

Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Modern

Irman

IAIN Batusangkar
email: irmanstainbsk@gmail.com

Diterima: Juni 2017. Disetujui: Oktober 2017. Dipublikasikan: Desember 2017

Abstract: *Play has character values for the child's life. Specifically the game can be divided into two, namely the traditional game performed by children who live in the countryside and modern games performed by children who live in urban areas. To dig the character values on the game the researchers used a qualitative approach. The results of the study found, (1) Traditional games generally use natural game tools and games where the game is done in the open, while modern games use electronic devices, and are generally performed in enclosed spaces, (2) traditional games and modern games have value character values on the cognitive, social, emotional and identity aspects, and (3) traditional games highlight the values of social character, while modern games highlight the values of individual characters. The results can be used by educators, especially school counselors to make the game as a technique in counseling in shaping the character of students.*

Keywords: *character formation, traditional game, modern game*

Abstrak: Bermain memiliki nilai-nilai karakter bagi kehidupan anak. Secara spesifik permainan dapat dibagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dilakukan oleh anak-anak yang tinggal di pedesaan dan permainan moderen dilakukan anak-anak yang tinggal di perkotaan. Untuk menggali nilai-nilai karakter pada permainan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menemukan, (1) Permainan tradisional pada umumnya menggunakan alat permainan yang bersifat alamiah dan tempat permainan dilakukan di alam terbuka, sedangkan permainan moderen menggunakan alat elektronik, dan pada umumnya dilakukan di ruangan tertutup, (2) permainan tradisional dan permainan moderen memiliki nilai-nilai karakter pada aspek kognitif, sosial, emosi dan identitas, dan (3) permainan tradisional menonjolkan nilai-nilai karakter sosial, sedangkan permainan moderen menonjolkan nilai-nilai karakter individual. Hasil penelitian dapat dipergunakan oleh pendidik, khususnya konselor di sekolah untuk menjadikan permainan sebagai teknik dalam konseling dalam membentuk karakter siswa.

Kata Kunci : pembentukan karakter, permainan tradisional, permainan moderen

Pendahuluan

Pada umumnya anak mengisi waktu luang dengan bermain, baik dengan teman sebaya atau sendirian. Permainan yang mereka lakukan ada mereka ciptakan sendiri, dan ada pula warisan turun temurun. Sebagian besar anak-anak merasa hampa jika tidak dapat bermain dalam sehari, karena bermain adalah surganya mereka. Situasi seperti ini kadang dimanfaatkan oleh kalangan pengusaha dengan menciptakan berbagai alat permainan. Mereka yakin bahwa orang tua tidak akan berpikir panjang untuk mengeluarkan uang, demi kebahagiaan anak-anak mereka.

Bermain merupakan suatu perilaku alamiah yang muncul dalam diri seorang anak. Bagi anak, bermain memiliki makna yang cukup penting dalam kehidupannya. Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan. Lucia (2011) mengungkapkan bahwa permainan mendorong aktifitas kreatif, meliputi imajinasi dan ekspresi diri, sehingga anak jadi percaya diri dan belajar bagaimana menjelajahi dunia.

Menurut Dockett (Misbach, 2006) bermain merupakan kegiatan spontan, tanpa beban, dan tanpa aturan yang mengikat, ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya. Melalui permainan yang dilakukan oleh anak, akan terbentuk karakter positif yang sangat berguna bagi kehidupan. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak ada dua jenis, yaitu permainan tradisional dan permainan moderen. Untuk permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak ada 10 macam, hal ini diungkapkan dalam survei Koran Sindo (2015) seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Jenis Permainan Tradisional yang Sering dimainkan Anak-anak

| No | Nama Permainan | Persentase |
|-----|----------------|------------|
| 1. | Congklak | 23 % |
| 2. | Petak umpet | 16 % |
| 3. | Lompat tali | 13 % |
| 4. | Galasin | 10 % |
| 5. | Kelereng | 9 % |
| 6. | Benteng | 8 % |
| 7. | Layang-layang | 6 % |
| 8. | Engklek | 6 % |
| 9. | Ular naga | 5 % |
| 10. | Engkrang | 4 % |

Pada Tabel 1 di atas terlihat bahwa permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak yaitu permainan congklak (23 %). Sebaliknya permainan yang paling sedikit dimainkan oleh anak-anak adalah permainan engkrang (4%). Untuk permainan moderen yang sering dilakukan oleh anak adalah permainan yang berbasis teknologi. Kompasiana (2017) mengungkapkan bahwa anak lebih sering memainkan permainan modern seperti *video game*, *playstation* (PS), dan *game on-line*. Permainan ini disebut dengan permainan moderen karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih. Permainan moderen ini membutuhkan biaya dan fasilitas.

Berbagai definisi karakter diungkapkan oleh para ahli, secara bahasa karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” atau menandai dan memfokuskan, mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku secara harfiah. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas, karakter adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Imon Philips (dalam Fatchul Mu’in : 2011) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu system, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

Tadkiroatun (2008) menjelaskan karakter adalah serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku yang ditampilkan manusia dalam beraktivitas sehari yang berkaitan dengan diri sendiri, orang lain, lingkungan alam sekitarnya dan Tuhan yang menjadi keyakinan dalam hidupnya, termanifestasikan dalam sikap, tindakan, motivasi, kemauan berdasarkan nilai-nilai agama, norma hukum dan budaya.

Karakter yang dimaksud dalam tulisan ini adalah sikap, perilaku dan keterampilan yang baik, yang didapatkan anak melalui permainan tradisional dan moderen berkaitan dengan aspek kognitif, sosial, emosional dan identitas. Pembentukan karakter anak melalui permainan merupakan suatu penanaman nilai-nilai kepada anak yang meliputi ranah pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai terhadap diri sendiri, sesama orang lain dan lingkungan.

Melalui permainan yang baik, diharapkan anak mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Bermain bagi anak memiliki makna yang sangat penting, menurut Serok & Blum (Rusman Nandang, 2009) bermain pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, adopsi peran-peran pemimpin dan pengikut yang kesemua itu merupakan komponen-komponen penting dari sosialisasi.

Milberg (Rusman Nandang, 2009) menyatakan bahwa permainan diciptakan oleh manusia untuk memberikan keluaran-keluaran (*outlets*) kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima, yang merupakan ciplakan dari respon bertempur/berkelahi. Berkelahi adalah suatu respon alamiah manusia pada stimuli yang mengancam, namun seiring dengan kemajuan masyarakat, kebutuhan akan kontrol terhadap agresi meningkat. Permainan akan mampu membentuk interaksi yang baik antara anak dengan sesamanya, menurut Atkinson et al. (Atkinson, R.L, Atkinson R.C, 1991) sebagian besar anak belajar kemampuan sosial mereka dari interaksi sesamanya, mereka belajar memberi dan meminta, membagi pengalaman bersama, saling menyenangkan tindakan masing-masing serta mengerti perasaan orang lain. Semua itu didapat oleh anak melalui bermain dengan teman sebaya.

Schaefer & Reid (Schaefer & Reid, 2001) menyatakan bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif, serta bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda dan alat-alat yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir. Permainan akan membawa kegembiraan bagi anak, selain itu ada berbagai perolehan dan keuntungan yang di dapatkan. Sweeney & Homeyer (Sweeney & Homeyer, 1999) menyatakan bahwa ada sembilan keuntungan yang diperoleh anak melalui permainan, yaitu: (1) dapat meningkatkan spontanitas, sehingga level partisipasi mereka juga tinggi, (2) dapat merespon dua persoalan sekaligus yaitu dimensi *intrapsikis* dan *interpersonal*, (3) memungkinkan untuk terjadinya refleksi dan katarsis, (4) untuk mencapai *self-growth* dan *self exploration*, (5) anak lebih didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya, (6) anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain, (7) dapat mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya, (8) anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pada kehidupan sehari-hari pengalaman yang diperoleh, dan (9) dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak.

Nandang (Rusmana Nandang, 2009) menjelaskan tentang tujuh makna bermain bagi diri anak, yaitu: (1) mengembangkan diskusi dan partisipasi, penggunaan permainan dalam kelompok sering kali dapat meningkatkan partisipasi anggota kelompok dengan cara memberikan mereka pengalaman umum, permainan dapat menjadi cara untuk menstimulasi minat dan energi anggota kelompok mendiskusikan sesuatu, (2) memfokuskan isu dalam kelompok, suatu permainan dapat digunakan untuk memfokuskan anggota pada suatu isu atau topik yang umum, (3) mengangkat suatu fokus, konselor bisa juga menggunakan permainan untuk mengangkat suatu fokus saat ia merasa sebuah topik baru dibutuhkan, (4) memberikan

kesempatan untuk pembelajaran eksperiensial, (5) memberi informasi yang berguna pada konselor, (6) memberikan kesenangan dan relaksasi, (7) meningkatkan level kenyamanan.

Pendapat dari berbagai ahli di atas mengisyaratkan bahwa ada dua makna bermain dalam diri anak, yaitu makna untuk mengembangkan nilai-nilai intrapersonal (individual), serta mengembangkan nilai-nilai interpersonal (sosial). Berdasarkan penelitian di sebuah kibbutz israel terdapat data bahwa anak-anak yang dirawat di kibbutz lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman-teman sebaya, hal ini mendorong mereka mengembangkan rasa kesadaran kelompok, dan indentifikasi pada usia dini (Atkinson, R.L, Atkinson R.C, 1991). Menurut (Nasution, 1993) masa anak-anak disebut juga dengan usia permainan, oleh karena itu alat permainan memegang peranan penting dalam jenis permainan yang disenangi anak, pada usia ini anak mengkhayalkan bahwa permainannya mempunyai daya hidup seperti dirinya dan mampu bercakap dan bereaksi.

Catron & Allen (Catron, C.E. & Allen, 1999) berpendapat bahwa kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi kognisi, dan keterampilan motorik. Tentu saja enam aspek tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Isenberg & Jalongo (Isenberg & Jalongo, 1993) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara.

Permainan yang dilakukan oleh anak akan menjadi penentu dalam pembentukan kepribadian dan karakternya di kemudian hari. Permainan yang baik akan membawa seorang anak pada karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan, sebaliknya permainan yang deskruktif akan membawa anak pada kepribadian yang buruk. Tentu saja kepribadian yang buruk akan berpengaruh buruk juga terhadap pembentukan karakter, yang juga berdampak terhadap kesuksesan anak di masa depan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Scrutz & Luckmann (1974) mengungkapkan penelitian dilakukan untuk menjelaskan, menafsirkan dan merumuskan tindakan manusia dengan cara menggambarkan struktur-struktur dasar, realita yang tampak nyata, disetiap orang yang berpegang teguh pada sikap alamiah.

Subjek penelitian adalah anak-anak yang berumur 5 tahun sampai dengan 15 tahun yang berada di Kota Padang dan pinggiran Kota Padang, yang dilakukan pada Tahun 2016. Adapun yang akan menjadi fokus penelitian adalah nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional dan moderen.

Kehadiran peneliti sangat penting sebagai instrumen penelitian (Lincoln & Guba, 1986). Prosedur pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Adapun analisis data menurut Patton (Moleong, 2006) adalah suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Milles & Haberman (Miles, M.B. & Huberman, 1994) menguraikan langkah-langkah analisis, yaitu reduksi data, pemaparan data, dan penarikan kesimpulan. Melalui tiga analisis data tersebut akan ditarik makna bermain bagi anak, terkait dengan pembentukan karakter.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diambil melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa adanya nilai-nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional dan moderen. Adapun temuan penelitian terlihat pada Table 2 berikut ini:

Tabel. 2 Temuan Penelitian Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional dan Moderen

| No | Fokus | Temuan | |
|----|-------------------------------------|--|--|
| | | Permainan Tradisional | Permainan Moderen |
| 1. | Jenis Permainan yang dilakukan anak | Permainan kelereng, layang-layang, tikus dan kucing, perang-perangan, sepak tekong, congklak, petak umpet, masak-masakan, raja-rajaan, guru dan murid | Permainan <i>play station, game on line, game board</i> dan internetan |
| 2. | Waktu pelaksanaan permainan | Sepulang sekolah, waktu libur, menjelang mandi. | Pada jam sekolah, sepulang sekolah, waktu libur dan waktu tidak terbatas. |
| 3. | Tempat permainan | Kebun, sawah, sungai, halaman rumah, pohon dan lapangan sepak bola. | Rumah, warnet, halaman rumah, kafe dan tempat lainnya. |
| 4. | Peserta permainan | Anak-anak usia 5 tahun sampai 12 tahun | Anak-anak usia 5 tahun sampai 12 tahun |
| 5. | Aspek kognitif yang muncul | <ul style="list-style-type: none"> - Melatih pemecahan masalah dalam permainan secara intrapersonal dan interpersonal. - mendorong timbulnya kreativitas pada diri anak secara intrapersonal dan interpersonal. - Anak terbiasa bekerja dengan sistematis secara intrapersonal dan interpersonal. - Melatih analisa dan strategi anak secara intrapersonal dan interpersonal. - Melatih numerikal anak secara intrapersonal dan | <ul style="list-style-type: none"> - Melatih pemecahan masalah dalam permainan secara intrapersonal. - Mendorong timbulnya kreativitas pada diri anak secara intrapersonal. - Anak terbiasa bekerja dengan sistematis secara intrapersonal. - Melatih analisa dan strategi anak secara intrapersonal. - Melatih numerikal anak secara intrapersonal. - Melatih kemampuan tata ruang anak secara intrapersonal. |

| | | | |
|----|-----------------------------|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - interpersonal. - Melatih kemampuan tata ruang anak secara intrapersonal dan interpersonal. - Mendorong kemampuan verbal anak. | |
| 6. | Aspek sosial yang muncul | <ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa berbagi dengan teman. - Melatih kerjasama dalam kelompok. - Melatih keterampilan komunikasi. - Melahirkan sikap empati pada orang lain. | |
| 7. | Aspek emosional yang muncul | <ul style="list-style-type: none"> - Melatih kesabaran anak - Melatih sportifitas dalam bermain - Melahirkan kegembiraan | <ul style="list-style-type: none"> - Melatih kesabaran anak. - Melahirkan kegembiraan |
| 8. | Aspek identitas yang muncul | <ul style="list-style-type: none"> - kelompok | <ul style="list-style-type: none"> - individual |

Berdasarkan tabel 2. di atas ditemukan bahwa anak yang tinggal dipinggiran kota pada umumnya mereka bermain menggunakan alat-alat yang ada pada alam dan dibuat secara manual. Sedangkan anak yang tinggal di kota pada umumnya mereka bermain menggunakan alat-alat moderen dan canggih yang dapat diperoleh dengan jalan membeli. Dari segi tempat bermain anak-anak yang tinggal di pinggiran kota, mereka bermain pada umumnya berada di alam bebas dan waktu yang digunakannya ketika ada waktu luang bersama. Sedangkan anak-anak yang tinggal diperkotaan mereka bermain lebih banyak di ruangan dan waktu yang digunakan lebih fleksibel.

Temuan berikutnya yaitu pembentukan karakter pada aspek kognitif permainan tradisional dan moderen adalah: (1) terlatihnya anak dalam menyelesaikan masalah permainan, (2) munculnya kreativitas pada diri anak, (3) anak terbiasa bekerja dengan sistematis, (4) melatih analisa dan strategi anak, (5) melatih numerikal anak, (6) melatih kemampuan tata ruang anak. Khusus pada peningkatan kemampuan verbal anak yang terlibat dalam permainan tradisional lebih unggul.

Sedangkan karakter pada aspek sosial, yaitu hal positif yang muncul pada diri anak adalah: anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional lebih bersifat sosial, yaitu: (1) anak terbiasa berbagi dengan teman, (2) melatih kerjasama dalam kelompok, (3) melatih keterampilan komunikasi, dan (4) melahirkan sikap empati terhadap orang lain. Sedangkan anak yang terlibat dalam permainan moderen lebih bersifat individual dan konsumeristik (kurang aspek sosialnya), sedangkan perolehan anak pada aspek emosi melalui permainan adalah : (1) melatih kesabaran anak, (2) melatih sportifitas dalam bermain, dan (3) melahirkan kegembiraan Melatih kesabaran anak. Sedangkan hal positif yang didapat anak melalui permainan pada aspek identitas adalah:

(1) menimbulkan perasaan bangga secara positif, dan (2) pemilihan peran dan permainan sesuai dengan kepribadian anak.

Berdasarkan temuan di atas dapat dipahami bahwa permainan tradisional lebih dominan dalam pembentukan karakter sosial anak (interpersonal) di banding permainan moderen. Hal senada juga ditemukan dalam penelitian Kurniati (2011:13) yaitu 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.

Hasil penelitian selanjutnya terkait dengan permainan tradisional dilakukan oleh Misbach (Misbach, 2006) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional bagi anak dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum. Keuntungan permainan tradisional sudah diuraikan di atas. Adapun keuntungan dari permainan moderen yaitu bisa membuat anak menjadi lebih kreatif dan imajinatif, tapi semua ini memerlukan biaya yang lebih mahal daripada permainan anak tradisional.

Artinya permainan memiliki manfaat yang sangat baik terhadap anak, terutama sekali dalam pembentukan karakter. Permainan tradisional memperkuat karakter intrapersonal dan interpersonal, sedangkan permainan moderen memperkuat karakter intrapersonal saja. Temuan ini dapat dijadikan sebagai teknik oleh pendidik di sekolah dalam pembentukan karakter bagi anak. Guru kelas dapat mengadopsi kegiatan permainan dalam proses belajar, sehingga belajar menjadikan hal yang menyenangkan dan menarik untuk proses capaian pembelajaran serta pembentukan karakter. Sedang konselor dapat menjadikan permainan sebagai salah satu teknik dalam konseling.

Gouws (1987) menjelaskan bahwa terapi permainan adalah suatu teknik psikoterapi, dimana konselor berusaha membawa klien untuk mengekspresikan perasaan secara verbal dan non verbal. Greenberg & Dompierre (1981) menyatakan bahwa teknik permainan dapat menjadi pengalaman yang sangat dalam dan mengalami perubahan besar dalam kesadaran.

Penerapan permainan dalam konseling dapat dilakukan melalui permainan tradisional dan permainan moderen. Pemilihan permainan adalah bagian yang terpenting yang dapat dilakukan oleh konselor sesuai dengan kehidupan nyata klien. Bagi sekolah yang berada pada lingkungan perkotaan, permainan yang lebih dekat dengan anak adalah permainan moderen. Sebaliknya bagi siswa yang ada di lingkungan pingiran dan marginal permainan tradisional lebih menarik bagi anak.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional pada umumnya menggunakan alat permainan yang bersifat alamiah dan tempat permainan dilakukan di alam terbuka, sedangkan permainan moderen menggunakan alat elektronik, dan pada umumnya dilakukan di ruangan tertutup. Permainan tradisional dan permainan moderen memiliki nilai-nilai karakter pada aspek kognitif, sosial, emosi dan identitas. Permainan tradisional cenderung mengandung nilai-nilai karakter sosial, sedangkan permainan moderen cenderung mengandung nilai-nilai karakter individual.

Daftar Pustaka

- Atkinson, R.L, Atkinson R.C, & H. E. R. (1991). *Pengantar Psikologi jilid 1 (Terjemahan Nurjannah Taufiq & Rukmini Barhana)*. Jakarta: Erlangga.
- Catron, C.E. & Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (1993). *Creative Expression and Play in The Early Childhood Curriculum*. New York: Merrill, Macmillan Publising Company.
- Miles, M.B. & Huberman, M. a. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd Ed.)*, 20(1), 159–160. [https://doi.org/10.1016/S1098-2140\(99\)80125-8](https://doi.org/10.1016/S1098-2140(99)80125-8)
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–24.
- Moleong, L. (2006). Metodologi penelitian Kualitatif. *Kualitatif Sasial*, 31–44. Retrieved from http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/chapter_iii/07130097-hendra-kurniawan.pdf
- Nandang, R. (2009). *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatis*. Bandung: Rizqi Press.
- Nandang, R. (2009). *Permainan (game & Play)*. Bandung.: Rizqi Press, cet. Pertama.
- Nasution, N. (1993). *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pen. Universitas Terbuka Depdikbut.
- Schaefer, C., & Reid, D. S. (2001). *Game Play (theurapeutic Use of Childhood Games)*. Canada: John Wiley & sons, Inc.
- Sweeney, & Homeyer. (1999). *Handbook of Group Play Therapy*. San Francisco: josey-Bass. Inc.