



Pemanfaatan Permainan Tradisional Bola Bekel dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Bai Badariah¹, Desi Pristiwanti², Ila rosmilawati³

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: 7784220020@untirta.ac.id, 7784220001@untirta.ac.id, irosmilawati@untirta.ac.id

Abstrak

Bola Bekel adalah sebuah permainan tradisional yang tidak banyak diminati lagi seiring berkembangnya era globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan tradisional Bola Bekel dalam upaya meningkatkan kemampuan motivasi dan hasil belajar siswa. Metodologi penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN Pasirjaka yang terdiri dari 31 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penerapan permainan Bola Bekel Tradisional sebagai salah satu media yang digunakan dipembelajaran pada perangkat keras operasi hitung bilangan bulat dinilai efektif, karena hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan siswa dalam meningkatkan semangat dan prestasi belajarnya.

Kata Kunci: *Bola Bekel, Hasil Belajar, Motivasi, Permainan Tradisional.*

Abstract

Bekel ball is a traditional game that is not much in demand anymore as the globalization era develops. This study aims to determine the application of the traditional game Bola Bekel in an effort to improve students' motivational abilities and learning outcomes. The research methodology used is descriptive qualitative method. This research was conducted in Class IV of SDN Pasirjaka which consisted of 31 students, consisting of 12 male students and 19 female students. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The application of the Traditional Bekel Ball game as one of the media used in learning on integer arithmetic operations hardware is considered effective, because the results of this study indicate the success of students in increasing their enthusiasm and learning achievement.

Keywords: *Bekel Ball, Learning Outcomes, Motivation, Traditional Games.*

PENDAHULUAN

Kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang siswa dalam belajar salah satunya adalah berhitung. Siswa akan melanjutkan proses pembelajaran selanjutnya jika sudah memiliki kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung siswa harus ditanamkan sejak dini dan dibina secara berkala dengan berbagai teknik agar menyatu dengan pola pikir anak agar nantinya dalam belajar matematika tidak ada menjadikan hambatan bagi siswa. Menghitung adalah salah satu dasar dari kemampuan rasional. Mahasiswa dituntut untuk menguasai keterampilan komputasi dan kemampuan untuk melakukan setiap operasi

komputasi. Operasi perhitungan meliputi penambahan, pengurangan, penjumlahan, pembagian, eksponensial, dan ekstraksi akar. Anak perlu menguasai kemampuan berhitung untuk menerapkan himpunan bilangan, seperti bilangan bulat, dan pecahan/desimal sebagai keterampilan abad 21. Bagi kebanyakan siswa, matematika merupakan hantu yang menakutkan, sehingga siswa menghindarinya. (Nuryani, 2016). Banyaknya rumus abstrak dan beban hafalan yang rumit membuat matematika menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. (Nuryani, 2016)

Data oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2018 tentang penilaian sistem pendidikan di dunia, menggambarkan bahwa Indonesia terdapat pada posisi ke-7 dari 79 negara dengan skor hanya 379 (dalam Pratiwi, 2019: 55). Lebih parahnya lagi sebelumnya Indonesia berada di tingkat 63 pada tahun 2015. Data tersebut menunjukkan keminatan siswa yang sangat rendah terhadap matematika, khususnya pelajaran matematika. Menurut Hendriana & Soemarno (2014:30), fakta yang ditemukan adalah kurangnya inovasi guru dalam penyampaian materi, kurangnya kreativitas dalam penggunaan media dan penerapan konsep pembelajaran yang kurang baik selama pembelajaran berlangsung atau selama proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak tertarik untuk memanipulasi materi. Dalam pembelajaran matematika diperlukan media yang diterapkan pada pembelajaran, sehingga siswa diharapkan mudah dalam memahami konsep. Menurut Novitasari (2013:40), media sangat diperlukan bagi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa masih dalam masa operasional konkrit. Kajian psikologis bahwasanya siswa lebih mampu belajar kearah yang bentuk nyata dari pada abstrak (Asikin & Junaedi, 2013: 210).

Setiap anak memiliki bakat dan potensi bawaan, termasuk rasa percaya diri (Asikin & Junaedi, 2013). Dalam proses pembelajaran, rasa kepercayaan diri siswa merupakan hal penting dalam kehidupan dia sendiri sebagai manusia. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang besar cenderung bisa berbuat banyak dan tidak takut apapun (Komara, 2016:35). Rendahnya rasa percaya diri pada anak disebabkan oleh dua hal penting, yaitu (1) faktor dalam diri yang meliputi konsep, harga diri, kondisi fisik anak, penampilan fisik, rasa gagal, keberhasilan dan pengalaman selama dia hidup, (2) faktor yang dari luar dirinya yang meliputi pendidikan, pengaruh lingkungan dan pengaruh keluarga (Komara, 2016). Menurut Hanafia (2018:54), seorang guru harus mampu mengkondisikan siswanya untuk dapat belajar sekaligus bermain agar tidak bosan saat memahami sesuatu, hal ini dapat dilakukan guru dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dan selama proses pembelajaran. Menurutnya, salah satu penggunaan media saat belajar yang baik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses belajar mengajar siswa sekolah dasar adalah salah satunya adalah permainan tradisional. Menurut Bishop & Curtis (dalam Komara, 2016). Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dan diamanahkan untuk dijaga dari setiap generasi dan permainan tersebut mengandung nilai-nilai yang sakral dan baik, positif, berharga serta diinginkan. Bermain juga memiliki fungsi dalam aspek fisik,

motorik, emosi dan kepribadian siswa, perkembangan sosial dan kognitif, ketajaman secara indrawi dan perkembangan keterampilan. Melalui bermain, anak mampu mendapatkan berbagai informasi yang secara sadar dia butuhkan tentang hal-hal baru dan anak mampu untuk mengendalikan dirinya (Handayani, Dantes, & Suastra, 2013: 15).

Permainan tradisional secara universal membangkitkan keceriaan umum, sehingga hal ini sangat berlaku di daerah lain dan dapat dimainkan secara bersama-sama secara menyenangkan. Hal ini menunjukkan setiap permainan tradisional yang ada dan berasal dari daerah tertentu mampu dipraktekkan di daerah lain dan setiap daerah memiliki ketentuan khusus dalam permainan tersebut (Lubis, 2018). Menurut Mulyani (2016:48), permainan tradisional juga adalah permainan warisan dari leluhur yang wajib dan harus dilestarikan dan jangan sampai punah karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang sakral dan juga harus dijaga untuk memperkuat jati diri bangsa. Ada banyak permainan tradisional yang sering dimainkan di berbagai daerah seperti congklak, gobak sodor, bola bekel, gatrik, petak umpet dan lain-lain. Menurut Iswinarti (dalam Mulyadiprana dkk., 2017). Ciri-ciri permainan tradisional adalah (1) permainan tradisional dimainkan secara tatap muka dengan pemain lain; (2) banyak gerakan dinamis; dan (3) mencoba berbarengan. Permainan tradisional lebih ditekankan pada perkembangan kepintaran anak, motorik atau halus, keterampilan sosial pada masyarakat, keterampilan emosional dan keterampilan berbahasa. Menurut Misbach (dalam Nur, 2013), penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat secara sadar mengaktifkan aspek kemampuan anak, meliputi: (1) aspek motorik, yaitu daya tahan berpikir, kelentukan, keterampilan motorik sensorik, keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik halus.

Permainan tradisional sebenarnya memiliki unsur yang mendukung kreativitas dan kecerdasan anak. Bola bekel dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran matematika. Bola bekel merupakan salah satu permainan tradisional juga yang amat penting untuk diketahui lebih lanjut dalam pembelajaran matematika khususnya pada konsep berhitung. Permainan bola bekel juga dapat melatih otak untuk berpikir dan berlatih secara langsung. Permainan bola bekel ini dapat melatih ketangkasan dan nalar anak untuk mengambil buah bekel dengan cepat dan tepat. Permainan berawal dari negara Belanda dengan nama *Bikkelen*. Permainan ini bisa dimainkan oleh 2 atau lebih dari itu. Aturan permainan ini heterogen, berbeda di setiap daerah di Indonesia. Aturan ini juga bisa diubah sesuai kesepakatan dari pemain. Alat yang pakai dalam permainan ini terdiri dari 2 jenis yaitu bola dan 6-10 biji bekel yang terbuat dari logam atau sesuai kesepakatan pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan tradisional bola bekel yang dilaksanakan di sekolah dasar dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Sehingga, penelitian ini dinamakan penelitian deskriptif kualitatif. Karena atas

pertimbangan menggunakan peneliti untuk dapat menganalisis informasi berupa konsepsi, observasi dan wawancara dan bukan berupa angka-angka (Waryanti, 2017). Penelitian ini hanya dilakukan pada semester gasal tahun pelajaran 2022-2023 di SDN Pasirjaksa Kecamatan Koroncong, Kabupaten Pandeglang. Informan penelitian ini melibatkan siswa dari kelas IV sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 19 perempuan.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah studi kepustakaan, observasi dan wawancara dengan informan siswa sekolah dasar yang telah ditentukan sebagai alat pengumpulan data. Setelah data terkumpul dalam proses pengumpulan data, maka semua data akan dianalisis dengan menggunakan metode berpikir ilmiah, antara lain mendeskripsikan, mempertanggungjawabkan dan membandingkan beberapa komponen hasil lapangan. Dalam Analisa data, peneliti membandingkan landasan teori dengan landasan konseptual, selanjutnya peneliti akan mencari kesesuaian dengan hasil penelitian dan kemudian menarik kesimpulan seperti pada penelitian ini. Sedangkan indikator pada ranah hasil belajar ada beberapa aspek yang dinilai yakni menurut Purwanto, Hendri & Susanti (2016: 25), yakni indikator pada aspek keefektifan, efisiensi dan daya Tarik untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan permainan bola bekel sebagai media pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fase Persiapan

Langkah persiapan meliputi; pengenalan permainan Bola Bekel. Pada tahap ini hanya untuk siswa yang belum pernah mendengar atau bahkan memainkan permainan tersebut, selanjutnya menjelaskan kepada siswa tahapan permainan Bola Bekel menurut Kemendikbud (dalam Nurfalah & Fauzia, 2020). Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Setiap 2 sampai 5 anak diminta untuk membuat lingkaran dan saling berhadapan satu sama lain. Bola bekel disimpan didepan semua anak yang bermain.
2. Setiap dua pemain saling mengenal dan melakukan sesi (bagi yang belum mengenal satu sama lain)
3. Para pemain diundi untuk menentukan urutan mainnya, misalnya dengan hompimpa dan lanjutan.
4. Permainan ini hanya memiliki aturan yakni ketika bola bekel dilempar, pemain juga bersiap untuk mengumpulkan biji bekel sesuai aturan sampai bola bekel jatuh.
5. Tahap awal ada kumpulan biji bekel. Pertama-tama, pemain ambil dan memainkan satu biji bekel pada pantulan bola awal, lalu menambah satu biji pada lemparan bola kedua, dan seterusnya sampai biji terakhir.
6. Tahap selanjutnya, biji bekel disusun dengan posisi melihatkansisi yang sama satu dan yang lainnya.
7. Tahap selanjutnya, biji Bekel akan ditentukan posisinya sama dengan yang mewakili sisi lain tahap sebelumnya.

8. Para pemenang dipertandingan ini hanya pemain yang mampu menyelesaikan biji bekel sampai terkumpul 6.

Selain penjelasan mengenai langkah-langkah bermain Bola Bekel secara umum, berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkah bermain Bola Bekel perangkat keras untuk operasi aritmatika pada bilangan bulat. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut. 1) Guru dikelas memberikan arahan tentang materi. 2) Setelah itu, guru akan meminta siswa membagi kelompok yang sesuai 3) Pada kelompok yang sudah ditentukan, guru meminta siswa menyiapkan leaflet dan pulpen. 4) Guru meminta kelompok bersiap-siap untuk bermain. 5) Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menuliskan setiap biji bekel yang jatuh sambil diputar 6) Setelah selesai guru meminta kelompok menyebutkan berapa biji bekel yang jatuh dan menuliskannya di kertas, kemudian guru meminta perwakilan siswa untuk menulis di papan tulis dan 7) guru meminta siswa untuk melakukan operasi hitung pada bilangan yang ditulis.

Langkah selanjutnya dalam persiapan ini adalah validasi. Validasi ini merupakan langkah untuk mewujudkan rencana yang telah dibuat sehingga media siap digunakan. Validasi angket Bola Bekel kemudian dipresentasikan kepada ahli media untuk melihat seberapa efektif dan bermanfaat kontribusi permainan Bola Bekel terhadap pembelajaran dan validator dapat memberikan saran agar peneliti dapat mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan Bola Bekel. Hasil validasi instrument penelitian permainan bola bekel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Permainan Bola Bekel

No	Pertanyaan	Kriteria
1	Apakah permainan bola bekel mampu diterapkan di pembelajaran?	Sesuai
2	Apakah permainan bola bekel memiliki kemudahan untuk dijadikan media pembelajaran?	Sesuai
3	Apakah dalam permainan bola bekel memiliki teknik bermain dan prosedur dalam penggunaannya?	Sesuai
4	Apakah penyajian permainan bola bekel membuat peserta didik tertarik?	Sesuai
5	Apakah dengan menggunakan bola bekel motivasi belajar siswa meningkat?	Sesuai
6	Apakah dengan menggunakan bola bekel hasil belajar siswa meningkat?	Sesuai

Langkah implementasi

Setelah validasi selesai, langkah selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap ini dilakukan bersama siswa dalam proses belajar mengajar dan belajar terus menerus. Namun sebelum memulai, selain mengingat kembali langkah-langkah yang telah dilakukan, guru juga menjelaskan beberapa hal yang harus dibawakan siswa setelah bermain Bola Bekel, yaitu antara lain; a) Ceritakan kepada teman-temannya tentang bola bekel yang telah dimainkannya sebelumnya b) Ceritakan juga bahwa hasil permainannya sangat seru dan c)

Tolong paparkan bagian mana yang dirasa sangat disukai siswa pada permainan Bekel (Kemendikbud, dalam Nurfalah & Fauzia, 2020).



Gambar 1. Proses Permainan Bola Bekel

Selama proses permainan, peneliti mengamati siswa yang sedang bermain Bola Bekel selama proses belajar mengajar. Siswa sangat antusias mengikuti permainan, selain itu siswa juga terlihat tertawa, mengingat jika ada teman yang melakukan kesalahan, saling menghormati, bersikap atletis saat bermain dan bertanggung jawab. Wawancara juga dilakukan pada salah satu siswa yang dijadikan contoh. Adapun hasil wawancaranya menunjukkan adanya rasa antusias di kalangan siswa dan rasa senang ketika belajar bersama teman-temannya.

Pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan rasa semangat dalam belajar. Menurut Saputra & Ekawati (dalam Ningsih, 2021: 72), hal ini menunjukkan bahwa permainan Bola Bekel dapat menumbuhkan rasa semangat, sportivitas dan rasa semangat dalam mengetahui sesuai baik didalam atau diluar kelas. Dan juga pada saat permainan Bola Bekel diintegrasikan ke dalam materi mata pelajaran, siswa harus mencatat jumlah biji bekel yang jatuh, peneliti melakukan observasi yaitu untuk mengidentifikasi dan mengukur hasil belajar siswa pada alat pengembangan. Peneliti kemudian menulis lembar observasi hasil belajar siswa untuk menunjukkan perkembangan keterampilan siswa pada mata pelajaran dengan menggunakan media Bola Bekel. Selama siswa bermain, menulis angka dan menghitungnya, peneliti memperhatikan semua aspek penjelasan siswa selama proses pembelajaran.

Teknik yang digunakan guru dalam pencatatan mengacu pada yang dikembangkan oleh Wardani & Suryana (2021), yaitu: BB (Belum Maju) Jika siswa belum bisa memainkan permainan Bola Bekel dan mengimplementasikannya pada perangkat keras operasi aritmatika, MB (Awal Berkembang) Jika siswa mulai dapat memainkan permainan Bola Bekel dan mengimplementasikannya pada perangkat keras operasi aritmatika meskipun masih ingat, BSH (Mengembangkan Sesuai Harapan) sudah dapat memainkan Bekel Permainan bola dan mengimplementasikannya dalam perangkat keras operasi aritmatika dan dapat membantu teman yang memiliki masalah.

Hasil evaluasi siswa terhadap penyangga Bekel Bola adalah sebagai berikut.

Tabel. 2 Hasil Indikator Penilaian.

No	Indikator Yang Dinilai	Jumlah Siswa			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menuliskan berapa jumlah biji Bekel yang jatuh di papan tulis	-	-	-	25
2	Mengoperasikan angka yang sudah ditulis	-	-	5	20
3	Menjelaskan kepada guru dan temannya	-	-	5	20

Sumber: data diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa siswa Kelas IV yang mengembalikan materi pada permainan ini masuk pada kategori yang baik. Terlihat bahwa dari 25 siswa kelas yang masuk kategori BSB (Sangat Berkembang) atau yang mampu menuliskan jumlah biji bekel yang jatuh di papan tulis, 5 desember 25 siswa yang juga masuk BSH (Perkembangan Sesuai Harapan) dan BSB (Sangat Berkembang) yang berjumlah 20 atau 20 siswa mampu berkembang sesuai harapan dengan memanfaatkan angka yang telah dituliskan. Selain itu pada indikator menjelaskan kepada guru dan teman materi operasi hitung bilangan bulat terdapat 5 siswa yang masuk pada BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 25 siswa yang berada pada BSB (Sangat Berkembang).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka adanya hal yang meningkat dalam pola belajar atau pemahaman materi itu siswa. Hal ini dikarenakan media yang dipakai pada penelitian. Mengenal media tetap Bola Bekel. Menurut Sutini (2018: 70), menjelaskan bahwa permainan Bola Bekel merangsang nilai-nilai kejujuran, sportivitas, toleransi dan hasil belajar. Karena bisa saja seseorang yang bermain curang bisa menang lebih awal dari sesama pemain jika yang terakhir tidak mengetahui bahwa Biji Bekel telah jatuh atau telah diterima. Namun dengan kejujuran dan rasa sportifitas, nilai-nilai lain akan terbentuk dengan sendirinya, salah satunya semangat atau motivasi dan hasil pembelajaran yang ditawarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan penerapan penggunaan permainan Bola Bekel pada siswa kelas IV SDN Pasirjaksa diperoleh hasil bahwa siswa mampu meningkatkan semangat atau motivasi belajarnya, selain itu fakta bahwa hasil belajar siswa juga berada pada kategori tepat. Selain itu, Metode untuk membuat siswa meningkat dalam belajarnya dengan memberikan pengalaman langsung melalui budaya adalah dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis permainan tradisional Bola Bekel. Kesulitan siswa dalam permainan Bola Bekel juga secara langsung dapat menimbulkan rasa senang, sehingga siswa akan sangat mudah mengerti pada materi melalui permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asikin & Junaedi. (2013). "Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Smp

- Dalam Setting Pembelajaran RME (Realistic Mathematics Education). *Unnes Journal of Mathematics Education Research*. 2(1): 204-213.
- Hanafia, A. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 2(1): 10-21.
- Handayani, N. N. L, Dantes, L & Suastra, I.E. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Mandiri Terhadap Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas VIII SMP N 3 Singaraja. *Jurusan Pendidikan Dasar*. 3(1): 10-21.
- Hendriana, H. & Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara kepercayaan diri dengan prestasi belajar dan perencanaan karir siswa SMP. *Jurnal Psikopedagogia*. 5(1): 33-43.
- Lubis, R. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4, 177–186.
- Mulyadiprana, A., Ganda, N., & Rustono WS. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengelola Emosi Diri Sendiri Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 1(2). 10-23.
- Mulyani, Sri. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Hasil Belajar PKN. *Ilmiah Civis*. 2(1): 43-50.
- Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *JPP PAUD*. 8(1): 69-76.
- Novitasari. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan ular tangga materi alat optik untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 37-45.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 87–94.
- Nurfalah, Y & Fauzia, W. (2020). Permainan Sondah. Jawa barat: Kemdikbud.
- Nuryani, H. (2016). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1): 87-94.
- Purwanto, A. Hendri, M & Susanti, N. (2016). Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media PhET Simulations dengan Alat Peraga pada Pokok Bahasan Listrik Magnet di Kelas IX SMPN Kabupaten Tebo. *Jurnal Edufisika*. 1(1): 22-27.
- Sutini, A. 2018. Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Cakrawala Dini*. 4(2): 67-77.
- Wardani, E. K & Suryana, D. 2022. Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 6(3): 1790-1798.
- Waryanti, E. 2017. Simbolisme Hasta-Sila Dalam Tembang Dolanan. *Jurnal Kembara*. 3(1): 33-40.