

## **NILAI SOSIAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI (Kajian Antropolinguistik)**

Ayu Wijastuti<sup>\*1</sup> dan Nur Aini Puspitasari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

### **Abstrak**

Bermain permainan merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak, tetapi di era globalisasi permainan digital lebih digemari daripada permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat, salah satunya kandungan nilai sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kandungan nilai sosial dalam permainan tradisional Betawi dengan pendekatan antropolinguistik. Permainan tradisional Betawi difokuskan pada lima permainan yaitu dampu, lompat karet, wak wak gung, galasin, dan tuk tuk ubi. Kualitatif deskripsi menjadi metode pada penelitian ini yang akan mendeskripsikan bentuk nilai sosial yang terdapat pada lima permainan tradisional Betawi dengan pendekatan etnografi. Data diambil dengan teknik observasi non partisipasi pada anak-anak yang bermain permainan Tradisional Betawi di Kampung Makasar Jakarta Timur yang juga sebagai sumber data. Hasil penelitian ini menunjukkan dari komunikasi verbal dan nonverbal para pemain selama bermain terdapat nilai sosial berupa kerukunan, disiplin, kasih sayang, kekeluargaan, toleransi, dan kerja sama.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Nilai Sosial, Antropolinguistik, Betawi

### **Abstract**

*Playing games is an activity favored by children, but digital games are becoming more popular rather than traditional games which contain more benefits, one of the benefits of traditional games is social values. This study aims to describe the social values of Betawinese traditional through anthropolinguistic approach. This study is focused on five Betawinese traditional games, which is dampu, permainan karet, wak wak gung, galasin, and tuk tuk ubi. Using qualitative description is the method in this research that will describe the form of social values and ethnographic approach, this study tries to describe the form of social values found in the five Betawinese traditional games. The data were taken using non-participatory observation techniques on children playing traditional Betawi games in Kampung Makasar, East Jakarta, which was also the source of the data. The results of this study indicate that from the verbal and nonverbal communication of the players during games there are social values in the form of harmony, discipline, affection, kinship, tolerance, and cooperation.*

**Keywords:** Traditional Games, Social Values, Anthropolinguistic, Betawinese

## **PENDAHULUAN**

Bermain merupakan kegiatan yang tidak lepas dari dunia anak-anak. Karena dengan bermain, anak-anak akan merasakan kegembiraan. Kegembiraan yang dirasakan itu karena anak-anak merasa senang berinteraksi dengan temannya dan juga bermain

---

\*correspondence Address

E-mail: sayaayuwijastuti@gmail.com, nur.aini.puspitasari@uhamka.ac.id

permainan yang mengasah anak untuk bertanding. Hal ini menjadikan kegiatan bermain sangat bermanfaat untuk anak-anak. Seperti yang dikatakan Syaikh dan Napis bahwa bermain permainan memiliki banyak manfaat karena saat bermain anak akan memenuhi kebutuhan untuk perkembangannya dalam segi kognitif, kreativitas, motorik, sosial, nilai, sikap hidup, dan emosi (Syaikh & Napis, 2020). Terutama permainan tradisional, karena dapat memancing anak untuk bekerja sama sekaligus juga bersaing, mengontrol diri, rasa empati, dan menghargai orang lain karena permainan tradisional biasanya dilakukan berkelompok yang mengharuskan anak berinteraksi dengan orang lain.

Diera globalisasi ini eksistensi permainan tradisional menurun karena tergeser dengan permainan digital yang lebih digemari oleh anak-anak. Puspitasari dkk mengatakan bahwa teknologi yang semakin modern membuat anak beralih ke permainan digital, yang mengakibatkan anak-anak lebih mengenal permainan digital (Puspitasari et al., 2020). Sisi lain permainan digital yang serba canggih ternyata membawa dampak buruk terhadap anak. Kecanduan bermain *game online* membuat anak hanya fokus pada gawainya sehingga tidak tertarik dengan kegiatan di luar dan menyebabkan anak tidak melakukan interaksi fisik yang akan berpengaruh pada kemampuan berpikir (Arga et al., 2020). Khanmurzina dkk mengumpulkan beberapa penelitian dan menyimpulkan bahwa psikolog menyatakan dunia virtual seperti *game* mengajarkan untuk berperilaku menyerang dan bertahan, permainan yang sebagian besar menjadikan lawan sebagai musuh memprovokasi perilaku agresif (Khanmurzina et al., 2020). Salah satu kasus dampak buruk dari kecanduan *game online* terjadi pada Mei 2021 lalu, AFS (15) membakar rumah tetangganya lantaran kesal tidak memiliki uang untuk *top up game online*. Menurut keterangan warga, rumah yang terbakar itu kosong karena pemilik sedang buka bersama di luar rumah tetapi AFS berada di dalam rumah tersebut dan keluar melalui pagar saat rumahnya sudah terbakar. Kapolsek Candi Kompol Yulie Krisna mengatakan AFS sering dimarahi oleh ibunya karena kecanduan *game online* (Agusta, 2021; Suparno, 2021). Tidak hanya itu, kecanduan *game online* juga membuat dua siswa SMP kelas VII di Cimahi tidak dapat melanjutkan sekolahnya dalam satu tahun karena harus mendapat perawatan akibat kecanduan *game online*. Hal ini berawal dari kedua siswa tersebut tidak pernah masuk saat PJJ, setelah ditelusuri ternyata mereka kecanduan bermain game sehingga tidak tidur hingga subuh (Pradana, 2021).

Dampak yang ditimbulkan dari permainan digital sangat berbahaya karena dapat merusak generasi bangsa, maka tugas kitalah yang harus membimbing para generasi menjadi generasi yang membanggakan. Kita dapat mengenalkan permainan tradisional

yang kaya akan manfaat pada anak-anak. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang akan mendatangkan dampak positif untuk perkembangan anak, berikut beberapa penelitian terkait dengan manfaat permainan tradisional seperti artikel Witasari dan Wiyani yang membuktikan permainan tradisional dapat membentuk karakter anak dengan hasil membiasakan anak-anak untuk melakukan nilai-nilai kebaikan dari bermain permainan tradisional (Witasari & Wiyani, 2020). Puspitasari juga menjelaskan permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai pendidikan pada anak seperti ketekunan, berpikir cerdas, kreatif, dan fokus pada pemikiran (Puspitasari et al., 2020). Ramadhani dan Fauziah mengungkapkan hubungan permainan tradisional dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan perkembangan sosial dan emosional pada anak diusia dini (Ramadhani & Fauziah, 2020) berkaitan dengan kemampuan sosial anak, Ardiansyah menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap anak yaitu menjadikan anak memiliki prakarsa dalam melakukan aktivitas, mau bergaul dengan teman sebaya, memiliki peran saat bermain dengan temannya, dan dapat mengatasi masalah (Ardiansyah, 2012). Selain memiliki manfaat yang baik untuk pemain terutama pada anak-anak, dengan mengenalkan permainan tradisional kita wariskan budaya dari para leluhur seperti artikel Hidayat yang membuktikan masih ada yang memelihara kebudayaan dengan mempertahankan konsep permainan konclong seperti pada warga Kampung Adat Dukuh yang memiliki nilai kearifan lokal (Hidayat, 2013).

Dari penelitian tentang manfaat permainan tradisional yang sudah dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti kandungan nilai sosial karena nilai sosial sangat dibutuhkan untuk perkembangan sosial anak. Kandungan nilai sosial ini diambil dari permainan tradisional Betawi karena belum banyak yang meneliti tentang nilai sosial yang terdapat pada permainan tradisional Betawi. Permainan tradisional Betawi dipilih karena kita bisa menunjukkan budaya Betawi yang sudah mulai pudar karena banyaknya pendatang baru dari berbagai etnis. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan nilai sosial yang terdapat pada permainan tradisional Betawi dengan cara menganalisis komunikasi verbal dan nonverbal yang dilakukan para pemain permainan tradisional.

Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang diwariskan dari leluhurnya, salah satunya adalah permainan rakyat atau permainan tradisional. Seperti dalam pidato Zaini Alif dengan judul *"The Secret Meaning of Hom Pim Pa"* mengatakan bahwa terdapat 212 permainan tradisional Jawa, 50 permainan tradisional Lampung, 250 permainan tradisional Sunda, dan 300 permainan tradisional dari provinsi lain (Nurmahanani, 2017).

Dalam artikelnya, Puspitasari yang mengutip pendapat Hapidin permainan tradisional adalah harta karun budaya yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Permainan tradisional bermanfaat untuk membangun karakter bangsa (Puspitasari et al., 2020). Permainan tradisional merupakan aset budaya yang dapat membangun karakter bangsa. Dari teori yang telah disampaikan, maka permainan tradisional merupakan warisan yang diberikan oleh generasi sebelumnya yang mengandung nilai-nilai kebaikan. Permainan tradisional salah satu aset dari budaya Indonesia yang harus dijaga agar tidak termakan oleh zaman.

Tradisi lisan diartikan sebagai tradisi yang dilakukan turun temurun dalam waktu yang lama dan menjadi kebiasaan. Disebut tradisi lisan karena tradisi yang dilakukan disampaikan secara lisan. Tradisi lisan ini tidak hanya terdiri atas unsur verbal saja seperti mantra, permainan tradisional, nyanyian, atau cerita rakyat tetapi juga terdapat unsur nonverbal seperti tarian, pengobatan tradisional, dan bercocok tanam tradisional (Sibarani, 2015). Selain itu, permainan tradisional kenyataannya memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak dari berbagai aspek karena ciri khas permainan tradisional adalah menggunakan alat sederhana yang mudah ditemukan dapat mengembangkan imajinasi, dan kreativitas anak. Permainan tradisional dimainkan secara langsung tidak seperti permainan digital yang hanya bertemu secara virtual, hal ini berguna untuk menanamkan nilai sosial bagi anak. Menurut Nurmahanani, kegiatan bermain permainan tradisional salah satu upaya pelestarian budaya, sebagai sarana melepas emosi dengan gerakan, nyanyian, tawa, dan teriakan (Nurmahanani, 2017).

Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Begitu pula dengan permainan tradisional di Indonesia sangat beragam, salah satunya adalah permainan tradisional Betawi. Etnis Betawi kaya akan budaya yang memiliki ciri khas tersendiri, menurut Muhasyim budaya Betawi adalah budaya mestizo karena dihasilkan dari campuran dari berbagai budaya lain (Hermansah Muhasyim & Solihin, 2011). Misalnya Gambang Kromong yang berasal dari budaya Cina, lalu Rebana yang berasal dari budaya Arab (Muhasyim & Solihin, 2011). Selain itu juga ada permainan tradisional yang juga tercampur dengan budaya Jawa, Sunda dan lainnya. Permainan tradisional Betawi banyak dilakukan dengan alat sederhana dan juga dengan nyanyian tertentu. Contohnya pada permainan tradisional Betawi yang sangat terkenal seperti bekel, tepok nyamuk, deng, ndengan, gundu, petak umpet, pong pong balong, gala wadi, klitikan, balap karung, panjat pinang, tuk-tuk ubi, lompat karet, dampu, wak wak gung, dan galasin (Chaer, 2012). Permainan tradisional Betawi dipilih dalam

penelitian ini karena dengan adanya penelitian ini bisa mengenalkan dan mengembalikan eksistensi budaya Betawi yang mulai tergerus karena banyaknya pendatang baru dari berbagai etnis yang menempati wilayah Jakarta

Permainan tradisional tersebut kebanyakan dimainkan lebih dari satu orang yang berarti membutuhkan interaksi saat bermain, dari interaksi tersebut menimbulkan banyak nilai, salah satunya adalah nilai sosial. Kajian kandungan nilai dalam suatu permainan tradisional dapat dilakukan dengan disiplin ilmu antropolinguistik (Vianugrah, 2020). Untuk mendapatkan nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, dapat dilakukan analisis dengan menggunakan pendekatan antropolinguistik. Seperti yang dikatakan oleh Sibarani, tradisi lisan sangat cocok untuk dijadikan objek kajian antropolinguistik karena kajian tradisi lisan dengan pendekatan antropolinguistik akan menjelaskan bahasa dan juga nilai pada suatu budaya secara antropologi (Sibarani, 2015).

Antropolinguistik didefinisikan oleh Duranti sebagai sebuah ilmu tentang bahasa yang merupakan sumber budaya yang mengulas tentang berbahasa dalam hubungannya dengan budaya (Sibarani, 2015). Hubungan antara bahasa dan budaya sangat erat, karena keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Studi antropolinguistik ini menganalisis bagaimana bahasa dalam kaitannya dengan budaya. Sejalan dengan pendapat Simanjuntak yang mengatakan antropolinguistik fokus pada bahasa dan kebudayaan dalam masyarakat (Simanjuntak, 2015). Lalu Foley mendefinisikan antropologi linguistik menjadikan bahasa sebagai hal utama dalam antropologi yang berusaha mengungkapkan sebuah makna, kesalahan penggunaan, ketidakpenggunaan bahasa, perbedaan bentuk, dan gaya (Sibarani, 2015). Maka dapat disimpulkan bahwa antropolinguistik merupakan intradisipliner dari ilmu linguistik yang ada kaitannya dengan antropologi atau kebudayaan dalam masyarakat.

Antropolinguistik dalam kajiannya terhadap bahasa dan kebudayaan memiliki tiga topik pokok yaitu, (1) performansi, yaitu bahasa yang dimengerti sebagai sebuah kegiatan, pertunjukan komunikatif, tindakan yang dilakukan dengan kreativitas; (2) indeksikalitas, yaitu pemikiran dari Sanders Pierce yang terdapat tiga perbedaan tanda yaitu indek, simbol, dan ikon; (3) partisipasi, yaitu bahasa digunakan untuk semua kegiatan masyarakat dengan adanya pembicara dan pendengar yang berperan sebagai pelaku sosial (Sibarani, 2015). Sibarani dalam Vianugrah mengatakan permainan tradisional merupakan bagian dari budaya karena permainan tradisioanl adalah kegiatan yang dilakukan turun-temurun yang berwujud performasi. Kegiatan dalam permainan

tradisional termasuk juga dalam bentuk komunikasi verbal dan nonverbal (Vianugrah, 2020).

Danandjaja menjelaskan permainan tradisional atau permainan rakyat merupakan budaya yang diwariskan secara lisan, yang menjadikan permainan tradisional merupakan bagian dari tradisi lisan (Setiadi & Firdaus, 2019) karena kata “lisan” dalam tradisi lisan berarti cara mewariskan sebuah tradisi (Sibarani, 2015). Sejalan dengan Setiadi dan Firdaus, Sibarani mengatakan bahwa tradisi lisan di dalamnya terdapat unsur verbal, sebagaimana verbal, dan nonverbal yang menjadikan permainan tradisional termasuk bagian dari tradisi lisan (Sibarani, 2015). Tradisi lisan dapat dikaji dengan antropolinguistik dalam tiga hal, pertama bentuk tradisi lisan yang berhubungan dengan teks, konteks, dan koteks; kedua, mengenai isi dari tradisi lisan yang menyangkut tentang makna, fungsi, nilai, dan kearifan lokal; ketiga adalah penggiatan atau pelestarian tradisi lisan itu sendiri (Sibarani, 2015). Penelitian ini akan berfokus pada isi pada tradisi lisan yaitu kandungan nilai sosial pada permainan tradisional. Nilai sosial yang didapatkan dari simpulan makna dan fungsi pada nilai sosial (Hasugian, 2017). Pemaknaan dan fungsi pada permainan tradisional didapatkan melalui unsur verbal dan nonverbal yang dilakukan pemain permainan tradisional. Komunikasi verbal adalah komunikasi untuk menyampaikan pendapat atau ungkapan kepada orang lain yang dilakukan dengan kata-kata dalam bentuk lisan atau tulisan (Kusumawati, 2016). Sedangkan nonverbal adalah komunikasi yang tidak dalam bentuk lisan atau tulisan, melainkan dengan gerakan. Nonverbal lebih jujur karena gerakan dari seseorang diungkapkan dengan spontan (Kusumawati, 2016).

Nilai sosial merupakan salah satu nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Misalnya, anak dapat mengasah kemampuan sosialnya seperti saat bermain tuk tuk ubi karena diperlukan adanya kerja sama untuk berpegangan agar tidak tertarik oleh nenek. Selajan dengan Junaedah yang mengatakan untuk mengembangkan perilaku prososial terutama pada anak usia dini, kegiatan di luar ruangan sangat berpengaruh, salah satunya dengan kegiatan bermain permainan tradisional (Junaedah et al., 2020). Handoko menjelaskan nilai sosial adalah penjelasan tentang hal yang pantas, hal yang diinginkan, dan hal yang berharga yang berpengaruh langsung pada tingkah laku dalam bersosialisasi di tengah masyarakat (Sasmita, 2018). Selain itu juga nilai sosial berfungsi sebagai pengatur atau pengontrol tingkah laku yang harus dikembangkan pada anak sejak kecil agar tetapi bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkan. Nilai sosial berarti suatu pandangan baik atau buruk suatu hal dalam kaitannya dengan lingkungan sosial

atau antara manusia. Hidup di tengah masyarakat tidak lepas dari nilai karena dianggap penting, maka nilai dijadikan suatu batasan seseorang dalam berperilaku dimasyarakat (Setiari, 2019). Menurut Kimball Young, nilai sosial adalah landasan berpikir yang dianggap benar tetapi abstrak dan secara tidak sadar bahwa nilai dianggap penting dalam masyarakat (Zakiyah, 2013). Sedangkan menurut M. Z. Lawang nilai sosial merupakan gambaran masyarakat tentang sesuatu yang pantas, berharga, sesuatu yang diinginkan yang berpengaruh terhadap perilaku sosial (Zakiyah, 2013). Setiadi dan Kolip mengatakan bahwa metode yang digunakan untuk mencapai nilai seseorang adalah dengan norma. Norma dalam masyarakat dapat menunjukkan cara pencapaian sebuah nilai (Gloriani, 2013). Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai sosial merupakan sebuah nilai pada suatu masyarakat yang dianggap baik dan setiap anggota masyarakat harus dapat mencapai nilai tersebut.

Zubaidi menjelaskan nilai sosial memiliki tiga utama nilai sosial yaitu, kasih sayang yang di dalamnya terdapat rasa menolong sesama, setia, kekeluargaan, pengabdian, dan peduli. Selanjutnya nilai tanggung jawab yang di dalamnya terdapat rasa empati, rasa memiliki, dan empati. Nilai terakhir adalah keselarasan hidup yang mengandung kerja sama, toleransi, keadilan, dan demokrasi (Suciati, 2017). Dari nilai sosial Zubaidi yang sudah dijelaskan, penelitian ini fokus pada enam nilai sosial yaitu disiplin, kasih sayang, kekeluargaan, toleransi, kerja sama, dan kerukunan. (1) Disiplin merupakan perilaku baik dan buruk dalam sebuah kelompok yang meliputi tiga unsur penting yaitu peraturan, hukuman, dan penghargaan (Zakiyah, 2013); (2) Sasmita mengatakan kasih sayang berasal dari rasa yang ada di dalam manusia, sebuah perasaan yang langsung wujudkan dengan cara melakukan perbuatan yang bertanggung jawab dan akan menciptakan kedamaian antar manusia, alam, dan Tuhan (Sasmita, 2018); (3) kekeluargaan maksudnya perasaan manusia yang bisa merasakan suatu rasa dari orang lain yang dianggap dekat atau merasa empati seperti yang dirasakan selayaknya sebuah keluarga (Sasmita, 2018); (4) toleransi menurut istilah artinya menghargai, memperbolehkan, kepercayaan, kebiasaan dan sebagainya, dengan kata lain toleransi adalah suatu sikap menghargai yang dilakukan seseorang dalam kelompok masyarakat (Sasmita, 2018); (5) kerja sama merupakan nilai sosial yang melakukan sesuatu atau adanya tindakan yang dikerjakan bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama (Sasmita, 2018); (6) terakhir adalah kerukunan, yaitu adanya keseimbangan pada kelompok masyarakat, adanya relasi yang kuat antar anggota masyarakat (Sasmita, 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskripsi, yang artinya penelitian ini dilakukan menggunakan metode untuk memecahkan masalah dengan menggambarkan keadaan objek penelitian maka penelitian ini akan menguraikan data berupa mendeskripsikan nilai-nilai sosial pada permainan tradisional Betawi. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan penelitian secara etnografi. Etnografi adalah pendekatan penelitian kualitatif yang mengambil data langsung di lapangan, biasanya metode ini mengharuskan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk bergabung di tengah masyarakat (Prijana, 2018). Maka, peneliti terjun langsung ke masyarakat untuk melihat bagaimana permainan tradisional dimainkan dan mendapat manfaat nilai sosial dari permainan tradisional Betawi yang dianalisis dari unsur verbal dan nonverbal. Penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipasi karena peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak terlibat dalam kegiatan. Observasi dilakukan dengan cara mengamati anak-anak yang bermain permainan tradisional Betawi di Kampung Makasar Jakarta Timur.

Data primer penelitian ini yaitu pengamatan pada anak-anak yang bermain permainan tradisional Betawi. Data sekundernya berupa data tentang permainan tradisional Betawi yang didapatkan dari buku atau literatur tentang Betawi. Subjek pada penelitian ini adalah lima permainan tradisional Betawi yaitu permainan karet, galasin, wak wak gung, tuk tuk ubi, dan dampu, sedangkan objek penelitian ini adalah nilai sosial yang terkandung pada komunikasi verbal dan nonverbal antar pemain permainan tradisional Betawi. Data yang telah didapatkan dari observasi dianalisis melalui tiga tahap yaitu pertama, reduksi data dengan cara mencari informasi tentang permainan tradisional Betawi yang didapatkan dari buku dan situs budaya Betawi setelah itu mencatat hasil dari observasi dengan mengisi instrumen yang terdiri dari permainan tradisional, unsur verbal/nonverbal yang ditemukan; kedua, penyajian data dilakukan dengan menyajikan data yang sudah didapatkan pada instrumen yang sudah diisi sebelumnya dilanjutkan dari unsur verbal/nonverbal yang ditemukan dianalisis apa makna dan fungsi dari unsur verbal/nonverbal; ketiga, penarikan kesimpulan dari data yang sudah disajikan, yang berarti dari makna dan fungsi yang sudah ada disimpulkan nilai sosial.



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Budaya Betawi merupakan etnis hasil dari proses penyatuan beberapa budaya seperti budaya Arab, Melayu, Belanda, dan lain-lain yang telah ada di Jakarta, walaupun menurut Saidi dalam Chaer Etnis Betawi sudah ada sejak abad awal Masehi (Chaer, 2012). Meskipun memiliki banyak percampuran budaya, Betawi memiliki banyak budaya dengan ciri khasnya sendiri. Budaya Betawi termasuk pribahasa, prosa, nyanyian, kepercayaan, upacara adat, minuman dan makanan, tarian, busana, obat-obatan, dan permainan tradisional.

Betawi memiliki permainan tradisional yang cukup banyak, ada yang menggunakan nyanyian, alat yang sederhana, dan juga gerakan tertentu yang menjadikan permainan sangat diminati dulu. Menurut Chaer, permainan tradisional Betawi memiliki beberapa jenis, yaitu permainan untuk perempuan, untuk laki-laki, dan yang disa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan (Chaer, 2012). Dalam penelitian ini permainan tradisional Betawi berfokus pada lima permainan, yaitu permainan karet, galasin, wak wak gung atau ular naga, tuk tuk ubi, dan dampu. Berikut ini adalah hasil dari penelitian nilai sosial yang ada pada permainan tradisional Betawi:

### **Permainan Karet**

Alat yang dibutuhkan untuk bermain permainan karet hanyalah karet yang disambung hingga sepanjang 5 meter. Karet tersebut dipegang kedua sisinya oleh anak yang jaga dengan cara hompimpa. Penjaga harus memegang karet dengan urutan tinggi karet setinggi dengkul, pinggang, pusar, pundak, telinga, kepala, dan mengangkat tangan keatas (poisis merdeka) lalu pemain lain harus dapat melompati karet disetiap tinggi tersebut (Setubabakanbetawi.com, n.d.-a). Nilai sosial yang ada pada permainan galasin yaitu:

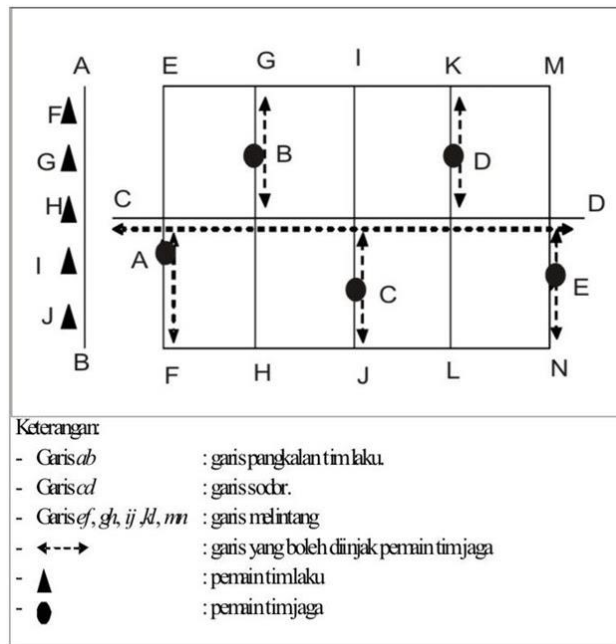
- (1) Saat bermain permainan karet para pemain berdiskusi untuk pemilihan posisi agar bermain karet agar jaraknya cukup untuk melompat. Percakapan tersebut termasuk dalam komunikasi verbal, seperti yang dikatakan Kusumawati bahwa komunikasi verbal karena percakapan antar pemain diungkapkan secara lisan (Kusumawati, 2016) yang dilakukan antar pemain saling berpendapat untuk menentukan posisi yang bagus agar pemain dapat melompat dengan leluasa. Percakapan dilakukan antar pemain untuk saling bertukar pendapat agar dapat bermain dengan baik di lahan yang sempit. Dari percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya kerukunan karena pemain melakukan percakapan diskusi menentukan posisi

dengan dengan sepakat dan damai, hal ini menciptakan nilai kerukunan antar pemain.

- (2) Unsur nonverbal merupakan komunikasi yang dilakukan dengan gerakan, unsur nonverbal tersebut adalah salah satu pemain menuntun temannya, pemain yang akan melompat menuntun temannya yang lain karena menghalangi dirinya saat akan melompat. Gerakan ini timbul dengan spontan yang berarti pemain yang menuntun temannya dengan tujuan agar temannya ini tidak celaka karena tertabrak saat ia melompat. Uyuuni mengutip pendapat Ulwan bahwa kasih sayang terjadi karena adanya kelembutan pada hati seseorang, maka dalam hal ini terdapat nilai kasih sayang karena tanpa berkata, pemain dengan perlahan menuntun temannya agar terhindar dari bahaya (Uyuuni, 2018).
- (3) Unsur verbal dari salah satu pemain yang jaga mengucapkan kata "awas!" pada pemain jaga yang lainnya. Kata ini dilontarkan karena ada mobil yang mau lewat sehingga pemain jaga harus menghindari mobil tersebut agar tidak tertabrak oleh mobil yang akan lewat. Kalimat tersebut menandakan adanya kasih sayang antar pemain karena salah satu pemain perhatian dengan cara memberikan tahu akan ada mobil yang lewat. Nilai kasih sayang itu timbul karena perasaan sayang kepada temannya, agar tetap aman.
- (4) Salah satu pemain membantu pemain lain yang tidak bisa melompat, lalu pemain yang lainnya membantu agar pemain lain bisa melompat dengan mudah. Pemain yang dapat melompati karet dengan ketinggian dada membantu pemain lain yang kesulitan. Hal ini dilakukan agar pemain lain bisa melanjutkan permainannya (tidak menjadi pemain jaga). Nilai sosial kerja sama ditunjukkan pada pemain karena salah satu pemain membantu pemain lain untuk melompati karet.
- (5) Salah satu pemain jaga menyesuaikan tinggi karet karena tingginya dengan tinggi pemain jaga yang lain berbeda. Dua pemain jaga tingginya agak berbeda, maka pemain yang lebih tinggi menyesuaikan tinggi karet agar karet tersebut lurus. Ini menunjukkan adanya toleransi antar pemain karena perbedaan tinggi badan.

### **Galasin**

Galasin hampir sama dengan permainan petak, yang membedakan adalah terdapat galah yang diletakan di tanah yang menandakan sebagai wilayah asin bebas jaga (Muhasyim & Solihin, 2011: 32). Permainan galasin biasanya dimainkan di halaman yang cukup luas karena harus menggunakan petak seperti berikut:



Sumber: Kebudayaan.Kemdikbud.go.id

**Gambar 1.** Lapangan Galasin

Permainan ini dilakukan dua kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok penjaga di garisnya masing-masing dan kelompok lainnya menjadi penyerang yang berusaha menyebrang tanpa tertangkap oleh penjaga (Chaer, 2012:186). Nilai sosial yang ada pada permainan dampu yaitu:

- (1) Terdapat unsur verbal dan nonverbal karena pemain saling menjelaskan tentang bermain galasin yang benar dengan mencontohkan dengan kalimat sebagai verbal dan gerakan sebagai nonverbal sementara pemain lain menyimak penjelasannya. Dari perilaku pemain tersebut sudah menggambarkan adanya toleransi karena mereka saling menghargai pemain yang menjelaskan cara bermain galasin dengan memperbolehkan menyampaikan sesuatu pada temannya.
- (2) Permainan dijeda karena salah satu pemain berhenti bermain untuk minum, maka pemain berhenti sebentar untuk menunggu temannya yang ingin membeli minum agar permainan tetap dilakukan oleh semua pemain, maka sementara permainan diberhentikan merupakan unsur nonverbal. Permainan yang berhenti untuk sementara ini menunjukkan adanya toleransi kepada salah satu pemain yang ingin jajan. Hal ini termasuk toleransi karena sejalan dengan pendapat Sasmita bahwa toleransi salah satunya adalah sikap menghargai (Sasmita, 2018), pemain lain menghargai temannya yang harus dan izin untuk minum.
- (3) Unsur non verbal berupa gerakan menyentuh pemain satu kelompok. Pemain yang menyentuh bermaksud untuk memberikan kode agar pemain lain mengecoh

penjaga benteng dan pemain lain dapat melewati benteng tersebut. Sejalan dengan hal yang dilakukan oleh pemain dengan cara menyentuh untuk mengecoh lawan merupakan nilai kerja sama agar bisa melewati benteng lawan.

- (4) Pemain penyerang melakukan unsur verbal berupa percakapan untuk membuat strategi agar dapat melewati benteng lawan. Pemain melakukan percakapan singkat untuk membuat strategi agar bisa menembus benteng lawan dengan baik. Hal ini berfungsi agar para pemain bisa melewati benteng lawan tanpa terkena lawan. Melakukan percakapan untuk membuat strategi merupakan bentuk kerja sama antar pemain.
- (5) Salah satu pemain mengucapkan perintah agar tetap berada di posisinya. Salah satu pemain penyerang mengucapkan kalimat perintah kepada pemain penyerang lain agar tetap dalam posisinya. Posisi yang dimaksud adalah posisi bermain dan tidak terlalu ke tengah jalan agar tidak tertabrak orang lain yang ingin lewat dan tetap bermain dengan aman. Perhatian yang diberikan salah satu pemain tersebut membuktikan adanya kasih sayang yang diberikan kepada pemain lain.

#### ***Wak Wak Gung Atau Ular Naga***

Permainan ini sangat sederhana tetapi menyenangkan karena menggunakan nyanyian dan gerakan, selain itu permainan ini tidak membutuhkan barang tertentu. Cara bermainnya dua anak yang dipilih sebagai penjaga yang menamain dirinya sebagai bulan bintang, angin hujra, atau yang lainnya. Kedua pemain jaga berhadapan dan saling berpegang tangan yang diangkat ke atas, lalu anak-anak yang lain berbaris sambil memegang pundak temannya yang lainnya lalu mengelilingi kedua anak yang berpegangan tangan sambil menyanyikan lagu ular naga atau wak wak gung. Ketika lagi berakhir, penjaga akan menangkap salah satu pemain, lalu akan ditanya ingin ikut pemain jaga yang mana. Jika sudah tertangkap semua, pemain jaga suit, yang menang akan mendapat anak dari yang kalah. Lalu jika salah satunya sudah tidak ada anak lagi, akan merebut anaknya pemenang dan pemenang harus menjaga anaknya (Muhasyim & Solihin, 2011:73 ; Setubabakanbetawi.com, n.d.). Nilai sosial yang ada pada permainan wak wak gung atau ular naga yaitu:

- (1) Pemain bersama-sama membentuk barisan dan saling memegang pundak lalu mengitari orang yang jaga. Pemain membentuk ular dengan berbaris dan memegang pundak teman yang di depannya dan memutari lorong yang dbaut oleh pemain jaga. Hal ini dilakuan agar dapat mengitari lorong secara bersama-sama dan tidak saling berpisah. Permainan wak wak gung atau ular naga ini

membuktikan adanya kerja sama dari membentuk ular tersebut. Selain itu juga dengan berbaris rapi menunjukkan sikap disiplin.

- (2) Bentuk unsur nonverbal menarik salah satu temannya. Hal ini dilakukan agar pemain tidak diambil oleh pemain yang jaga. Pada hal ini terdapat nilai sosial kerja sama antar pemain, mereka saling menjaga agar tidak tertangkap pemain jaga.
- (3) Salah satu pemain menjauh karena ada beberapa gangguan saat bermain. Salah satu pemain menjauh saat ada gangguan agar permainan tetap berjalan walaupun ia harus menjauh untuk sementara. Dalam hal ini adanya toleransi agar permainan tidak diberhentikan maka ia memilih untuk menjauh. Selain itu juga terdapat nilai kasih sayang karena ia tidak ingin mengganggu dan menghentikan permainan.
- (4) Salah satu pemain memanggil temannya yang diposisi terlalu jauh merupakan komunikasi verbal karena salah satu temannya terpisah karena adanya gangguan saat bermain. Hal ini membuktikan adanya nilai kekeluargaan yang tidak menginginkan pemain salah satu pemain terpisah dan agar ikut bermain lagi.

### **Tuk Tuk Ubi**

Tuk tuk ubi dimainkan secara berkelompok, salah satu anak menjadi nenek gerandong yang akan meminta ubi (pemain lain), satu menjadi emak anggota lainnya akan menjadi anak atau ubi. Cara bermainnya adalah emak dan anak-anak duduk sambil berpelukan agar tidak tercabut oleh nenek gerandong dengan posisi emak berada di paling depan. Nenek akan datang dan meminta ubi dengan mencabut atau menarik anak-anak satu persatu, anak yang sudah tercabut akan membantu nenek untuk mencabut yang lainnya (Chaer, 2012:183). Nilai sosial yang ada pada permainan tuk tuk ubi yaitu:

- (1) Komunikasi verbal dengan cara pemain melakukan percakapan untuk memilih nenek gerandong. Percakapan berlangsung dengan baik tanpa perdebatan untuk memilih nenek gerandong. Saat melakukan percakapan, pemain dengan suasana yang baik memilih nenek gerandong merupakan penerapan dari adanya nilai kerukunan dalam percakapan tersebut.
- (2) Komunikasi verbal dengan cara berdiskusi secara lisan dilakukan oleh para pemain untuk menentukan posisi duduk. Saat bermain tuk tuk ubi posisi duduk memang sangat penting karena harus mencari tiang sebagai tumpu untuk emak berpegangan paling dengan. Diskusi ini antar pemain ini menandakan adanya nilai toleransi atas pendapat yang diberikan pemain.
- (3) Saat bermain tuk tuk ubi pemain yang menjadi ubi harus berpelukan agar tidak tercabut oleh nenek gerandong, tetapi salah satu pemain tidak bisa dipeluk terlalu

erat karena merasa geli. Maka pemain yang ada di belakangnya memeluk tetapi tidak terlalu erat atau ada yang hanya memegang baju pemain yang ada di depannya. Pemain yang dengan sengaja tidak memeluk pemain yang merasa geli menunjukkan adanya kasih sayang agar pemain itu tidak merasa kegelian. Selain itu juga terdapat nilai toleransi terhadap pemain yang geli saat dipeluk.

- (4) Pemain yang telah tercabut membantu nenek gerandong untuk mencabut ubi lainnya. Mereka menarik ubi bersama-sama agar nenek gerandong mendapatkan lebih banyak ubi. Pemain yang membantu nenek gerandong menunjukkan adanya kerja sama dengan nenek gerandong untuk mencabut ubi. Kerja sama dilakukan bersama akan menghasilkan sesuatu yang positif dengan koordinasi yang baik (Lawasi & Triatmanto, 2017). Nenek gerandong mendapat semua ubi dengan bantuan dari ubi lain yang sebelumnya telah tercabut.

### Dampu

Dampu yang berarti panggilan kehormatan untuk seseorang dari bahasa Melayu, tetapi ada pendapat lain bahwa dampu kemungkinan berasal dari kata diampu diampu dapat yang artinya diangkat (Muhasyim & Solihin, 2011:14). Permainan dampu dimainkan oleh beberapa orang bisa anak laki-laki atau perempuan, cara bermain pertama harus menggambar petak yang terdiri dari setengah lingkaran atau disebut buyung dan kotak-kotak sebanyak 8 buah yang disusun sedemikian rupa seperti pada gambar 2



Sumber: Perpustakaan Digital Budaya Indonesia

**Gambar 2.** Petak Dampu

Permainan dampu diawali dengan mengundi pemain pertama dengan cara hompimpa, setelah itu pemain berdiri di belakang garis melemparkan batu ke kotak pertama, lalu pemain berdingkring melewati kotak-kotak tersebut secara berurutan (Chaer, 2012). Nilai sosial yang ada pada permainan dampu yaitu:

- (1) Salah satu pemain mengumpulkan batu dan yang lain membuat garis. Para pemain melakukan itu untuk memulai permainan karena dampu dimainkan dengan pola tersendiri dan menggunakan alat yaitu batu. Hal ini menandakan adanya kerja sama yang dilakukan para pemain sebelum memulai bermain.
- (2) Salah satu pemain menjelaskan cara bermain dampu karena ditengah permainan ada perbedaan pendapat cara bermain dampu. Hal ini dilakukan agar mereka bermain tanpa berdebat karena perbedaan pendapat, maka salah satu yang paling mengerti menjelaskan secara detail. Komunikasi verbal ini mewujudkan nilai toleransi karena adanya perbedaan pendapat diawal yang akhirnya disimpulkan dan dijelaskan oleh salah satu pemain.
- (3) Berbaris untuk menunggu gilirannya bermain. Karena permainan dampu harus dijalankan satu-satu dan jika berhasil percobaan pertama maka diperbolehkan untuk jalan lagi. Saat pemain berbaris untuk menunggu giliran, maka terdapat nilai sosial disiplin karena mereka menaati aturan dan menunggu giliran untuk maju. Selain itu juga terdapat toleransi karena menghargai pemain yang sedang bermain dengan tidak mengganggu dan tetap tenang sambil menyimak permainan.
- (4) Salah satu pemain menyerukan agar hati-hati adalah komunikasi verbal yang disampaikan dengan lisan. Pemain menyerukan agar hari-hati karena permainan dampu dimainkan dengan cara melompat dari satu kotak ke kotak lain dengan menggunakan keterampilan kaki. Perhatian tersebut menimbulkan nilai kasih sayang karena pemain yang menyerukan agar hati-hati tidak ingin pemain lain terluka karena bermain dampu.

### ***SIMPULAN DAN SARAN***

Penelitian ini bertujuan mengungkap kandungan nilai sosial pada lima permainan tradisional Betawi yaitu lompat karet, galasin, tuk tuk ubi, wak wak gung atau ular naga, dan dampu. Nilai sosial didapatkan dari analisis melalui pendekatan antropolinguistik dengan cara mengkaji unsur verbal dan nonverbal yang dilakukan pemain permainan tradisional Betawi. Hasilnya, dari kelima permainan tradisional Betawi mampu membuat pemain melakukan kebaikan yang mengandung nilai sosial. Dimulai dari diskusi sebelum bermain yang menunjukkan nilai sosial kerukunan, perhatian kepada sesama pemain yang menandakan adanya kasih sayang antar pemain, menolong pemain lainnya menunjukkan adanya rasa kekeluargaan, adanya disiplin, dan kerja sama yang ditunjukkan para pemain saat bermain dengan tujuan memenangkan pemain.

Peneliti memberikan saran untuk orang tua untuk mendampingi anak-anak agar tidak terjerumus menjadi pecandu *game online*. Bermain boleh saja tetapi jangan sampai berlebihan sampai menimbulkan dampak negatif pada diri anak. Selain itu, sebagai orang tua sudah menjadi tugas kita untuk memperkenalkan kebudayaan kita kepada anak-anak. Memperkenalkan permainan tradisional pada anak akan mendatangkan berbagai macam manfaat tidak hanya untuk memperkenalkan budaya saja tetapi untuk melatih anak untuk bersosialisasi dan juga melatih motorik anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Y. (2021). Kecanduan Game Online, Bocah SMP Bakar Rumah Tetangga karena Tak Dapat Uang untuk Top UP. *INews Jatim.Id*. <https://jatim.inews.id/berita/kecanduan-game-online-bocah-smp-bakar-rumah-tetangga-karena-tak-dapat-uang-untuk-top-up/all>
- Ardiansyah, E. C. A. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah*.
- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Improvement of Creative Thinking Ability of Elementary Teacher Education Students in Utilizing Traditional Games in Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(2), 235-250. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i2.26347>
- Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi: Kebudayaan dan Kehidupan Orang Betawi*. Komunitas Bambu.
- Gloriani, Y. (2013). Kajian Nilai-Nilai Sosial Dan Budaya Pada Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Multikultural. *Lokabasa*, 4(2), 195-208. <https://doi.org/10.17509/jlb.v4i2.3147>
- Hasugian, R. M. (2017). Upacara Kematian Saur Matua Batak Toba: Analisis Tradisi Lisan. *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, 14(2), 225. <https://doi.org/10.30957/lingua.v14i2.326>
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *ACADEMICA Fisip Untad*, 05(02), 1057-1070.
- Junaedah, J., Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>
- Khanmurzina, R. R., Cherdymova, E. I., Guryanova, T. Y., Toriia, R. A., Sukhodolova, E. M., & Tararina, L. I. (2020). Computer games influence on everyday social practices of students-gamers. *Contemporary Educational Technology*, 11(1), 11-19. <https://doi.org/10.30935/cet.641753>
- Kusumawati, I. T. (2016). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Tri Indah Kusumawati. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 84.
- Lawasi, E. S., & Triatmanto, B. (2017). Pengaruh Komunikasi, Motivasi, dan Kerja sama Tim Terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1).
- Muhasyim, Hermansah, & Solihin, I. (2011). *Permainan Tradisional Anak Betawi*. Lestari Kiranatama.
- Muhasyim, Hermansyah, & Solihin, I. (2011). *Mengenal Seni dan Budaya Betawi*. Lestari Kiranatama.

- Nurmahanani, I. (2017). Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda di Kampung Cikondang Jawa BArat dan Internalisasi Nilai Didaktisnya di Sekolah DAsar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 12(2).
- Pradana, W. (2021). Kecanduan Game Online, Dua Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun. *DetikNews*. [https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun?\\_ga=2.120373580.514509273.1622442877-27595408.1520433057](https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun?_ga=2.120373580.514509273.1622442877-27595408.1520433057)
- Prijana. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (A. Yanto (Ed.); Prijana). CV. Pustaka Utama Bandung.
- Puspitasari, N. A., Yanti, P. G., Sukardi, & Nofiyanti, F. (2020). *The Education Philosophy in Sumatera Traditional Games: Recording Islands in Indonesia to Preserve Culture*. 477(Iccd), 529-533. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.117>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dinifolklor Bet*, 4(2), 1011-1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Sasmita, W. (2018). Tradisi Upacara Ritual Siraman Sedudo Sebagai Wujud Pelestarian Nilai-Nilai Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.17977/um019v3i2p207-214>
- Setiadi, D., & Firdaus, A. (2019). Teks Permainan Anak Ucang-Ucang Angge: Analisis Struktur Dan Konteks Penuturan. *IMAJERI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(02), 20-31. [http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1072947&val=16141&title=TEKS PERMAINAN ANAK UCANG-UCANG ANGGE ANALISIS STRUKTUR DAN KONTEKS PENUTURAN](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1072947&val=16141&title=TEKS%20PERMAINAN%20ANAK%20UCANG-UCANG%20ANGGE%20ANALISIS%20STRUKTUR%20DAN%20KONTEKS%20PENUTURAN)
- Setiari, I. (2019). Kajian Nilai Sosial Dalam Lirik Lagu "Buka Mata Dan Telinga" Karya Sheila On 7. *Jurnal Soshum Insentif*, 2(2), 173-181.
- Setubabakanbetawi.com. (n.d.-a). *Main Karet*. <Http://Www.Setubabakanbetawi.Com/>. <http://www.setubabakanbetawi.com/main-karet/>
- Setubabakanbetawi.com. (n.d.-b). *Wak Wak Kung*. <Http://Www.Setubabakanbetawi.Com/>. <http://www.setubabakanbetawi.com/uler-uleran-2/>
- Sibarani, R. (2015). Pendekatan Antropolinguistik Terhadap Kajian Tradisi Lisan. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 1-17. <https://doi.org/10.22225/jr.1.1.105.1-17>
- Simanjuntak, D. (2015). Penerapan Teori Antropolinguistik Modern (Competence, Performance, Indexicality, & Partisipation) Dalam Umpasa Budaya Batak Toba. *Jurnal Basis*, 2(2), 71-78.
- Suciati. (2017). 'DIVA THE SERIES' Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menanamkan Nilai

*Sosial Dan Keagamaan Bagi Anak*. 11(1), 217-236.

- Suparno. (2021). Kecanduan Game Online, Bocah SMP Sidoarjo Bakar Rumah Tetangga. *DetikNews*. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5565282/kecanduan-game-online-bocah-smp-di-sidoarjo-bakar-rumah-tetangga>
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 2(1), 84-96. <https://doi.org/10.15408/jece.v2i1.15576>
- Uyuuni, S. N. J. (2018). *Nilai-Nilai Pendidikan Kasih Sayang Dalam Novel Ayah Menyayangi Tanpa Akhir Karya Kirana Kejora*. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/4301/>
- Vianugrah, M. J. (2020). *Kajian Antropolinguistik Nilai-Nilai Karakter Permainan Anak Tradisional dengan Latar Belakang Kultur Jawa* (Vol. 43, Issue 1) [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. [https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210\\_Unit\\_Materials/PSY-210\\_Unit01\\_Materials/Frost\\_Blog\\_2020.pdf](https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210_Unit_Materials/PSY-210_Unit01_Materials/Frost_Blog_2020.pdf)<https://www.economist.com/special-report/2020/02/06/china-is-making-substantial-investment-in-ports-and-pipelines-worldwide><http://www>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Zakiah, K. (2013). Pendidikan Nilai-nilai Sosial bagi Anak dalam Keluarga Muslim (Studi Kasus di RT 09 Dukuh Papringan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta). *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 88-103.