

**NILAI-NILAI TERAPIUTIK PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK
PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

**Dra. Iswinarti, M.Si
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang**

Abstrak

Kata kunci: Nilai-nilai terapiutik, permainan tradisional *engklek*, anak usia sekolah dasar

. Penelitian ini didasari oleh penelitian sebelumnya yang telah menemukan bahwa Permainan Tradisional *Engklek* merupakan permainan yang mempunyai prosedur dan bentuk permainan yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya dan diduga mempunyai nilai terapiutik tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang nilai terapiutik yang terkandung dalam Permainan Tradisional *Engklek*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV. Lokasi penelitian di kota dan kabupaten Malang. Objek penelitian adalah permainan anak tradisional *Engklek* sebanyak 11 jenis/bentuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada anak-anak yang diminta bermain *engklek*. FGD dilakukan dengan melibatkan para dosen Fakultas Psikologi UMM dalam bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis sebanyak 6 orang dalam rangka memperoleh masukan tentang nilai-nilai terapiutik sekaligus sebagai metode pengujian keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif interpretatif. terhadap prosedur permainan *Engklek*, data hasil observasi dan wawancara, serta hasil FGD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi, (4) Nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata, (5) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

I. PENDAHULUAN

1. . Masalah Penelitian

Permainan Tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, Simposium Nasional, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Iswinarti (2007) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, Permainan Tradisional *Engklek* merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terpiutik yang tinggi. Nilai terpiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes, 1999; Griffiths, 2005). Mengingat makin banyaknya permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak usia sekolah dasar (Santrock, 2005) maka diperlukan alternatif pemberian bantuan atau terapi untuk membantu mengatasi permasalahan anak usia sekolah dasar.. Sementara ini penelitian yang berkaitan dengan terapi bermain banyak dilakukan pada anak prasekolah dan sangat terbatas pada anak usia sekolah dasar (NPFA, 2000). Dalam KTSP 2007 disebutkan bahwa anak-anak Usia Sekolah dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya Menurut Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian Permainan Tradisional *Engklek* yang biasanya dimainkan oleh anak usia sekolah dasar perlu diteliti untuk memperoleh konsep teoritis tentang nilai-nilai terpiutik yang terkandung di dalamnya.

1. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam Permainan Tradisional *Engklek*

2. Kontribusi mendasar pada bidang ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan bidang ilmu psikologi, pendidikan, dan folklor anak. Permainan *Engklek* yang merupakan permainan Nusantara (dikenal oleh anak-anak di seluruh Indonesia walaupun dengan nama yang berbeda) perlu digali nilai-nilai manfaatnya bagi perkembangan dan pendidikan anak sehingga bisa ditemukan teori tentang nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan *engklek*.

II. KAJIAN PUSTAKA YANG SUDAH DILAKSANAKAN

1. Folklor dan Permainan Tradisioanl Anak

Folklor adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/*mnemonic devices* (Danandjaya, 1986). Folklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional.

Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian *indigenous* di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Krasilnikov (2006) melakukan penelitian tentang permainan tradisional pada populasi Siberia, Burnett & Hollander (2004) melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan Ofele (2000) melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina.

Penelitian tentang permainan tradisional di Indonesia yang terpublikasikan masih terbatas. Peneliti telah melakukan serangkaian penelitian dan kajian

terhadap permainan tradisional di Indonesia. secara berkelanjutan, yaitu mengidentifikasi permainan tradisional (Iswinarti, 2005), menganalisisnya dalam tinjauan perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian (Simposium Nasional Psikologi Indonesia, 2005), menyusun Pedoman Permainan Anak Tradisional (2007), dan menyusun model permainan anak tradisional untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar (2008).

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti *hopscotch* (*engklek*), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya Bishop & Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang.

Seperti bentuk permainan yang lain, permainan tradisional juga mempunyai fungsi psikologis yang penting bagi perkembangan anak. Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993; Ashford, dkk., 2001). Beberapa ahli menemukan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Lieberman & Slade (1997) bermain mempunyai fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang penting. Erikson (dalam Lieberman & Sale, 1997) mengatakan bahwa bermain dapat mengurangi kecemasan. Bermain dapat menjadi tanda bagi penyesuaian diri anak (Hurlock, 1993). Bermain dapat mengurangi frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan; juga dapat

meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan sosial (Ashford, dkk., 2001).

Menurut Tedjasaputra (2001) bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, dan mengasah ketrampilan. Selanjutnya dikatakan bahwa guru dan orang tua dapat menggunakan media bermain dalam memberikan pendidikan kepada anak.

Permainan tradisional yang hampir punah ini perlu disosialisasikan kembali kepada anak-anak. Sekolah bisa menjadi tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan ini. Lichman (2005) menulis bahwa di beberapa negara di timur tengah dan permainan tradisional diajarkan di sekolah bahkan di Kanada permainan Hopscoth (engklek) masuk dalam kurikulum Nasional untuk Sekolah Dasar. Ditinjau dari tahapan perkembangan bermain maka permainan tradisional yang berupa *games* ini sesuai untuk diberikan kepada anak usia sekolah karena menurut Hurlock (1993) dan Hughes (1999) karakteristik anak usia sekolah adalah sudah bisa berpikir logis.

3. Nilai-nilai Terapiutik dalam Bermain

Hughes (1999) mengemukakan beberapa nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan secara umum, yaitu:

- a. .Bermain memperbolehkan anak mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami.
- b. .Bermain mengizinkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka diterima. Di sini anak dan orang tua mempunyai kekuatan yang sama.
- c. Dengan mengobservasi anak akan dapat membantu orang dewasa memahami anak lebih baik.
- d. Karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak maka anak akan menjadi relax dan kecemasan berkurang.
- e. Bermain memberi kesempatan anak untuk melepaskan perasaannya (misalnya perasaan marah, takut), dan memperbolehkan anak untuk

melepaskan kekecewaan terhadap alat permainan tanpa takut terhadap orang dewasa.

- f. Bermain mendorong anak mengembangkan ketrampilan sosial. Ketrampilan ini akan bisa digunakan untuk situasi yang lain.
- g. Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mencoba peran baru dan mencoba pendekatan pemecahan masalah yang aman.

Khusus pada anak usia sekolah dasar Rogers & Sawyer's (dalam New Policy Institute, 2002) menganalisis tentang arti penting bermain bagi anak usia sekolah dasar yaitu memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Selanjutnya mereka juga menulis bahwa ada beberapa nilai penting dalam bermain yang membantu perkembangan kognitif anak, yaitu:

- a. Bermain merupakan bentuk aktif dalam belajar yang meliputi pikiran, badan, dan semangat.
- b. Bermain menyediakan kesempatan untuk melatih ketrampilan dan fungsi-fungsi baru.
- c. Bermain memperbolehkan anak untuk menggabungkan belajar sebelumnya
- d. Bermain memperbolehkan anak untuk menahami sikap mereka ketika bermain dan merupakan seperangkat pelajaran yang menyumbang dalam fleksibilitas problem solving
- e. Bermain akan mengembangkan kreativitas dan penghargaan akan estetika
- f. Bermain memungkinkan anak untuk mempelajari tentang proses belajar meliputi keingintahuan, penemuan, dan ketekunan.
- g. Bermain mengurangi tekanan yang seringkali berhubungan dengan pencapaian prestasi dan kebutuhan untuk belajar
- h. Bermain menyediakan resiko yang minimum dan hukuman ketika berbuat kesalahan.

Secara umum disimpulkan oleh Rogers & Sawyer (dalam New Policy Institute, 2002) bahwa ada empat hal tentang pentingnya bermain, yaitu (1) meningkatkan kemampuan problem solving pada anak, (2) menyumbang pada

perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, (3) mengembangkan ketrampilan sosial, (4) pengekspresian emosi.

Dalam Best Play (NPFA, 2000) disebutkan bahwa pentingnya bermain ada di sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu:

- a. Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Bermain melengkapi kegiatan sekolah anak dengan memberi kesempatan kepada anak untuk , memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam seting pendidikan formal. Secara khusus bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh "bukan informasi khusus tetapi mindset umum dalam pemecahan masalah".
- b. Bermain merupakan pusat dari perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.
- c. Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya.

4. Permainan Tradisional Engklek

Peneliti (Iswinarti, 2007) telah menemukan 43 variasi nama untuk permainan *Engklek* atau dalam bahasa Inggris "*Hopscotch*". Nama-nama tersebut berbeda menurut daerah masing-masing, antara lain: *Engklek* (Jawa).: *Asinan*, *Gala Asin* (Kalimantan), *Intingan* (Sampit), *Tengge-tengge* (Gorontalo), *Cak Lingking* (Bangka), *Dengkleng*, *Teprok* (Bali), *Gili-gili* (Merauke), *Deprok* (Betawi), *Gedrik* (Banyuwangi), *Bak-baan*, *engkle* (Lamongan), *Bendang* (Lumajang), *Engkleng* (Pacitan), *Sonda* (Mojokerto), *Tepok Gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain.

Adapun jenis atau bentuk engklek yang telah teridentifikasi dalam penelitian Iswinarti (2007) ada 11 bentuk, yaitu sebagai berikut:

1. *Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan.*

2. Engklek bentuk gunung, gunung
3. Engklek bentuk palang merah
4. Engklek bentuk sorok
5. Engklek bentuk sorok (variasi lain)
6. Engklek Bulet Payung
7. Engklek bentuk orang-orangan
8. Engklek bentuk pa'a
9. Engklek bentuk baling-baling
10. Engklek bentuk TV
11. Engklek Bentuk Menara

Dalam prosedur permainan Engklek ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini membutuhkan gacu (bisa dari pecahan genting, batum beling, ataupun uang receh) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki. Ada berbagai variasi dalam hal aturan permainan dan prosedur permainan dalam engklek ini. Variasi ini juga terjadi pada bentuk engklek berbeda.

Dengan prosedur yang kompleks dan bervariasi serta adanya aturan-aturan yang harus disepakati maka permainan engklek diduga mengandung nilai-nilai terapiutik yang tinggi untuk anak usia sekolah dasar tingkat rendah (kelas I, II, III). Konsep terapiutik yang dianalisis akan dikaitkan dengan berbagai teori yang berhubungan yaitu teori folklor anak, psikologi bermain, psikologi pendidikan, dan neuropsikologi.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV. Lokasi penelitian di kota dan kabupaten Malang. Objek penelitian adalah permainan anak tradisional *Engklek* sebanyak 11 jenis/bentuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

observasi dan wawancara kepada anak-anak yang diminta bermain *engklek*. FGD dilakukan dengan melibatkan para dosen Fakultas Psikologi UMM dalam bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis sebanyak 6 orang dalam rangka memperoleh masukan tentang nilai-nilai terapeutik sekaligus sebagai metode pengujian keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif interpretatif terhadap prosedur permainan *Engklek*, data hasil observasi dan wawancara, serta hasil FGD.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial.

Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah mempunyai arti bahwa dengan mengobservasi anak yang sedang bermain *engklek* bisa diketahui beberapa anak yang diduga mempunyai masalah.. Nilai ini diperoleh dari data yang menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang terlihat mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan peneliti untuk bermain *engklek*. Ada anak yang ragu-ragu untuk memulai permainan, ada yang ragu-ragu ketika akan melempar *gaco* ke kotak *engklek*. Di dalam penelitian juga dijumpai beberapa anak yang mudah tersinggung dan tidak percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1991) bahwa bermain bisa mencerminkan bagaimana penyesuaian diri anak.

Nilai untuk perkembangan fisik yang baik tercermin dari permainan *engklek* yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan.. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak.

Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Prosedur permainan engklek memberi kesempatan pada anak untuk bergerak yang memungkinkan anak belajar menjadi relaks sehingga kecemasan berkurang. Dalam permainan engklek juga ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Pengendalian diri terlihat pada gerakan-gerakan bermain engklek yang menuntut ketenangan terutama pada engklek gunung

Nilai problem solving, yaitu anak belajar memecahkan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi anak dalam bermain engklek mencakup bagaimana anak harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permainan, mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman. Menurut Menurut Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata

Nilai sosial dalam permainan engklek diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain anak. Permainan *engklek* sendiri merupakan permainan yang berbentuk *games* yaitu permainan yang mempunyai aturan. Menurut Santrock (2000) syarat permainan games pesertanya lebih dari satu orang. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa ketrampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain *engklek*, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

Penelitian tentang nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional *engklek* ini mempunyai beberapa keterbatasan. Keterbatasan yang utama dalam penelitian ini adalah bahwa anak-anak bermain engklek tidak dalam keadaan yang alamiah. Hal ini disebabkan peneliti mengalami kesulitan untuk menemukan secara alami anak yang bermain *engklek*. Permainan diberikan kepada anak secara sengaja. Dengan demikian data yang diperoleh pun hanya berdasar

pada keadaan yang sengaja diberikan agar anak bermain sehingga data alamiahnya menjadi kurang sempurna.

Penelitian ini diperlukan penelitian lanjutan untuk memperoleh data empiris tentang pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap perkembangan anak mengingat pendekatan penelitian ini masih bersifat kualitatif interpretatif. Dengan demikian bisa disarankan bahwa ada kelanjutan dari penelitian ini berupa rancangan untuk membuktikan secara empiris nilai-nilai terapeutik permainan tradisional *engklek* untuk anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashford, J.B. , Lecroy, C.W. , and Lortie, K.L. (2001). *Human behavior: In the social environment*. Australia: Brooks/Cole.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23.
<http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc>
Diakses 11 Januari 2008
- Danandjaja, J. (1986). *Foklor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- DeBord, K. & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children: Age Specific Interventions*. <http://www.ces.ncsu.edu/depts/fcs/human/disas4.html>
Diakses 28 Desember 2007
- Griffith, M. (2005). *Video games as a therapeutic tool*. Naidex: <http://www.neidex.co.uk/page.efm/link=115>
Diakses 11 Januari 2008
- Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2005). Identifikasi permainan tradisional Indonesia. *Laporan hasil survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- _____. (2005). Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian). *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- _____. (2007). Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Laporan penelitian*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Isenberg, J. & Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for all children. *Journal of childhood education*. Volume: 79. Publication Year: 2002.
<http://www.questia.com>
Diakses 23 Maret 2007

- Johnson, J.E; Christie, J.F; Yawkey, T.D. (1999). *Play and early childhood development*. New York: Longman, An imprint of Addison Wesley Longman.
- Krasilnikov, V.P. (2006). *Traditional games and competitions in original physical training of Siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Pedagogical University.
<http://www.efdeportes.com/efid102/siberia.htm>.
 Diakses 28 Desember 2007
- Krisdyatmiko, (1999). *Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuhkembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number:333. <http://www.questia.com>.
 Diakses 11 Maret 2007
- Lichman, S. (2005). Dari Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Lieberman, A.F. & Slade, A. (1997). The second year of life. *Handbook of child and adolescence psychiatry*. Ed: Joseph D. Noshpitz. New York: John Wiley & Sons.
- Mechling, J. (2000). Children's Foklore, Children Brains. *New Directions in Foklore 4-2 October, 2000*. University of California, Davia.
- Monks, F.J. Knoers, A.M.P., Haditono, SR. (2000). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- NPFA. (2000). *Best play*. National Playing Fields Association.
- Ofele, M.R. (2000). *Traditional Games and Learning*. Argentina: South America Representative of Austrian Institute for Research in Play and Games.
http://www.geocities.com/childrenfoklore/land_regina.html
 Diakses 13 Februari 2008
- Papalia, D.E; Old, S.W; Feldman, R.D. (2000). *Human development*. Boston: Mc.Graw Hill.
- Santrock, J.W. (2000). *Lifespan development*. Boston: McGraw-Hill College.

Sedyawati, E. (1999). Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya. Editor: Krisdyatmiko. *Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuh kembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.

Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

Webster-Stratton, G. & Lindsay, D.W. (1999). Social competence and conduct problems in young children: Issues in assessment. *Journal of clinical child psychology*. Volume: 28. Issue: 1, 1999. <http://www.questia.com>
Diakses 23 Maret 2007

PDK

**NASKAH PUBLIKASI
PENELITIAN DASAR KEILMUAN**



**NILAI-NILAI TERAPIUTIK
PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*
UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

Oleh: Dra. Iswinarti, M.Si

NIPUMM: 109 8909 0126

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MEI TAHUN 2010**

