

PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI

Dr. Rudy Gunawan, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UHAMKA

Abstrak

Pembelajaran materi Sejarah merupakan cabang disiplin ilmu sosial dimana Sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Metode pembelajaran yang digunakan pada saat masih kurang variasi dan masih didominasi oleh guru. Tujuan pembuatan tulisan ini mencoba untuk mengkolaborasikan permainan tradisional yang ada di daerah Betawi dalam pembelajaran IPS di pendidikan dasar dimana dalam permainan tradisional memuat kearifan-kearifan lokal yang dapat dijadikan salah satu cara untuk membentuk karakter dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diterima. Diharapkan melalui permainan tradisional, peserta didik dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional dan mampu mengembangkan kreatifitas sehingga pembelajaran IPS khususnya materi Sejarah dapat lebih bermakna.

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan wahana pendidikan yang tertua di Indonesia dibandingkan dengan disiplin lain dalam ilmu-ilmu sosial, baik dalam perkembangan pendidikan di Indonesia sebelum maupun sesudah kemerdekaan (Hasan, 1999, hal. 9). Ia juga menjadi bahan pendidikan politis untuk keabsahan dan memperkokoh legitimasi pemerintah. Secara tradisional tujuan pendidikan selalu dikaitkan atas pandangan "*transmission of culture*" (Hasan, 1999, hal. 13). Pandangan tersebut sebenarnya menghendaki Pembelajaran Sejarah sebagai pengetahuan yang diharapkan menjadi wahana pendidikan untuk mencapai "*the glorious past*" dalam arti agar generasi muda dapat menghargai hasil karya agung di masa lampau terutama untuk memupuk rasa bangga (*dignity*) sebagai bangsa. Pandangan semacam ini dalam terminologi filsafat pendidikan disebut "*perennialisme*" (Supardan, 2004, hal. 13).

Pembelajaran Sejarah sebagai bagian dari pendidikan dan bagian dari ilmu sejarah memiliki potensi penting dalam memberikan sumbangan terhadap proses pembangunan bangsa, pendidikan nasional bangsa Indonesia yang sedang mengalami perubahan-perubahan menuju ke arah masyarakat Indonesia modern memerlukan persiapan dan pembinaan generasi muda yang akan menjadi pendukung pada masa depan dan dalam hal ini adalah peserta didik sebagai bagian dari generasi muda. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesenangan peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah. Antara lain, faktor guru serta, faktor lingkungan seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan spiritual. Faktor yang penting adalah peserta didik itu sendiri, baik faktor dari dalam diri maupun faktor dari luar diri peserta didik.

Sejarah menjadi mata pelajaran wajib bagi peserta didik dan memberikan wawasan untuk lebih menghayati serta menghargai negeri dan bangsanya, menumbuhkan rasa hormat dan bangga akan kehebatan dan pencapaian yang berhasil diraih oleh bangsa Indonesia di masa lampau, serta menunjukkan serangkaian perjuangan Indonesia dalam merebut kemerdekaannya dari penjajah (Wijaya, Panama, & Erina, 2011, hal. 1). Kenyataannya, peserta didik justru tidak terlalu menyukai mata pelajaran Sejarah karena identik dengan hapalan sehingga terasa membosankan dan malas untuk mempelajarinya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 175 responden (peserta didik, mahasiswa maupun peserta muda) selama periode 2010 menunjukkan 42,3 % responden menyukai Sejarah karena menambah wawasan, menarik dan alasan lainnya sehingga perlu diusahakan penyampaian materi yang lebih kreatif namun tetap berisi. Sementara 57,7% responden tidak menyukai Sejarah karena membosankan dan terlalu banyak hapalan sehingga perlu diusahakan penyampaian yang dapat mempermudah dalam menghafal (Wijaya, Panama, & Erina, 2011, hal. 58). Masih menurut penelitian Wijaya, Panama, & Erina (2011, hal. 60-61) menyebutkan media yang diminati responden dalam mempelajari Sejarah adalah teks (6,3%), gambar (10,3%), animasi (16,6%), video (29,1%), *game* (32,6%) dan lainnya (5,1%). Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menganggap bahwa melalui permainan, materi Sejarah dapat lebih mudah untuk dipahami dan dihapalkan.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus yang mengandung *wisdom*, memberikan manfaat untuk perkembangan anak, merupakan kekayaan budaya bangsa dan merupakan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak¹. Selain itu hasil kajian yang dilakukan dalam penelitian² bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak (Iswinarti, 2010, hal. 4).

¹ Suseno, 1999; Iswinarti, 2005; Sedyawati, 1999; Krisdyatmiko, 1999

² Iswinarti (2005)

Permainan tradisional bisa mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus, serta gerak refleksnya. Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap cekatan, berkonsentrasi, dan melihat peluang dengan cepat untuk mengambil keputusan terbaik agar bisa menangkap lawan seperti dalam permainan Bentengan. Permainan seperti dakon dapat merangsang menggunakan strategi. Anak harus pandai menentukan poin atau biji di lubang mana yang harus diambil terlebih dahulu, agar bisa mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan. Melihat manfaat-manfaat tersebut, sebenarnya permainan tradisional ini penting dilakukan oleh anak-anak zaman sekarang.

Permainan tradisional kini kian tersisih, tertinggal bahkan terlupakan. Mulai dari anak-anak sampai mereka yang telah dewasa pun kini asyik di depan layar TV, komputer, dan handphone untuk bermain game, bahkan mereka rela merogoh uang yang tidak sedikit untuk melengkapi aplikasi game mereka. Hal tersebut tidak mengherankan karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta bisa dimainkan sendiri.

Jakarta sebagai pusat pemerintahan mempunyai penduduk asli dengan ciri utamanya mempergunakan bahasa Betawi sebagai bahasa ibu, tinggal dan berkembang di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya. Terbentuk sekitar abad ke-17, merupakan hasil dari campuran beberapa suku bangsa seperti Bali, Sumatera, China, Arab dan Portugis. Dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda-beda, mereka mencoba mencari identitas bersama dalam bentuk *lingua franca* bahasa Melayu yang akhirnya terbentuk masyarakat homogen secara alamiah. Suku bangsa ini biasa juga disebut Orang Betawi atau Orang Jakarta (atau Jakarte menurut logat Jakarta). Nama "Betawi" berasal dari kata "Batavia". Nama yang diberikan oleh Belanda pada zaman penjajahan dahulu (Jakarta, 1995-2012). Betawi meninggalkan warisan budaya seperti cerita rakyat, musik, upacara adat dan permainan rakyat. Permainan tradisional Betawi harus disosialisasikan dan dilestarikan mengingat akan sangat menguntungkan berbagai pihak. Khususnya dalam pembelajaran Sejarah bermain sambil belajar dapat mempersiapkan anak pada dunia tanpa batas yang berpandangan menghargai banyak budaya, namun juga tidak tercerabut dari akar budaya yang membesarkannya (Tarwiyah, 2011, hal. 14)

Melihat permasalahan di atas maka diperlukan solusi yang dapat membantu peserta didik untuk lebih menyadari dan memahami sejarah Indonesia tanpa merasakan jenuh, malas apalagi enggan. Untuk itu penulis mencoba untuk mengkolaborasi permainan tradisional dengan pembelajaran Sejarah sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah

Secara etimologi, kata sejarah berasal dari bahasa Melayu "sejarah" yang mengambil dari bahasa Arab "syajarah" yang berarti pohon, keturunan, dan asal usul. Pengertian semacam itu sama dengan pengertian silsilah atau riwayat (Widja, 1988: 8). Sedangkan Moh. Ali (1984: 8) menjelaskan sejarah adalah :

1. kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan manusia, benda dan secara singkat yang menyangkut perubahan nyata di dalam kehidupan manusia
2. cerita yang tersusun secara sistematis, rapi dan teratur
3. ilmu yang menyelidiki perkembangan peristiwa dan kejadian-kejadian di masa lampau. Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa sejarah pada hakekatnya adalah suatu peristiwa, suatu kisah, dan suatu ilmu yang berguna bagi hidup manusia.

Melalui pendidikan sejarah diharapkan akan timbul kesadaran sejarah yang dapat membantu peserta didik mengenal identitas dirinya dalam kaitan hidup bersama dalam komunitas yang lebih besar, sehingga menumbuhkan kesadaran kolektif (*collective memory*) dalam memiliki kebersamaan dalam sejarah, kebersamaan dalam memiliki riwayat masa

lampau. Proses pengenalan diri yang meningkat menjadi kesadaran kolektif ini merupakan titik awal timbulnya rasa harga diri, rasa bangga (*sense of pride*) dan rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap bangsa dan tanah air (Wiriaatmadja, 1992; 67)

Mempelajari sejarah bukan sekedar menghafal nama tokoh-tokoh, rentetan angka tahun, peristiwa-peristiwa masa lampau, tetapi dimaksudkan agar anak didik mengerti betul-betul apa yang dipelajari. Selanjutnya untuk dijadikan cermin bagi tindakan di masa sekarang, karena dengan bercermin pada masa lampau tentang keadaan sekarang, diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih baik. Pengalaman-pengalaman dalam sejarah bukan hanya diketahui saja, tetapi dapat dipakai sebagai pelajaran untuk memperbaiki usaha-usaha pada masa mendatang (Barnadib, 1973: 45).

Sartono Kartodirdjo (1999b: 31) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan nasional, amat dibutuhkan kesadaran untuk membangkitkan warga negara yang penuh dedikasi terhadap bangsa dan negara. Agar pelajaran sejarah mempunyai dampak afektif yang tinggi kiranya cukup relevan dengan mempelajari biografi orang-orang besar yang secara konkret menggambarkan *role-model* tentang semangat pengabdian hidupnya yang sering berakhir dengan pengorbanan jiwa.

Pengetahuan masalah pendidikan sejarah tidak dapat dilepaskan dari masalah pengajaran dan masalah sejarah. Secara kebahasaan pengajaran berarti proses, perbuatan dan cara mengajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 1990, segala sesuatu mengenai mengajar dinamakan pengajaran. Menurut Mursell (1975: 1) Pengajaran merupakan pengorganisasian proses belajar dan sistem dari berbagai komponen yang terorganisir dan mempunyai tujuan yang jelas.

Pendidikan sejarah tidak hanya diarahkan untuk menanamkan pemahaman masa lampau hingga masa kini, menumbuhkan tentang adanya perkembangan masyarakat kebangsaan dan cinta tanah air serta bangga sebagai bangsa Indonesia dan memperluas wawasan hubungan masyarakat antar bangsa di dunia; tetapi ditekankan pula pada berbagai kegiatan yang dapat memberikan pengalaman yang dapat menumbuhkan rasa kebangsaan dan kecintaan pada manusia secara universal. Dengan demikian terdapat perubahan cara berpikir, bernalar, kematangan emosional dan sosial, serta meningkatkan kepekaan perasaan dan kemampuan mereka untuk memahami dan menghargai perbedaan.

Ditegaskan oleh Wiriaatmadja (1998: 93) pendidikan sejarah di sekolah merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, terutama sebagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan peserta didik. Pengetahuan dan pengalaman peserta didik tentang sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan dan kearifan untuk menghadapi kehidupan masa kini. Kesadaran akan kebangsaan akan memberikan kepribadian yang tegar karena pengenalan jati diri, dan menumbuhkan kemauan dan kesediaan untuk bekerja keras bagi diri dan bangsanya.

O'Hara dan O'Hara (2001: 10) di atas menjelaskan bahwa sejarah memberikan kepada anak-anak kemampuan memahami peristiwa/kejadian di dunia modern, dengan contoh-contoh yang terjadi dimasa lampau yang berpengaruh terhadap masa kini dan sebagai pelajaran untuk masa depan. Sejarah memberikan kesempatan bagi perkembangan kunci ketrampilan belajar untuk digunakan seluruh kurikulum dari usia dewasa. Sejarah meliputi bahan-bahan yang pada hakekatnya menarik dan memiliki potensi untuk memotivasi, menstimulus dan menggugah rasa ingin tahu sedangkan proses inkuiri sejarah sesuai dengan pandangan para interaksionis sosial mengenai bagaimana anak-anak belajar. Sejarah mempunyai peran yang unik dan amat penting dalam perkembangan sosial dan personal melalui transmisi warisan kebudayaan masyarakat seperti mengadakan penyelidikan oleh anak-anak memilih, sikap dan nilai-nilai masyarakat pada masa lampau.

Hill (1956: 10) mengajukan beberapa kegunaan dari pendidikan sejarah bagi anak:

1. Secara unik memuaskan rasa ingin tahu dari anak tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya, yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
2. Lewat pendidikan sejarah dapat diwariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap sastra, seni serta cara hidup orang lain.
3. Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting, antara propaganda dan kebenaran.
4. Melalui pendidikan sejarah dapat dibandingkan kehidupan jaman sekarang dengan masa lampau.
5. Pendidikan sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/pertentangan dunia masa kini.

Permainan Tradisional Betawi

Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan anak. Bentuk bermain dapat bermacam-macam. Ada bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada yang dapat melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, ada yang menekankan pada aktivitas bermain itu sendiri, ada pula yang menggunakan media tambahan misalnya media lagu/unsur-unsur musik maupun alat bermain lainnya. Bermain yang telah berpola dan menjadi suatu bentuk yang standar dapat dikatakan sebagai permainan (Tarwiyah, 2011, hal. 1).

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Istilah tradisional berasal dari kata tradisi yang berarti adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala <http://thesis.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2009-2-00139-DS%20Bab%202.pdf>.

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah salah satu folklor. Menurut Danandjaya (1986) dalam Iswinarti (2010:3) folklor adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun menurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/ *mnemonic devices*.

Bishop & Curtis (2005) dalam Iswinarti (2010:5) 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. Masih menurut Bishop & Curtis (2005), permainan tradisional diklasifikasikan 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.

Betawi merupakan wilayah yang banyak mempunyai permainan tradisional namun mulai tersisih, tertinggal bahkan terlupakan karena semua orang asik di depan *gadget* bahkan rela merogoh uang yang tidak sedikit untuk melengkapi aplikasi game mereka. Hal tersebut

tidak mengherankan karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta bisa dimainkan sendiri. Berikut beberapa di antara permainan tradisional Betawi yaitu : maen klereng, tangkreb, koko, ujungan, dodolido, kukuruyuk ayam, palogan gundu, kodok-kodokan, landar-lundur, koba tiup, pletokan, sutil, merak-merak sintir, gelindingan, balap karung, sala buntut, gundu lobang, meriem sundut, gundu kusir, gangsing, bola gebok, petak umpet, wak-wakgung, dampu, tok kadal dua batu, galasin, torti, petak lari, adu dengkul badomba, maen karet, ndeng-ndengan, ci ci putri, pong-pong balong, congklak, layangan, petasan, dan lain-lain (Ronie, 2010:1).

Permainan tradisional yang akan dikolaborasikan dalam pembelajaran sejarah adalah permainan yang bersifat kelompok, imajinatif, sosial dan permainan yang bersifat dramatik sehingga mampu mengembangkan *multiple intelligence* dan kecerdasan naturalnya. Permainan yang bersifat kelompok dan akan dibahas dalam tulisan ini adalah permainan Cici Putri dimana konsep dasar permainannya dipakai, hanya ada modifikasi yang disesuaikan dengan materi sejarah yang dibahas di kelas. Pemilihan permainan ini karena sampai saat ini masih bertahan dimainkan anak-anak di komunitas Betawi di Jakarta maupun penyangga kota Jakarta seperti Depok dan Tangerang.

Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan Tradisional Betawi

Permainan Cici Putri dapat dimainkan oleh sekitar 4-6 orang. Permainan diawali dengan proses pemilihan pemimpin permainan (biasanya melalui Hompimpah/Gambreng). Seluruh pemain duduk melingkar sambil menyodorkan dua jari tangan kanan yaitu telunjuk dan tengah, sementara jari yang lain ditekuk/dikepalkan ke dalam (Tarwiyah, 2011:6). Pemain yang telah mendapat giliran (sebagai tanda pemain tersebut telah mendapat giliran), harus menyilangkan satu tangannya ke pundaknya. Permainan diteruskan sampai semua pemain mendapatkan giliran untuk kedua jari tangannya ke pundak masing-masing, lalu pemimpin permainan akan bertanya satu persatu kepada peserta: (T) *ini pintu apa?* (J) *pintu kayu*, (T) *Kuncinya kemana?* (J) *Kecebur* (T) *Kecebur di mana?* (J) *Di kali (sungai)* (T) *Bisa dibuka apa ngga?* (J) *Bisa*. Setelah dijawab bisa, pemimpin akan menarik tangan peserta secara mudah yang disilangkan di depan dada ke pundaknya. Namun untuk tangan yang stunya berbeda: (T) *ini pintu apa?* (J) *pintu besi*, (T) *Kuncinya kemana?* (J) *Kecebur* (T) *Kecebur di mana?* (J) *Di laut* (T) *Bisa dibuka apa ngga?* (J) *Engga (Tidak)*. Saat dijawab *engga*, maka pemimpin akan menarik tangan peserta yang disilangkan namun sambil memegang erat pundaknya supaya pegangannya (yang diidentifikasi sebagai pintu besi) dapat terbuka. Hal seperti ini pun dilakukan secara bergiliran sehingga seluruh peserta memperoleh giliran.

Permainan cici putri ini dapat diganti kalimatnya dengan kalimat-kalimat yang mengarah kepada materi sejarah yang sedang dipelajari. Dalam pelaksanaannya, guru dan peserta didik dapat menentukan tema materi dan dibuat pengkategorian soal yang mudah dan dan sulit. Setelah pengkategorian tersebut dilakukan, permainan cici putri dapat dimulai, dengan diberi contoh terlebih dahulu oleh guru sejarah. Peserta didik dapat dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4-6 orang, kemudian diberikan materi yang sama, dengan format pertanyaan yang ditentukan oleh masing-masing kelompok. Diakhir permainan, guru memberikan evaluasi dengan permainan cici putri, dan meminta peserta didik untuk masing-masing memberikan jawabannya.

Lewat permainan cici putri, kecerdasan jamak dapat diraih, seperti kecerdasan bermusik, berbahasa, interpersonal, dan intrapersonal. Kecerdasan musik dapat dilihat pada penggunaan lagu dalam permainan ini, kecerdasan bahasa dapat diraih, karena peserta didik diharuskan untuk menyusun syairnya sendiri dari materi sejarah yang dia ketahui. Kecerdasan interpersonal dapat dilihat dari ketentuan jumlah pemain yang banyak sehingga terjadi

interaksi dengan temannya. Kecerdasan intrapersonal dapat melatih melalui latihan dialog/cerita dalam permainan ini. Peserta didik akan berusaha hapal menhenai nyanyian dan dialog sehingga mau tidak mau hapal juga materi sejarah.

Ditinjau dari pembelajaran sejarah, belajar sambil bermain dapat lebih mengarahkan peserta didik untuk menyenangi sejarah dan juga menyukai kembali permainan-permainan tradisional yang saat ini sudah mulai tidak dimainkan kembali ditengah serangan permainan modern melalui tayangan televisi. Ini juga memperkecil ancaman terhadap kelestarian seni budaya Betawi dan dapat dijadikan pelajaran muatan lokal, bukan hanya permainannya tapi juga budaya betawi

PENUTUP

Kesimpulan

1. Dalam inovasi pembelajaran guru memegang peranan penting karena tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, dan melatih. Oleh karenanya tanggung jawab pendidikan di sekolah berada di pundak guru. Untuk itu, dibutuhkan guru yang memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan sehingga memuat proses pembelajaran aktif yang mampu menciptakan suasana pembelajaran inovatif, kreatif dan menyenangkan.
2. Pembelajaran sejarah meliputi bahan-bahan yang pada hakekatnya menarik dan memiliki potensi untuk memotivasi, menstimulus dan menggugah rasa ingin tahu sedangkan proses inkuiri sejarah sesuai dengan pandangan para interaksionis sosial mengenai bagaimana anak-anak belajar.
3. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang mampu memberikan kesenangan, membangun keterampilan intelektual dan keterampilan sosial dan dapat membelajarkan peserta didik menjadi seseorang. Selain itu permainan tradisional dapat mendukung perkembangan dan kemampuan peserta didik dalam belajar secara teoritik dan mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (1984). *Penelitian Kependidikan, Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Barnadib, I. (1973). *Dasar-Dasar Metode Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.
- Hasan, H. S. (1999). "Pendidikan Sejarah untuk Membangun Manusia Baru Indonesia". *Mimbar Pendidikan*. Nomor 2, Tahun XVIII.
- Hill, C. (1956). *Saran-Saran Tentang Mengajarkan Sejarah*. Jakarta: Perpustakaan Perguruan Kementerian PP dan K.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Jakarta, P. (1995-2012). *Provinsi DKI Jakarta*. Dipetik Mei 10, 2012, dari jakarta.go.id: <http://www.jakarta.go.id/jakv1/encyclopedia/detail/3842/betawi>
- Kartodirdjo, S. (1999). *Multidimensi Pembangunan Bangsa Etos Nasionalisme dan Negara Kesatuan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mursell, J. L. (1975). *Succesful Teaching*. (Simanjuntak, & Soeitoe, Penerj.) Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- O'Hara, L., & O'Hara, M. (2001). *Teaching History 3-11*. London: New york: Contiuum.
- Ronie. (2010). *Permainan Tradisional Betawi*. Dipetik Mei 10, 2012, dari [www.blogger.com: http://permainantradisionalbetawi.blogspot.com/2010/01/jenis-jenis-permainan-tradisional.html?m=1](http://permainantradisionalbetawi.blogspot.com/2010/01/jenis-jenis-permainan-tradisional.html?m=1)

- Supardan, D. (2004). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendekatan Multikultural dan Perspektif Sejarah Lokal, Nasional, Global, untuk Intergrasi Bangsa (Studi Kuasi Eksperimental terhadap Siswa Sekolah Menengah Umum di Kota Bandung)*. Bandung: UPI.
- Tarwiyah, T. (2011). *Pelestarian Budaya Betawi Permainan Anak Cici Putri dan Ulabang/Wak Wak Gung: Kajian Kandungan Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Jurusan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
- Widja, I. (1988). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu: Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.
- Wijaya, T. A., Panama, A. P., & Erina, Y. (2011). *Analisis dan Perancangan Game "The Proclamator"*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Wiriaatmadja, R. (1992). Peranan Pengajaran Sejarah Nasional Indonesia Dalam Pembentukan Identitas Nasional (Upaya Peraihan Nilai-nilai Integralistik Dalam Proses Sosialisasi dan Enkulturasasi Berbangsa di Kalangan Siswa SMAK I BPK Penabur di Bandung). *Diseertasi*. Bandung: IKIP.
- Wiriaatmadja, R. (1998). "Landasan Filosofis Kurikulum Pembelajaran Sejarah (SMU) Tantangan dan Harapan". *Simposium Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.