

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL GICI-GICI DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK OIKUMENE KABUPATEN SORONG**

Serly Sarmelina Lefteuw¹ Yolana Marjuk², Leo Pratama³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong¹

Email: sherlylefteuw@gmail.com¹, yolanamarjuk@unimudasorong.co.id², leo@unimudasorong.co.id³

Abstrak: Penerapan Permainan Tradisional Gici-gici dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Oikumene Kabupaten Sorong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan tradisional gici-gici dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 Tahun di TK Oikumene Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah. Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 anak, terdapat 13 anak pada kategori berkembang sangat baik 1 orang anak pada kategori mulai berkembang, 1 orang yang masih dalam kategori belum berkembang motorik kasarnya karena dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kehadiran dalam aktivitas belajar rendah. dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional gici-gici dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di TK Oikumene berkembang sangat baik.

Kata kunci : *Permainan Gici-gici, Motorik Kasar*

Abstract: *Application of the Traditional Gici-gici Game in Improving Gross Motor Skills in Children Aged 5-6 Years in Ecumenical Kindergarten in Sorong Regency. The aim of this research is to determine the application of the traditional gici-gici game in improving gross motor skills in children aged 5-6 years in Ecumenical Kindergarten, Sorong Regency, Southwest Papua Province. This research method uses a qualitative descriptive approach. The data analysis technique in this research is. Data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study showed that of the 15 children, there were 13 children in the very well developed category, 1 children in the developing according to expectations (BSH) category, 1 children in the BSH category had less developed gross motor skills because they were influenced by other factors, such as attendance in learning activities is low. Hus, the application of the traditional gici-gici game in improving gross motor skills in children in Ecumenical Kindergarten is developing very well.*

Keywords: *: Gici-gici Games, Gross Motor*

Copyright (c) 2024 (Serly Sarmelina Lefteuw¹ Yolana Marjuk², Leo Pratama³)

✉ Corresponding author :

Email Address: : sherlylefteuw@gmail.com (Sorong,Indonesia)

Received 04 Agustus 2023 ,Accepted 21 Agustus 2023, Published 15 Januari 2024

PENDAHULUAN

Masa usia dini dimulai sejak anak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun. Periode ini sering disebut sebagai periode keemasan (*the golden age periode*) dimana pada masa ini otak anak sebagai faktor utama pembentukan kecerdasan anak, sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pendidikan Anak Usia 5-6 Tahun merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Sumantri. 2015:31).

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting, khususnya anak usia dini 5-6 tahun, perkembangan pada anak usia dini perlu adanya bimbingan dari guru. Seringkali perkembangan motorik anak usia dini diabaikan, hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik menjadikan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Subondo, (2000:54). Menurut Saripudin, (2017:21-22). Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu daripada motorik halus, misalnya anak lebih dulu memegang benda-bendayang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, dari meronce, menggunting dan lain-lain. Pengembangan kemampuan dasar anak akan terlihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru PAUD perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh. dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan dan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Berdasarkan hasil dari observasi pada TK Oikumene Kabupaten Sorong Papua Barat Daya perkembangan motorik kasar anak masih kurang, hal ini terlihat dari beberapa kegiatan anak yang belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya secara maksimal, dalam beberapa kegiatan aktivitas mengajar TK Oikumene yang setiap pagi mereka melakukan senam pagi dengan mendengarkan musik hanya untuk merenggakan otot-otot, disini kami melihat anak dengan jumlah 15 anak, 7 Orang perempuan dan 8 orang laki-laki, terdapat 5 orang anak yang kurang memberikan respon terhadap gerakan yang di contohkan oleh guru, hal ini diduga karena anak kurang diberikan latihan fisik seperti olahraga berlari, melompat, berjalan pada garis lurus, berjalan mundur dengan tumit, menendang bola, dan

melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincihan dalam aktivitas permainan gici-gici, guna untuk menunjang perkembangan motorik kasar anak.

Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Sesuai dengan tujuan dan, metode yang digunakan berhubungan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. (Subondo, 2000:39).

Motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot-otot besar pada tubuh kita pada bagian tertentu untuk melakukan sebuah gerakan, kemampuan ini dikenal dengan istilah gerak lokomotor, gerak tersebut seperti berjalan, berlari, meloncat, melompat, mendorong, melambungkan bola, menangkap bola, menendang bola, melempar, serta kemampuan manipulatif dengan kedua tangan dalam menarik maupun merampas, Gallahue dan Ozmun, (2016: 17) .

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, berdiri, berjalan, menangkap, melempar menendang, berlari, naik dan turun tangga dan kemampuan anak untuk memilih dan mengambil makanan secara mandiri (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Namun menurut Endang Rini Sukamti (2007:72) menegaskan bahwa pada dasarnya perkembangan motorik kasar berkembang lebih dulu dibandingkan dengan perkembangan motorik halus, Seperti misalnya anak lebih cenderung memegang benda-benda yang memiliki ukuran yang lebih besar daripada ukuran yang kecil, hal ini dikarenakan anak belum bisa mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus, seperti pada aktivitas menggunting, meronce.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat kita simpulkan bahwa gerakan yang sempurna pada anak merupakan gerak motorik kasar yang berkembang dengan baik, namun pada saat observasi pada TK Oikumene khususnya pada usia 5-6 tahun di temukan anak ada 5 anak yang kurang memberikan respon gerakan yang baik ketika guru memberikan stimulus, dari 15 anak, sementara 10 orang lainnya sudah dianggap mampu melakukan berbagai macam gerakan yang diperintahkan guru. Dari pengamatan tersebut disimpulkan bahwa terlihat bahwa perkembangan motorik anak kurang mendapatkan stimulus/masukan ini terlihat dari gerakan anak yang masih kaku, ketika berlari tumpuan kaki masih belum sempurna, ketika

meloncat masih sangat labil dan ini sangat rentang anak untuk keseleo, terjatuh dan lain sebagainya. Melalui permainan gici-giri ini peneliti mencoba untuk melatih anak untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, seperti melompat, berlari, mengambil, dan melempar batu dll.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan anak dari nenek moyang yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan bagi anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis pada anak sehingga dapat dijadikan sarana belajar untuk persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Menurut Artobama (2018:71) permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Anak-anak zaman dahulu lebih banyak menghabiskan waktunya bermain bersama teman-temannya di sawah atau pun di halaman rumah. Anak-anak lebih sering bermain layang-layang di lapangan bersama teman-temannya ataupun bermain petak umpet. Hal itu bahkan dilakukan kembali ketika di malam hari sambil melantunkan tembang dolanan khusus untuk anak-anak. Thobarani dan Mumtaz (2011:44).

Permainan Gici-gici

Permainan gici-gici adalah permainan melompat dengan melangka sedikit demi sedikit melewati lingkaran tanpa boleh menyentuh garis lingkaran, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 90-an, menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan sebelum mandi sore dirumah, Suradi (2017:41).

Permainan gici-gici sorong adalah warisan dari generasi masa lampau yang umumnya dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Dalam permainan ini, setiap pemain berusaha untuk memiliki sarang (atau sering dipakai istilah rumah) sebanyak-banyaknya sehingga bisa memenangkan permainan. Setiap usaha atau percobaan yang dilakukan masing-masing pemain tentunya berbanding dengan jumlah sarang yang tersedia. Ngilawajan (2019:14). Dengan demikian, setiap pemain dapat menghitung kemungkinan jumlah sarang yang bisa dimiliki pada saat permainan berlangsung. Jika ditelusuri, proses setiap pemain menghitung jumlah sarang yang tersedia kemudian dibandingkan dengan setiap percobaan yang dilakukan sehingga bisa diprediksi kemungkinan hasil yang bisa dicapai, maka secara tak sadar mereka telah menerapkan konsep peluang secara matematis dalam permainan gici-gici sorong, meski sangat mungkin diantara mereka ada yang sama sekali tidak mengetahui konsep peluang.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dengan tehnik pendekatan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011: 299). Tujuan utama dalam penelitian kualitatif untuk membuat fakta/fenomena agar mudah dipahami (*understandable*) dan memungkinkan sesuai modelnya dapat menghasilkan hipotesis baru (Sarmanu, 2017:11-12. Dalam penelitian ini dengan pendekatan desain penelitian ini yaitu mendeskripsikan segala bentuk indikasi yang dialami selama penelitian dilakukan, mulai dari penentuan hipotesis, gejala-gejala yang ditimbulkan dalam penelitian hingga hasil yang dicapai, maka semua bentuk hasil penelitian ini di tuangkan dalam bentuk deskriptif kualitatif.

Tehnik Analisis Data

Adapun tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah. Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan. Berikut langkah-langkah dalam penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti baru, melakukan reduksi data dapat dilakukan dengan berdiskusi pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi, maka wawasan peneliti akan berkembang sehingga dapat mereduksi data yang memiliki nilai temuan dan

pengembangan teori signifikan. Sugiyono (2010:339).

2. Penyajian Data

Setelah setelah melewati reduksian data, maka langkah yang akan dilakukan selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat dengan kalimat yang sederhana, maupun berupa bagang, hal ini dilakukan untuk menjelaskan hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Penyajian data kuantitatif adalah penyajian dengan teks yang bersifat naratif. Selain teks naratif dapat pula menggunakan grafik, matrik, *chart*, dan lain sebagainya. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:341).

3. Penarikan Kesimpulan

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:345), langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan/ verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung bukti-bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Masalah dan rumusan masalah penelitian kualitatif khususnya dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan, dan wawancara ditemukan. Permainan tradisional gici-gici dalam pembelajaran pada proses belajar mengajar menjadi penting mengingat untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini dapat berpengaruh ke segala aspek pembelajaran dan hasil tersebut dapat kita lihat berikut ini.

Hasil guru bahwa motorik kasar anak adalah kemampuan anak untuk menggunakan kemampuan gerak otot-otot besar pada anak, jadi motorik kasar anak ini mesti memang harus dilatih agar bisa melakukan aktivitas yang melibatkan otot-otot besar pada anak, meskipun sebenarnya banyak cara

lain yang biasa dilakukan di TK Oikumene dalam meningkatkan motorik kasar anak namun dengan permainan tradisional gici-gici ini adalah sesuatu hal yang baru dalam proses pembelajaran bagi anak. Pada wawancara Kepala Sekolah bahwa TK Oikumene sudah memiliki banyak bentuk kegiatan dan permainan dalam meningkatkan motorik kasar pada anak dini untuk mempermudah kinerja aktivitas guru serta dapat melihat dengan cepat bagaimana peningkatan perkembangan motorik kasar anak.

Namun permainan gici-gici ini di terima sebagai salah satu permainan yang akan digunakan dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Oikumene, namun setiap aktivitas anak memerlukan pendampingan, dalam hal resiko menurut ibu kepala sekolah itu adalah sesuatu hal yang biasa terjadi dalam setiap aktivitas, kita (guru) dituntut untuk melakukan kreativitas guna untuk melihat perkembangan atau peningkatan motorik halus maupun kasar anak. karena kadang kita bisa melihat peningkatan pembelajaran pada dengan berbagai kreativitas pembelajaran yang kita lakukan.

Dari data penelitian melalui lembar observasi anak yang peneliti lakukan bahwa perkembangan motorik kasar anak dari 15 anak terdapat 11 anak yang masih terlihat kaku dalam melakukan gerakan melompat, melempar maupun berlari pada kegiatan kreativitas permainan gici-gici, ini menunjukkan bahwa 11 anak pada kategori belum berkembang (BB) atau masih pada tahap mulai berkembang (MB), sisahnya 3 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan terdapat 1 orang anak memiliki semangat yang luar biasa pada permainan gici-gici ini dan anak tersebut peneliti masukkan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) pada aspek motorik kasar anak. Setelah melakukan 4 pertemuan permainan tradisional gici-gici ini dan 4 kali melakukan pembelajaran di kelas. melalui lembar observasi pada anak, untuk melihat kemampuan anak dalam melempar, kemampuan melompat anak dengan menggunakan satu dan dua kaki dari satu kotak ke kotak selanjutnya dan melihat tumpuan kaki anak pada kecepatan anak berlari. Berdasarkan hasil penelitian dari 15 anak, terdapat 14 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 1 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 orang yang masih dalam kategori BSH kurang berkembang motorik kasarnya karena dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kehadiran dalam aktivitas belajar rendah.

Pembahasan

Berdasarkan hal tersebut diatas sejalan dengan pendapat Bambang Sujiono (2007: 13) yang mengemukakan pendapatnya bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar

seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak seperti, aktivitas gerak gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan, melempar dan sebagainya. Dengan demikian dapat peneliti pahami bahwa motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang, hal tersebut seperti apa yang dilakukan dalam permainan tradisional gici-gici di TK Oikumene Kabupaten Sorong dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Oikumene Kabupaten Sorong.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 anak, terdapat 13 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB), 1 orang anak pada kategori mulai berkembang (MB), 1 orang yang masih dalam kategori belum berkembang (BB) motorik kasarnya karena dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kehadiran dalam aktivitas penerapan permainan tradisional gici-gici dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di TK Oikumene. anak tersebut diberikan perhatian khusus dari guru untuk bermain sendiri agar motorik kasarnya dapat berkembang dengan baik. Dengan demikian peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan bahwa dalam melakukan gerakan melompat, melempar maupun berlari pada kegiatan aktivitas permainan tradisional gici-gici terdapat peningkatan motorik kasar anak pada TK Oikumene Kabupaten Sorong.

REFERENSI

- Astuti, Fitri. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Surakarta: UMS.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di TK*. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Darma Andreas Ngilawajan 2019 *Kajian Nilai Peluang dalam Permainan Gici-gici Sorong*. *Jurnal Matematika dan Terapan "Barekeng"* Vol 13 No 2.
- Emiliyana, Danika Martun. 2010. *Peranan Permainan Gobak Sodor dalam Pengembangan Aspek Motorik dan Kognitif*. Surakarta: UMS *Skripsi* (Tidak diterbitkan)
- Ernawati, 2009. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Penggunaan Alat Peraga*. Surakarta: UMS. *Skripsi*.
- Febri Handayani Fitri, Munastiwi Erni, 2012, *Skripsi "Implementasi Permainan Tradisional di era digital dan Hubungannya dengan Pendidikan Anak Usia Dini"* Universitas Banda Aceh

- Juwairiah. 2016. Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*,
- Javalitera Artobatama, I. 2018. *Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional*. Indonesian Journal of Primary Education, 2
- Lestari, F. S., & Riadi, T. 2021. *Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital*. (JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar.
- Lukamnulhaim, 2019 Skripsi “Permainan radisional Lompat Tiunguntuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Desa Sekulat Kecamatan Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu” Kabupaten Kapuan Hulu
- Mulyasa, 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murtini, 2011. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Lempar Tangkap Bola*. Surakarta: UMS. Skripsi (Tidak diterbitkan)
- Parjiyem. 2013 *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Luar Kelas*. Surakarta: UMS. Skripsi (Tidak diterbitkan)
- Pontjopoetro, Soetoto dkk. 2003. *Permainan Anak*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Siagawati, Moniqa. 2007. *Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional*. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujono, Bambang. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Sumantri. 2015. *Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suradi 2021, *Permainan Rakyat Daerah Maluku*, Penerbit: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan-Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta.
- Tim Penyusun Kamus PPPB. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Thobrani & Fairuzal Mumtaz,. 2011 *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.