

KEARIFAN LOKAL PERMAINAN *CONGKLAK* SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH

Indra Lacksana

indralacksana@gmail.com

Program Pascasarjana Bimbingan Konseling

Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan maju memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Anak lebih tertarik dengan teknologi yang modern daripada hal yang berbau tradisional, alhasil teknologi tersebut membuat anak memiliki karakter yang acuh tak acuh dan individualis. Permainan tradisional *congklak* yang bersifat kearifan lokal memberikan perhatian besar dalam membangun dan menguatkan karakter anak. Dalam lingkup sekolah permainan ini dapat menjadi media dalam layanan bimbingan dan konseling dalam memperkuat karakter peserta didik

Kata kunci: permainan *congklak*, karakter peserta didik, layanan bimbingan konseling

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju dan canggih mulai dari perkembangan ilmu pengetahuan hingga perkembangan teknologi, hal ini mampu memberikan dampak yang sangat besar bagi semua sektor, baik dari sektor ekonomi, politik, sosial, dan bahkan sektor pendidikan. Sejalan dengan perkembangan zaman ini, tentunya diikuti oleh kecanggihan teknologi pula, baik teknologi berupa *gedget*, alat telekomunikasi, PC, tablet, dll. Mulai dari kalangan anak TK hingga dewasa, saat ini sudah mengenal dan menggunakan macam-macam teknologi baik teknologi berbasis *offline* maupun berbasis *online*.

Bedasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang dilakukan tahun 2016 menjelaskan bahwa dari 256,2 juta penduduk Indonesia 132,7 juta adalah pengguna internet dimana mahasiswa dan pelajar menempati peringkat teratas dengan 89,7% dan 69,8% dari pekerja 58,5%, IRT 25,3 serta lain-lain

6,7%. Dari survei tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan jaringan internet sangat dibutuhkan di kalangan pelajar dan mahasiswa. Selain itu berdasarkan APJII yang sudah melakukan survei kegiatan yang paling sering dilakukan ketika berselancar di internet adalah update informasi dengan presentase 25,1%, alasan lain yaitu terkait pekerjaan 20,8%, mengisi waktu luang 13,5%, sosialisasi 10,3%

Penggunaan teknologi ini ibarat pisau bermata dua, artinya bahwa ketika individu menggunakan dengan benar maka dia akan mendapat hasil atau hal yang positif, sebaliknya ketika individu menggunakan teknologi ini tidak sesuai dengan fungsinya atau semestinya, maka individu tersebut dapat memperoleh hasil yang negatif untuk dirinya maupun orang lain, seperti: ketergantungan akan *gedget*, berkurangnya rasa sosialisasi antar individu, sama halnya ketika kita naik kereta atau sedang berkumpul dengan teman yang kita tahu bahwa mereka asik dengan *gedgetnya* masing-masing

Besar kemungkinan bahwa perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi karakter anak. Seperti halnya ketikan anak berada dirumah dan sibuk dengan gadgetnya sendiri sehingga komunikasi dengan keluarga menjadi berkurang. Untuk itu perlu adanya pendidikan karakter untuk anak yang bisa dimulai dari keluarga maupun di lingkungan sekolah.

Perlu dipahami terlebih dahulu tujuan dari pendidikan karakter yaitu untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Kaitannya dengan pendidikan karakter, banyak orang sering terjebak dalam pemahamannya yang biasanya diterjemahkan sebagai sopan santun dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, akan tetapi pendidikan karakter ini memiliki arti yang luas yaitu membangun karakter-budaya yang menumbuhkan kepenasaranan intelektual sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas dan daya inovatif yang dijiwai dengan nilai kejujuran dan dibingkai dengan kesopanan dan kesantunan. Ditegaskan oleh Awalya (2017) bahwa karakter itu mengacu kepada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*).

Melihat pentingnya pendidikan karakter ini dan masalah yang terkait dengan teknologi, konselor harus memperhitungkan segala aspek yang dapat membantu anak agar tidak ketergantungan dengan teknologi serta memiliki jiwa yang berkarakter. Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Permainan tradisional mengandung nilai kejujuran, kerja sama,

kepemimpinan, dan sportivitas, sehingga cocok sebagai sarana untuk membangun dan memperkuat karakter anak yang dapat dimasukkan dalam bidang pendidikan lebih khususnya pada bidang bimbingan dan konseling

Dengan menggunakan dan memperkenalkan kembali permainan congkak sebagai permainan dalam bimbingan konseling, selain berupaya dalam mengembangkan bimbingan dan konseling Indonesia, secara tidak langsung kita juga telah melestarikan budaya bangsa yang hampir sampai saat ini bisa dikatakan hampir punah

PEMBAHASAN

Permainan Tradisional

Menurut Hapidin (2016) bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun karakter anak

Permainan tradisional memiliki berbagai jenis macamnya, contohnya: gobak sodor, *congklak*, petak umpet, dll. Semua permainan ini dilakukan pada zaman dulu diberbagai wilayah nusantara akan tetapi hanya berbeda istilah penyebutannya. Permainan tradisional juga dikenal dengan istilah permainan rakyat, dimana kegiatan ini bukan hanya bertujuan untuk sebagai sarana menghibur diri semata, melainkan juga memelihara keharmonisan, kenyamanan dan kerukunan sosial serta dapat membentuk karakter dari anak untuk dapat bersosialitas

dengan teman sebayanya menjadi lebih baik lagi

Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Permainan *Congklak*

Menurut Heryanti (2014) menjelaskan permainan *congklak* merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak.

Di Indonesia permainan ini memiliki banyak penyebutan nama, seperti: di Jawa permainan ini lebih dikenal dengan sebutan *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Di beberapa daerah di Sumatera yang memiliki budaya Melayu, permainan ini dikenal dengan sebutan *congkak*. Di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama: *Mokaotan*, *Maggaleceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*, sedangkan di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama *dentuman lamban*.

Berdasarkan sejarahnya, permainan tradisional *congklak* juga sering disebut sebagai “permainan gadis”, maksudnya pada zaman dahulu permainan ini yang paling sering memainkan permainan ini adalah anak

perempuan di kalangan bangsawan. Namun seiring perkembangannya, permainan tradisional *congklak* semakin dikenal luas oleh para penduduk dan orang awam dari berbagai strata hingga sampai saat ini permainan *congklak* pun mulai banyak dimainkan oleh masyarakat luas di Indonesia.

Ada waktu dimana permainan *congklak* dianggap tabu oleh budaya masyarakat sekitar, seperti: beberapa daerah di Sulawesi yang hanya memainkan *congklak* ketika ada kerabat atau orang yang dicintai meninggal dunia. Permainan ini akan dianggap tabu jika dimainkan pada waktu selain saat berkabung. Sedangkan pada zaman dulu masyarakat Jawa Kuno menggunakan *congklak* ini untuk menghitung musim tanam dan musim panen.

Cara bermain *congklak* hampir sama diberbagai wilayah pemain terdiri dari 2 orang dan alat yang digunakan berupa papan *congklak* dan 98 biji/kerang. Menurut Cahyani (2014) menjelaskan cara bermain *congklak*. Pada bagian I: Taruh masing-masing 7 biji di lubang kecil, biarkan ‘rumah’ kedua pemain kosong (lubang besar di kanan-kiri papan), selanjutnya dua pemain berhadapan dan melakukan suit, pemenangnya memilih 1 lubang dan mengambil semua biji di satu lubang (sisi bagiannya), pemain bergerak searah jarum jam mengelilingi papan *congklak* dan menaruh 1 biji di tiap lubang. Saat biji terakhir jatuh di: (1) lubang yang ada biji: ambil semua biji dan lanjutkan menaruh satu biji di tiap lubang (searah jarum jam); (2) lubang kosong: pemain ‘mati’ (berhenti bermain) dan giliran lawannya bermain; (3) ‘rumah’nya sendiri: pemain mendapatkan giliran lagi dan bisa memilih biji di lubang mana saja di sisinya sendiri dan kembali bermain (seperti di awal permainan); (4) Salah satu lubang yang ada di barisnya sendiri:

semua biji yang ada di seberangnya (baris lawan) akan menjadi milik pemain tersebut dan masuk ke 'rumah'-nya. Permainan selesai bila semua lubang kecil sudah kosong dan pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak.



Gambar 1 Papan *congklak*

Dasar Konsepsi BK Dalam Permainan *Congklak*

Dalam bidang bimbingan konseling, berbagai macam media dapat dikembangkan guna membantu permasalahan siswa, Bimo Walgito (2004) menjelaskan bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam kehidupannya, agar individu atau sekumpulan individu itu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya. Selain itu konsepsi bimbingan dan konseling bukan hanya itu saja perlu juga adanya konseling. Menurut Sofyan (2007) menjelaskan konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitannya

Bermain adalah salah satu hal yang menjadi penting, karena bermain ini akan menjadi sebuah media pedagogik yang efektif untuk *transfer value*, dalam ilmu pendidikan khususnya pendidikan karakter dan sebagai

sarana *transfer knowledge*. Selain itu Rahman (2005) mengemukakan bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, serta bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar

Menurut Johan Huizinga: 1990 (dalam Murtiningsih, 2012) mengemukakan manusia merupakan *homo ludens* (manusia yang bermain), bahkan binatang sekalipun juga bermain. Dalam penelitian oleh Rando (2013) menghasilkan bahwa belajar dengan bermain dapat memudahkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran karena aktivitas belajar dapat dilakukan di tempat dan waktu tanpa memerlukan pengawasan. Oleh karena itu, hal ini bisa menjadi alat yang berguna dalam proses pembelajaran dan membantu guru untuk memenuhi kebutuhan pelatihan siswa.

Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam proses pemberian bantuan yang diberikan oleh konselor apalagi ketika dikaitkan dengan bidang pendidikan. Salah satu konsep dalam permainan tradisional adalah *psycho-educative-cultural* yang merupakan sebuah rangkaian dan penjelasan yang menilai dan mengakui pentingnya keragaman budaya atau etnis dalam membentuk gaya hidup, pengalaman sosial, identitas pribadi, kesempatan pendidikan dari individu, kelompok maupun negara melalui perkembangan psikologis yang optimal.

Implikasi Permainan *Congklak* Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter

Berikut merupakan beberapa implikasi dari permainan *congklak* dalam meningkatkan penguatan pendidikan karakter sesuai yang dijelaskan oleh Awalya (2017) bahwa Karakter itu mengacu kepada serangkaian pengetahuan (cognitives), sikap (attitudes), dan

motivasi (motivations), serta perilaku (behaviors) dan keterampilan (skills).

1. Melatih dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Di dalam masyarakat bersosialisasi adalah faktor penting untuk menunjang anak menjadi orang yang sukses, ketika anak mampu bersosialisasi dengan baik dengan teman atau orang lain, anak juga dapat membentuk sikap empati dan simpati. Haerani (2013) menjelaskan dengan melakukan permainan *congklak*, akan terjalin kontak sosial antara anak dengan temannya. Anak akan mendapat berbagai informasi dengan bercerita pengalamannya kepada teman bermainnya, selain itu kadang kala bermain juga terdapat konflik didalamnya, disini anak juga akan belajar bagaimana caranya menangani permasalahannya sendiri

2. Melatih dan meningkatkan kesabaran dan ketelitian

Kesabaran merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh tiap individu, sehingga perlu diajarkan sikap sabar sejak dini. Cahyani (2014) menjelaskan permainan *congklak* ini akan melatih anak untuk memiliki jiwa sabar dan ketelitian, dikarenakan dalam permainan ini pemain secara bergantian memasukkan biji *congklak* kedalam lubang-lubang yang ada papan *congklak*. Hal ini lah yang menjadikan anak lebih bersabar memasukkan dan menunggu

3. Melatih dan meningkatkan jiwa sportivitas

Permainan *congklak* dimainkan oleh 2 orang, sama halnya ketika anak bermain *playstation* yang juga dimainkan 2 orang, akan tetapi perbedaannya terlihat ketika salah satu pemain kalah. Kalau bermain permainan *playstation* atau game pc ketika anak kalah permainan bisa *off* kan, akan

tetapi ketika berbeda dengan permainan *congklak* permainan ini akan sulit diulang kembali dikarenakan ketika satu biji saja yang salah menghitung maka permainan tidak berjalan dengan lancar sehingga ketika anak kalah akan dilatih untuk menerima dengan jiwa sportivitas

4. Meningkatkan dan melatih kemampuan analisa

Trysti (2015) bahwa dalam permainan *congklak* ini anak akan dilatih untuk menganalisa proses permainan, biji yang diambil mana yang dapat menguntungnya dirinya sehingga dia bisa menang. Kemampuan ini sangat dibutuhkan ketika anak bernjak dewasa

5. Melatih dan meningkatkan kreativitas anak

Cahyani (2014) bahwa dalam sebuah permainan rasa bosan tentunya akan datang, pada situasi ini anak akan mengembangkan kreativitasnya untuk memberikan sebuah variasi dalam permainan, disinilah ide-ide spontan anak akan dikeluarkan seperti menambahkan peraturan yang disepakati oleh teman bermainnya, ketika kalah akan melakukan apa, dll.

6. Memiliki dan melatih pengembangan diri

Ketika bermain permainan *congklak*, anak kadangkala membandingkan dirinya dengan pemain atau teman mainnya, hal ini akan memupuk akan untuk memiliki konsep diri dan lebih percaya diri. Selain itu teman bermainnya pun mendapatkan motivasi agar tidak kalah dengan temannya tersebut

Implikasi Permainan *Congklak* Sebagai Penguat Pendidikan Karakter Dalam Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah

Bimbingan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta

didik yang mengalami masalah, selain itu bimbingan konseling juga memandirikan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan menggunakan berbagai layanan. Kaitannya dengan pendidikan karakter yang saat ini sedang gencar-gencarnya dibentuk, dikarenakan merosotnya karakter pemuda bangsa. Dalam layanan bimbingan konseling ini pun pendidikan karakter peserta didik juga dapat dipupuk dan dibentuk, salah satu caranya adalah dengan mengkombinasikan permainan yang cocok untuk anak guna memperkuat karakternya, artinya permainan ini dijadikan sebuah media dalam bimbingan dan konseling

Sudah banyak penelitian tentang permainan *congklak* dalam bimbingan konseling, seperti penelitian oleh Tristy (2015) menghasilkan bahwa melalui permainan *congklak*, peserta didik menjadi lebih percaya diri. Selain itu Haerani (2013) dalam penelitiannya menjelaskan permainan anak tradisional digunakan sebagai permainan digunakan sebagai suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul. Jadi, media permainan *congklak* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar telah berterima secara teoritis dan praktis.

Media permainan *congklak* dapat diberikan pada beberapa layanan seperti layanan kelompok. Ada beberapa manfaat yang dirasakan anak atau peserta didik ketika melakukan layanan bimbingan kelompok guna memperkuat karakter mereka, sebagai berikut:

1. Kelestarian budaya

Pada zaman sekarang tidak mudah menemui siswa atau generasi muda yang melestarikan budaya nenek moyangnya, akan tetapi ketika budaya tersebut diklam oleh negara lain barulah kita berkoar-koar dan menjelaskan bahwa itu budayaku. Tristy (2015) menjelaskan dengan memainkan permainan *congklak* ini,

secara tidak langsung siswa diajak untuk melestarikan budaya nenek moyang yang sesuai dengan budaya di daerah masing-masing

2. Interkasi sosial

Santoso (2010) menjelaskan bahwa pada hakikatnya manusia itu sebagai makhluk individu, sosial, dan berkebutuhan. Sebagai makhluk sosial, tentunya manusia tidak lepas dari interaksi dengan orang lain. Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa lisan maupun dengan bahasa isyarat. Oleh karena itu, dalam kehidupannya manusia saling membutuhkan untuk kelangsungan hidup dan kesejahteraannya. Dibutuhkan adanya interaksi sosial untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Soekanto (2012) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok, maupun antara individu dengan kelompok.

Interaksi sosial ini dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, bahkan interaksi sosial juga akan terjadi di lingkungan sekolah, dan ini dilakukan oleh semua siswa, dan kemampuan interaksi sosial setiap siswa tidaklah sama. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik akan lebih mudah bergaul di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Kalau kemampuan interaksi sosial siswa rendah, anak akan cenderung menjadi pemalu, pendiam, tidak memiliki teman dekat atau berteman dengan anak tertentu saja lebih sering menyendiri, dan takut dengan orang lain.

Menurut Soekanto (2012) menjelaskan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat,

yaitu (1) Adanya kontak sosial dan (2) Adanya komunikasi. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan ini sebagai media dalam pembentukan karakter peserta didik agar dapat berinteraksi dengan teman, dikarenakan permainan *congklak* ini juga mengharuskan pemain melakukan kontak sosial dan komunikasi

3. Meningkatkan kreatifitas

Menurut Cahyani (2014) Ketika permainan ini diberikan dalam layanan bimbingan konseling, kreatifitas yang muncul bukan hanya pemain (peserta didik) melainkan juga guru BK dapat memberikan modifikasi untuk permainan ini, selain itu siswa juga dapat memberikan ide-ide mereka guna proses menjadi karakter yang lebih baik lagi

4. Meningkatkan karakter peserta didik

Perlu diingat bahwa Tujuan pendidikan yang tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menginternalisasi pada pembentukan karakter dan akhlaq. Dengan menggunakan media permainan ini ketika salah satu pemain kalah, pengakuan dalam menerima kekalahan adalah salah satu karakter yang harus dikembangkan pada diri peserta didik. Awalya (2017) bahwa hal tersebut berhubungan dengan emosi peserta didik, dimana mereka diajarkan untuk menstabilkan emosinya dengan kesiapan yang tepat dan cepat. media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa dikarenakan prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka, agar peserta didik mengenal dan melestarikan budayanya

PENUTUP

Keanekaragaman budaya yang sangat beragam hanya dimiliki oleh negara Indonesia, mulai dari lagu daerah, makanan khas, tarian tradisional hingga permainan tradisionalnya. Pergerakan dan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat anak perlahan jauh terhadap budayanya sendiri salah satunya adalah permainan tradisional yang terkikis oleh permainan dalam *gedget*, sehingga karakter mereka lama-kelamaan juga akan merosot. Disini peran dari pemerintah dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk melestarikan budaya dan mendidik anak memiliki karakter yang bagus

Dalam dunia pendidikan terutama disekolah, untuk membentuk dan memperkuat karakter siswa, para warga sekolah harus bekerjasama untuk memenuhi harapan tersebut. Guru BK diharapkan mampu membuat program yang sesuai dengan perkembangan siswa, salah satunya juga membuat media yang dirasa dapat diterapkan dan memberikan dampak yang positif contohnya: permainan tradisional *congklak*, dll. Di dalam permainan tradisional ini mengandung banyak nilai-nilai yang dapat diambil untuk menumbuhkan karakteristik anak bangsa, memupuk kembali rasa sosial, empati, jujur, sportif dan menghargai orang lain, hal ini lah yang dibutuhkan peserta didik dalam memberikan pendidikan karakter disekolah melalui layanan bimbingan konseling

DAFTAR PUSTAKA

- Awalya. 2017. *Pengembangan Karakter Melalui Lingkungan Pendidikan*. <https://www.academia.edu> (diunduh 19 Oktober 2017)
- Cahyani, Ni Putu Dian. 2014. *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran*

- di Dalam Kelas BIPA. Makalah. ASLIE 2014 CONFERENCE di IALF Bali, 29-30 September 2014*
- Darmawan, Dani. 2010. *Permainan tradisional Yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala
- Haerani, Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1) <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Hapidin. 2016. *Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. Tesis*. Jakarta: Program Pascasarjana UNJ
- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak). Skripsi*. Bengkulu: Program Sarjana Universitas Bengkulu
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Murtiningsih, S. 2012. Video Games dan Filsafat Pendidikan: Pendekatan Teori Simulacra Jean Braudrillard. Dalam B. Wibawarta (Ed.), *Prosiding The 4th International Conference on Indonesian Studies: Unity, Diversity and Future, Sanur-Bali, 9-10 Februari 2012* (hlm. 789-799). Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Rahman, Hibana S. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Rando, Noemi. 2013. Evaluation of learning outcomes using an educational iPhone game vs. traditional game. *Journal Computers & Education*. 64(1). 1-23
- Santoso, Slamet. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sofyan, Willis S. 2007. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung: CV Alfabeta
- Tristy, Windy Lutfiana. 2015. *Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. Skripsi*. Malang: Program Sarjana Universitas Negeri Malang