada sebatas pinggang (sewaktu melompat pemain tidak boleh mengenai nya, sebab jika semua tim kelompok mengenai maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali.
 - c. Posisi tali berada di dada pemegang tali (posisi yang dianggap cukup tinggi ini boleh pemain mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatanya berada diatas tali dan tidak terjat.
 - d. Posisi tali sebatas telinga
 - e. Posisi tali sebatas kepala
 - f. Posisi tali dua jengkal dari kepala
 - g. Posisi tali dua jengkal dari kepala
 - h. Posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali
6. Dalam penentuan menang dan kalah dihitung dari perolehan poin yang terbanyak dari masing-masing tim.
7. Pemberian imbalan (reward) dan hukuman (punishment) ditentukan oleh tim pemenang sesuai dengan kesekapatan pemain.
8. Sebelum permainan tali merdeka dimulai masing-masing perwakilan kelompok melakukan suit guna untuk menentukan kelompok manan yang menjadi pemegang dan pelompat tali.
9. Permainan akan berakhir, jika semua pemain merasa lelah dan berhenti bermain atau bunyi bel sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengungkap fakta, keadaan, dan fenomena tentang proses game stage dalam permainan lompat tali merdeka.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 94 Pekanbaru, waktu pelaksanaan penelitian pada bulan April-Mei 2017.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas IV, guru olahraga dan 10 orang siswi kelas IV.

Prosedur

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini mengacu pada konsep Miles & Huberman (Nasution, s:1996) dengan langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data (Reduction data) yaitu suatu proses pemilahan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.
2. Penyajian data (Display data) yaitu data terkait permainan lompat tali merdeka disajikan dalam bentuk table
3. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi) yaitu mengungkapkan mengenai makna data yang dikumpulkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Game Stage Dalam Permainan Lompat Tali Merdeka.

Dalam permainan lompat tali merdeka di SD Negeri 94 Pekanbaru terdapat tahap-tahap, aturan dan kesepakatan saat memainkannya. Berikut adalah tahap tahap

dalam melakukan permainan tradisional tali merdeka di SD Negeri 94 Pekanbaru.

1. Persiapan

Hal ini berkaitan dengan mempersiapkan alat bermain seperti karet, pembagian kelompok, penentuan kelompok & penetapan peran, penetapan reward dan Punishment dan suit untuk memulai permainan. Pelaksanaan permainan tali merdeka diawali dengan melakukan persiapan alat yang digunakan untuk bermain yaitu karet gelang, karet gelang dijalin atau dianyam secara bersama-sama oleh anggota pemain. Cara mengayamnya adalah menyambungkan satu buah karet pada satu buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter.

Penentuan anggota kelompok ini ditentukan oleh masing-masing kelompok, dimana setiap anak memiliki hak untuk menentukan dengan siapa dia akan berkelompok. Artinya tiap pemain mempunyai pilihan dan alasan sendiri untuk bergabung dengan teman yang lainnya. Alasan ini lah yang menjadi dasar pembentukan kelompok seperti keakraban, kesamaan yang sama, satu tempat les dan satu tempat tinggal. Setelah terbentuknya dua kelompok ingrup dan outgroup maka masing masing harus mempunyai seorang pemimpin yang disebut ketua. Ketua dipilih secara musyawarah oleh masing masing team berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh masing-masing kelompok. Berdasarkan hasil penelitian kriteria pemilihan ketua adalah :

- a) Seorang ketua harus disukai oleh semua anggota satu team.
- b) Seorang ketua harus memiliki kelebihan yang melebihi siapapun yang ada di dalam kelompok itu. Seperti: keadaan fisik yaitu meliputi tinggi badan dan kuat melompat.
- c) Seorang ketua harus memiliki sikap berani untuk mempengaruhi orang lain.

Penetapan peran dalam permainan ini ditentukan status pemain yaitu ketua dan anggota. Untuk memulai permainan maka akan dilakukan suit

2. Pelaksanaan

Saat pelaksanaan permainan lompat tali merdeka didalam nya terdapat proses game stage yaitu kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain. dimana setiap pemain menjalankan peran sesuai dengan status yang telah ditetapkan. Para pemain akan berusaha bertindak sesuai peraturan-peraturan yang mengatur permainan agar dapat memberikan reaksi kepada kelompok ingroup maupun outgroup dalam permainan. Disaat bermain seorang ketua harus bertanggung jawab melaksanakan perannya seperti mengawasi anggota yang sedang melaksanakan tugas yang telah ditetapkan, mengkoordinir anggota kelompoknya agar bermain dengan baik. Berikut contoh peran ketua disaat proses bermain:

a. Mengkoordinir anggota kelompok

Dalam mengkoordinir anggotanya tentu dibutuhkan komunikasi kelompok yaitu komunikasi antara seseorang (komunikator) dengan sejumlah orang yang berkumpul bersama-sama dalam bentuk kelompok. Dimana seorang ketua sebagai central komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada anggotanya. sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator (ketua) mengarah pada usaha mencoba mempengaruhi atau mengubah sikap dan tingkah laku komunikasinya (anggota).

b. Mengawasi anggota kelompok

Seorang ketua bertanggung mengawasi anggotanya saat bertugas misalnya melihat anggota nya saat berperan memegang tali karet.

c. Mengambil keputusan

Seorang ketua harus berani bertindak dan mengambil keputusan dengan cepat, keputusan dalam hal ini terkait tentang

masalah yang ada di dalam kelompok misalnya siapa yang akan menggantikan jika ada teman yang gagal melompat.

Seorang anggota harus memiliki sifat tanggung jawab, taat aturan dan melaksanakan kewajiban atas tugas yang diperintahkan. Ada beberapa tugas anggota dalam permainan lompat tali merdeka sebagai berikut:

a. Memegang tali karet

Tali karet dipegang oleh dua orang anggota dalam satu team, untuk tugas memegang karet biasanya dimandatkan kepada anggota yang memiliki badan sama tinggi agar pada saat main lompat tali merdeka posisinya tali sama tinggi antara kanan dan kiri. Untuk memegang tali karet dibutuhkan 4 orang anak (2 orang kelompok pelompat dan 2 orang kelompok pemegang karet) yang tinggi badannya sama, agar ukuran tali karetnya seimbang. Jika kelompok kami menjadi team pemegang karet, ketua selalu menyuruh saya dan yosi memegang tali karet karena tinggi badan kami sama

b. Mengawasi kelompok lawan saat bermain

Anggota yang melakukan pengawasan ini biasanya mata mereka fokus melihat lompatan kelompok lawan mana tau ada kaki pemain yang terjatut ditali (gagal melompat) bahkan yang berniat untuk main curang.

c. Mengembangkan semangat dan menjaga solidaritas yang baik dengan anggota kelompok

Semua anggota kelompok harus kompak, bersungguh-sungguh, dan semangat dalam bermain. Artinya sesama anggota harus saling menjaga dan membantu apapun masalah dalam kelompok diselesaikan bersama dengan cara musyawarah dan mufakat agar mencapai keberhasilan yaitu mendapat poin terbanyak dibandingkan kelompok lawan.

3. Akhir Permainan

Berakhirnya permainan lompat tali merdeka ditentukan oleh kesepakatan para pemain. Biasanya permainan selesai jika semua pemain capek bermain atau ketika bunyi bel sekolah. Untuk penentuan team yang menang dan kalah dihitung dari perolehan poin masing-masing kelompok. Team yang mendapat poin terbanyak dianggap pemenang dan team yang mendapat poin yang rendah dianggap team yang kalah. Team yang kalah siap-siap untuk mendapat hukuman dari team yang menang, hukumannya yaitu bermain cak lela sesuai dengan kesepakatan bersama sebelum bermain.

Dalam Penelitian ini permainan cak lela dipilih sebagai hukumannya karena permainan ini membuat kita capek lompat-lompat kak apalagi dimainkan sebanyak 6 kali atau sebanyak jumlah anggota”.

PEMAHAMAN NILAI MORAL DARI PROSES GAME STAGE

Dari proses game stage permainan tradisional lompat tali merdeka yang dimainkan anak-anak di SD Negeri 94 terkandung nilai moral yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol ketika anak bermain. Nilai moral (moral value) ini yang sangat bermamfaat bagi pengembangan jiwa anak untuk membentuk karakter, sikap, pribadi anak. Selanjutnya pesan moral ini akan menjadi bekal dan modal dasar bagi anak dalam berinteraksi dengan anggota masyarakat lainnya sesuai dengan norma yang berlaku. Berikut ini adalah penjelasan tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tradisional lompat tali merdeka:

1. Nilai Kebersamaan, dalam permainan lompat tali merdeka ini mengajarkan anak-anak pentingnya kebersamaan, nilai

kebersamaan ini terletak pada saat anak bermain yang melibatkan jumlah anggota pemain lebih dari 2 orang artinya satu jenis permainan bisa dimainkan oleh banyak anak-anak secara bersama.

2. Nilai Permainan tradisional lompat tali merdeka didalamnya terdapat nilai kesederhanaan dilihat dari alat yang digunakan cuma satu yaitu karet gelang.
3. Nilai Kepemimpinan, permainan lompat tali merdeka mengajarkan nilai kepemimpinan pada diri anak hal ini dibuktikan bahwa permainan ini dapat mengasah kemampuan mengatasi konflik yang dimiliki anak, karena seorang pemimpin harus mampu berpikir bijak dalam mengatasi masalah baik yang terdapat di dalam kelompok maupun diluar anggota kelompok.
4. Nilai Tanggung Jawab, permainan tradisional lompat tali yang dimainkan anak di SD Negeri 94 Pekanbaru terdapat nilai tanggung jawab yaitu peran atas status yang mereka miliki.
5. Nilai berlapang dada dalam permainan tradisional lompat tali merdeka ditunjukkan disaat anak-anak yang sedang bermain menghormati atau menghargai setiap tindakan yang akan dilakukan atau yang telah terjadi didalam kelompoknya. Contoh sikap berlapang dada dalam permainan ditunjukkan saat melakukan suit untuk memulai permainan.
6. Nilai Kejujuran merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Dalam permainan tradisional lompat tali merdeka terdapat nilai-nilai kejujuran yang secara tidak sadar terkandung didalamnya. Contoh nilai kejujuran tersebut adalah dimana saat pelompat tali mengenai tali pada saat ketinggian tali berada diatas lutut,

akan tetapi pelompat menyatakan dia tidak mengenai (bersentuh dengan tali karet) artinya anak tersebut berbohong , curang dan tidak sportif dalam bermain.

7. Nilai Kerja Keras (keinginan berprestasi) Kebutuhan berprestasi merupakan dorongan untuk mengungguli, berprestasi sehubungan dengan seperangkat standar, bergulat untuk sukses. Dalam permainan tradisional lompat tali merdeka ini team lompat tali dan team pemegang tali akan bersaing untuk mencetak poin yang lebih tinggi, dengan tujuan untuk meraih kemenangan.

8. Nilai Taat Aturan

Permainan tradisional lompat tali merdeka dibangun secara bersama-sama artinya demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Disatu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara fairplay, disisi lain, merekapun berlatih membuat aturan main itu sendiri. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya.

1. Internasiasi Nilai Kejujuran Disekolah

Kejujuran merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Contoh sikap kejujuran yang dikembangkan disekolah Sd Negeri 94 Pekanbaru adalah: tidak mencontek dan memberikan contekan, jujur dalam memeriksa tugas, melaporkan temuan barang hilang.

Anak-anak perempuan yang bermain tali merdeka menerapkan nilai kejujuran disaat belajar yaitu jujur dalam memeriksa tugas sendiri dengan cara memberikan tanda

contreng jika jawabannya benar dan silang untuk jawab yang salah

Hal ini dibenarkan oleh Ibu Guru Yeni selaku guru kelas IV, yang mengatakan: Saya melihat anak-anak perempuan yang lebih jujur ketika melakukan pemeriksaan tugasnya hal ini dibuktikan bahwa jawaban anak perempuan lebih bersih (tidak banyak coretan) karena disaat saya membacakan kan jawaban yang benar ada kemungkinan anak –anak bisa mengubah jawaban mereka dengan mengganti (Hurup A, B, C, atau D) biasanya perilaku yang mengubah jawaban banyak dilakukan oleh siswa laki-laki yang degil.

2. Internalisasi Nilai Tanggung Jawab di Sekolah.

Tanggung jawab berarti “ kemampuan untuk merespons atau menjawab”. Itu artinya, tanggung jawab berorientasi terhadap orang lain, memberi bentuk perhatian, dan secara aktif memberikan respons terhadap apa yang mereka inginkan. Tanggung jawab menekan pada kewajiban positif untuk saling melindungi satu sama lain. Sikap tanggung jawab yang terdapat dalam permainan lompat tali merdeka mendorong anak untuk melakukan hal yang sama ketika melakukan kewajiban- kewajiban sebagai siswa yaitu melakukan tugas tanpa harus disuruh oleh guru, mengerjakan PR, melaksanakan piket kelas dan berperan aktif dalam kegiatan sekolah.

Dari hasil penelitian peneliti melihat bahwa Anak-anak perempuan yang main lompat tali lebih bertanggung jawab dibandingkan anak laki-laki. Contohnya anak perempuan lebih bertanggung jawab atas pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh guru, anak perempuan jarang sekali yang tidak melaksanakan piket. Seperti waktu mata pelajaran matematika peneliti melihat bahwasanya ada 6 orang anak laki-laki yang sedang saya hukum duduk dilantai sambil mengerjakan PR akibat tidak

mengerjakan PR dan tidak ada satu anak perempuan yang yang dihukum.

Contoh sikap tanggung jawab yang dilakukan anak perempuan yaitu mereka kompak melaksanakan piket kelas saat bel pulang berbunyi.

4. Internalisasi Nilai Keinginan Berprestasi (Kerja Keras) di Sekolah

Menurut Mc Clelland kebutuhan berprestasi merupakan dorongan untuk mengungguli, berprestasi sehubungan dengan seperangkat standar, bergulat untuk sukses. Seseorang yang dianggap memiliki motivasi untuk berprestasi lebih baik dari prestasi karya orang lain. Ciri-ciri individu yang menunjukkan orientasi tinggi antara lain bersedia menerima resiko yang relative tinggi, keinginan untuk mendapatkan umpan balik tentang hasil kerja mereka, keinginan mendapatkan tanggung jawab pemecahan masalah. Dalam permainan tradisional lompat tali merdeka mengajarkan pemain untuk semangat berprestasi dimana team lompat tali dan team pemegang tali akan bersaing untuk mencetak poin yang lebih tinggi, dengan tujuan untuk meraih kemenangan. Hal ini juga berlaku di dalam kelas anak perempuan yang bermain lompat merdeka lebih berprestasi hal ini dibuktikan dari peringkat kelas. Rangking 10 besar dalam kelas diraih oleh 9 orang anak perempuan dan 1 orang anak laki-laki. Juara I, II, III sampai VIII diraih oleh anak perempuan sedangkan rangking IX diraih oleh anak laki-laki yaitu Muhammad Alvian, selanjutnya peringkat X diraih lagi oleh anak perempuan.

3. Internalisasi Nilai Gotong Royong

Gotong royong adalah kerja sama antara sejumlah anggota untuk menyelesaikan sesuatu pekerjaan yang dianggap untuk kepentingan bersama. Dalam perspektif sosiologi budaya, nilai gotong royong adalah semangat yang diwujudkan dalam bentuk perilaku atau

tindakan individu yang dilakukan tanpa mengharapkan balasan untuk melakukan sesuatu secara berama-sama demi kepentingan bersama atau individu tertentu. Nilai gotong-royong yang ada didalam permainan lompat tali merdeka juga diterapkan dilingkungan sekolah anak perempuan yang main seperti membersihkan ruangan kelas (piket) disaat pulang sekolah.

5. Internalisasi Nilai Taat Aturan

Menurut Depertemen Pendidikan dan kebudayaan tata tertib sekolah adalah peraturan yang mengatur segenap tingkah laku para siswa selama mereka bersekolah untuk menciptakan suasana yang mendukung pendidikan. Tata tertib sekolah dibentuk sebagai alat untuk pengatur perilaku dan sikap untuk menciptakan kedisiplinan.

Dalam tata tertib sekolah bahwa siswa mempunyai kewajiban:

- 1) Siswa harus bersikap sopan santun, menghormati bapak/Ibu guru, pegawai dan petugas sekolah maupun diluar sekolah
- 2) Siswa harus bersikap sopan santun, menghormati sesama pelajar, baik didalam sekolah maupun di luar sekolah
- 3) Siswa harus menggunakan atribut sekolah yang telah ditetapkan
- 4) Siswa harus hadir tepat waktu
- 5) Siswa harus patuh kepada nasihat dan petunjuk orang tua dan guru
- 6) Siswa tidak dibenarkan untuk meninggalkan kelas sekolah kecuali mendapat ijin khusus dari guru kelas dan kepala sekolah dan sebagainya.

Dari hasil penelitian peneliti melihat bahwa Anak-anak perempuan yang main lompat tali semuanya mentaati aturan seperti memakai atribut lengkap mencakup berpakaian rapi, baju dimasukkan kedalam rok, memakai sepatu berwarna hitam, tidak ada anak perempuan yang keluar masuk atau meninggalkan kelas ketika jam belajar. Alasan mereka tidak melanggar karena ada

hukuman dari pihak sekolah. Dapat disimpulkan hukuman menjadi alat pengatur terlaksananya tata tertib.

6. Internalisasi Nilai Kebersamaan di Sekolah

Permainan tradisional lompat tali merdeka yang dimainkan oleh anak-anak perempuan di SD Negeri 94 Pekanbaru terdapat nilai kebersamaan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anggota pemain, dimana melibatkan pemain yang relative banyak. Karena pada hakekatnya permainan lompat tali ini adalah permainan rakyat yang selalu memdahulukan faktor kesenangan bersama.

Nilai kebersamaan tidak hanya dalam permainan saja namun dilingkungan sekolah nilai kebersamaan menjadi hal yang penting dalam melakukan aktivitas belajar dan mengajar. Contoh nilai kebersamaan yang dapat dilihat disekolah yaitu ; kegiatan gotong royong, mengerjakan bersama tugas piket kelas, mengerjakan tugas secara berkelompok (diskusi kelompok), dan jajan dikantin bersama-sama, bergurau dan membuat lucu-lucuan ketika jam istirahat.

7. Internalisasi Nilai Berlapang Dada Di Sekolah

Lapang dada yaitu sikap ikhlas mau menerima kekalahan, mau menerima pendapat dan mau menerima kritikan.

Contoh penerapan sikap berlapang dilingkungan sekolah dapat dilihat dari kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar seperti menerima dengan ikhlas tugas yang diberikan guru, ikhlas menerima nilai yang diberikan guru, ikhlas jika diarahkan oleh guru dan diminta pertolongan.

Dari hasil penelitian peneliti melihat bahwa Anak-anak perempuan yang main lompat tali merealisasikan nilai lapang dada seperti menuruti arahan yang disuruh oleh wali kelasnya yaitu anak perempuan di pasangkan duduk dengan anak laki-laki karena anak perempuan lebih unggul

prestasinya dibandingkan anak laki-laki sehingga anak perempuan bisa membantu teman sebangkunya jika mengalami kesulitan pelajaran. Awalnya memang anak perempuan tidak mau dipasangkan dengan anak laki-laki dengan alasan tidak terbiasa karena dari kelas 1 - 3 mereka duduk sesama jenis, tapi setelah ibu Yeni menjelaskan alasannya anak perempuan pun mau menerima arahan tersebut.

Mamfaat permainan tradisional Lompat Tali Merdeka

1. Manfaat penanaman nilai

Dalam permainan tradisional tali merdeka yang dimainkan anak-anak perempuan di SD Negeri 94 Pekanbaru mengandung nilai-nilai budaya yang kelak berguna bagi kehidupan mereka dalam masyarakat.

2. Manfaat Edukasi

Mamfaat edukasi dalam permainan tradisional tali merdeka ini adalah, anak akan menjalin hubungan dengan teman sebaya (*peer group*) secara otomatis mereka akan belajar berkomunikasi, belajar berbagi hak, belajar memecahkan masalah. Selain itu dengan bermain lompat tali merdeka anak akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam mengemukakan isi pikiran dan perasaan ataupun memahami apa yang dilakukan oleh teman sekitarnya sehingga hubungan dapat terjalin dengan baik.

3. Manfaat Rekreasi

Menurut Moritz Lazarus (Tedjasaputra : 2007) dalam teori rekreasi, berpendapat bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja. Kegiatan bekerja menyebabkan kekurangan tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang berbeda dengan bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara ideal untuk memulihkan tenaga. Melalui

permainan tradisional lompat tali merdeka ini anak dapat melepas ketegangan yang dialaminya. Misalnya main pada waktu istirahat setelah lelahnya belajar didalam ruangan kelas.

4. Mengembangkan kemampuan motorik kasar

Bermain permainan tradisional lompat tali merdeka dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.

5. Manfaat Sosial

Permainan tradisional tali merdeka sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional lompat tali merdeka merupakan salah satu bentuk permainan nasional karena permainan ini dimainkan oleh anak-anak disetiap daerah yang ada di Indonesia.
2. Permainan lompat tali Merdeka ini mempunyai plot atau alur saat proses permainan, mulai dari menyiapkan alat, penentuan kelompok, pembagian peran dan pelaksanaan hingga berakhirnya permainan. Pada pelaksanaan permainan terdapat pembagian peran yang ditentukan oleh status pemain seperti ketua dan anggota .
3. Saat pelaksanaan permainan lompat tali merdeka didalam nya terdapat proses game stage yaitu kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain. dimana setiap pemain menjalankan peran sesuai dengan status yang telah ditetapkan. Para pemain akan berusaha bertindak sesuai peraturan-peraturan yang mengatur permainan agar dapat memberikan reaksi kepada kelompok ingroup maupun outgroup dalam permainan.
4. Dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 94 Pekanbaru dapat disimpulkan proses game stage dalam permainan lompat tali merdeka mengajarkan menempatkan diri dan bertindak sesuai dengan peraturan yang mereka buat. Anak-anak belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main akan mendapat sanksi sosial dari sesamanya dan apa bila ia mengaku kesalahan makan teman lain pun akan mengampuninya dan menerimanya kembali. Dalam hal inilah anak belajar nilai toleransi terhadap sesama.

5. Dari proses game stage terkandung nilai moral yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol ketika anak bermain. Nilai moral tersebut adalah nilai kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, sikap berlapang dada dan nilai taat aturan yang bermanfaat untuk mengembangkan jiwa dan membentuk karakter anak.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, permainan lompat tali merdeka yang dimainkan oleh siswi perempuan di SD Negeri 94 Pekanbaru, saran yang dapat peneliti berikan adalah :

1. Diperlukan revitalisasi terkait permainan lompat tali merdeka ini karena pada saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak baik itu di rumah mau pun di lingkungan sekolah. Revitalisasi berfungsi untuk menggiatkan kembali permainan ini dalam masyarakat sehingga nanti budaya melayu akan terus bertahan.
2. Diharapkan masyarakat lokal dapat berpartisipasi di dalam pelestarian dan pengembangan permainan tradisional dengan menumbuhkan rasa kebanggaan dan kecintaan terhadap permainan tradisional.
3. Kepada para pendidik di sekolah permainan tradisional seharusnya diwariskan melalui pendidikan formal maupun non formal, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat baik itu melalui kurikulum pendidikan, penelitian, maupun seminar-seminar.
4. Seiring dengan peningkatan teknologi serta pengaruh globalisasi dunia kearah kehidupan yang modern, warisan budaya dan nilai-

nilai tradisional masyarakat menghadapi tantangan dan rintangan terhadap eksistensinya. Hendaklah kita menjadi orang yang dapat mengikuti teknologi namun tetap berbudaya dalam berteknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [http:// ndetigan.com](http://ndetigan.com)
Kamanto Sunarto. 2004. *Pengantar Sosiologi Edisi Revisi* (Jakarta : Lembaga penerbit Fakultas Ekonomi UUI
Muhammad Zaini. 2008. dalam : *Jurnal Sejarah dan Budaya (Jantra) edisi Juli Vol 1 No 6*
Nasution, s Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif, (Bandung: Tarsito, 1996)
Soerjono Soekanto. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali
Tedjasaputra, Maykes. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo