

**AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL di MASYARAKAT NAGARI
TALANG MAUA KECAMATAN MUNGKA
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S-1)*



Oleh:

**Tris Tanta
NIM. 1306977/2013**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

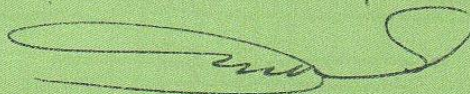
2019

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Aktivitas Permainan Tradisional di Masyarakat Nagari
Talang Maua Kecamatan Mungka Kabupaten Lima
Puluh Kota
Nama : Tris Tanta
NIM/BP : 1306977/2013
Program Studi : Ilmu keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juli 2019

Mengetahui
Pembimbing



Drs. Hanif Badri, M.pd
NIP: 195805021984031006

Disetujui,
Ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi



Dr. Wilda Wellis, SP, M. Kes
NIP. 19700512 199903 2 001

PENGESAHANSKRIPSI


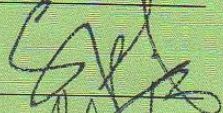
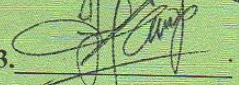
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Program Studi Ilmu Keolahragaan
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang**

**AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL di MASYARAKAT NAGARI
TALANG MAUA KECAMATAN MUNGKA KABUPATEN LIMA PULUH
KOTA**

**Nama : Tris Tanta
NIM/BP : 1306977/2013
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Padang**

Padang, Juli 2019

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Hanif Badri, M.pd	1. 
2. Anggota : Dr. Muhammad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd	2. 
3. Anggota : Hadi Pery Fajri, S.Si, M.Pd	3. 

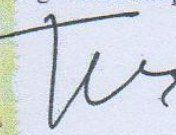
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. "Aktivitas Permainan Tradisional di Masyarakat Nagari Talang Maua Kecamatan Mungka Kabupaten Lima Puluh Kota"
2. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain kecuali pembimbing;
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan kepada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,




TRIS TANTA
Nim. 1306977

ABSTRAK

Tris Tanta 2013/1306977, “ Aktivitas permainan tradisional masyarakat Nagari Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota

Masalah penelitian ini adalah rendahnya minat Aktivitas Permainan Tradisional di Masyarakat Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota sehingga perkembangan aktivitas permainan tradisional berkurang dan berakibatnya tidak ada perkembangan sosial terhadap masyarakat satu sama lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Aktivitas Permainan Tradisional apa saja yang masih dilakukan masyarakat Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota. Metode Penelitian ini bersifat deskriptif (Kualitatif). Populasi dalam penelitian ini berupa tokoh masyarakat 10 orang, sedangkan sampel diambil secara *total sampling*, yaitu tokoh masyarakat berjumlah 5 orang. Penilaian aktivitas permainan tradisional diambil dengan menggunakan cara wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian adalah wawancara memberikan pengaruh terhadap perkembangan aktivitas permainan tradisional di nagari Talang Maua sehingga tokoh masyarakat disana dapat kembali mengolah permainan tradisional menjadi diminati masyarakat kembali.

Kata kunci : Aktivitas Permainan Tradisional di Masyarakat nagari Talang Maua

KATA PENGATAR

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Penyayang. Segala puji dan syukur penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Studi Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Keolahragaan Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah menerima bantuan dan semangat dari berbagai pihak tertentu, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd, Ph, D selaku rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan peluang bagi penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Negeri Padang.
2. Bapak H. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan peluang bagi penulis untuk melanjutkan studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
3. Ibu Dr. Wilda Welis, SP. M. Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi, yang telah memberikan berbagai kemudahan sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Hanif Badri, M.Pd selaku pembimbing, yang senantiasa meluangkan waktu, kesempatan, dorongan, semangat dan bimbingan menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Tim Penguji Bapak Fahd Mukhtarsyaf, S.Pd., M.Pd dan Hadi Pery Fajri, S.Si, M.Pd yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini.
6. Bapak/ibu dosen beserta pegawai Program Studi Ilmu Keolahragaan Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.

7. Tokoh Masyarakat di Nagari Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota, penulis mengucapkan terimakasih atas kerjasama dan bantuan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
8. Teristimewa buat Papa dan mama yang telah mengasuh, mendidik, dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, serta memberikan dukungan moril, materil, dan do'a. Kepada adek-adekku yang selalu memberikan dukungan moril, materil, dan motivasi untuk penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan menjadi sarjana.
9. Terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis dalam melakukan skripsi ini yang memberikan semangat dan dukungan Novi, Ririt, dan teman hidupku Ulfa wahyuni kepada penulis.
10. Tidak lupa kepada teman-teman seperjuangan Angkatan Program Studi Ilmu Keolahragaan Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi 2013 yang selalu memberikan bantuan dan semangat baik secara moril maupun spiritual kepada penulis.

Kepada semua pihak yang telah ikut membantu, tiada kata yang dapat penulis persembahkan selain do'a kepada Allah SWT semoga bantuan, bimbingan dan arahan serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis, baik berupa moril maupun materil dapat bernilai ibadah disisi Allah SWT Amiin.

Padang , 29 Juli 2019

Penulis

Tris Tanta
NIM 1306977/2013

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori	9
1. Permainan Tradisional.....	9
2. Manfaat permainan.....	10
3. Konsep dasar permainan	13
4. Bentuk-bentuk jenis permainan tradisional.....	17
B. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	26
C. Subjek.....	27
D. Jenis Data Dan Sumber Data.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Intrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	42
1. Permainan Congkak	42
2. Permainan Layang-Layang	43
3. Permainan Panjat Pinang.....	44

4. Permainan Sepak Tekong.....	45
5. Permainan Tali	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya yang tidak dapat dicariandingannya, yang terdiri dari beribu-ribu pulau. Di setiap pulau didiami oleh jutaan masyarakat yang memiliki berbagai macam suku dan budaya. Keanekaragaman kebudayaan Indonesia menggambarkan kekayaan budaya bangsa yang menjadi modal dan landasan pengembangan budaya seluruhnya. Indonesia adalah salah satu negara yang sangat kaya, baik dalam segi wilayah maupun dari segi kebudayaannya yang ada di dalamnya. Bangsa Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam tidak terhitung jumlahnya. Mulai dari tarian tradisional, bahasa tradisional, musik tradisional, permainan tradisional dan lain-lain.

Ketetapan MPR-RI Nomor II/MPR/1988 Tentang GBHN mengatakan bahwa keanekaragaman yang ada perlu dibina dan dikembangkan, sebagai mana tercantum dalam garis-garis Besar Haluan Negara, yaitu: “Kebudayaan Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa, yang harus terus dipelihara, dibina dan dikembangkan guna memperkuat penghayatan dan pengalaman Pancasila, meningkatkan kualitas hidup, memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional. Memperkokoh jiwa persatuan dan kesatuan bangsa serta mampu menjadi penggerak bagi perwujudan cita-cita bangsa di masa depan. Sehubungan dengan itu perlu

diupayakan terbukanya peluang bagi masyarakat luas untuk berperan aktif dalam proses pengembangan kebudayaan nasional dan dalam menikmati hasil-hasilnya”.

Berdasarkan kutipan tersebut dijelaskan bahwa kebudayaan bangsa Indonesia perlu dibina, dijaga dan dikembangkan agar nilai budaya bangsa tetap utuh di tengah-tengah masyarakat. Sehingga nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya yang menjadi karakter bangsa Indonesia tetap terjaga dalam upaya pembangunan nasional bangsa. Depdikbud (1998:1) Salah satu bagian dari ragam budaya bangsa Indonesia adalah permainan tradisional. “Permainan tradisional mempunyai makna suatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku. Achroni (2012:7) mengatakan Selain sebagai warisan luhur yang membuat bangsa ini begitu kaya dengan ragam budaya, permainan tradisional juga sarat manfaat. Jauh sebelum berbagai teori pendidikan moderen lahir dan mengupas pentingnya aktivitas bermain serta mainan edukatif bagi perkembangan anak, leluhur bangsa ini telah begitu arif memahami kebutuhan anak-anak akan permainan,

Aktifitas bermain dapat memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan psikis melalui aktifitas fisik. Anak-anak menghasilkan tenaga besar tetapi tidak habis untuk digunakan. Konsekuensinya tenaga yang tidak habis digunakan akan menumpuk dan akhirnya sampai pada titik yang mengharuskan tenaga ini dilepaskan. Untuk itu, bermain merupakan media

yang ampuh untuk melepaskan kelebihan tenaga yang dipunyai oleh anak-anak (Toho cholik dan Gusril, 2004:102).

Dari beberapa pernyataan diatas dapat dilihat bahwa bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan anak. Bermain menuntut anak untuk lebih aktif bergerak dan bersosialisasi dengan teman-teman disekitarnya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan fisik, motorik, kognitif dan sosialisasi anak. Pada saat bermain otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Sehingga akan berpengaruh khususnya pada perkembangan fisik dan motoriknya. Sosialisasinya juga akan lebih baik, karena anak menjadi lebih sering berhubungan dengan orang lain. Selain itu permainan tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja tetapi terkadang juga bisa dilakukan oleh orang dewasa dengan tujuan untuk menghibur diri mereka.

Faktanya jika ditelisik lebih secara mendalam, aktifitas permainan tradisional memang mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai jenis kecerdasan anak seperti kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis dan lain-lain, sehingga mengajarkan berbagai nilai positif dan meyehatkan badan.

Berdasarkan banyaknya manfaat yang didapat dari uraian permainan traditional tersebut, akhirnya penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti lebih lanjut mengenai aktivitas permainan traditional dalam masyarakat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “

Aktivitas Permainan Tradisional di masyarakat Nagari Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Adapun permainan tradisional yang ada di Nagari Talang Maua yang masih ada dimainkan sebagai berikut:

1. Permainan congkak umumnya dimainkan oleh anak perempuan yang berumur 5-15 tahun, adakalanya ibu-ibu senang memainkannya. Dimainkan pada waktu senggang. Peralatan yang digunakan yakni 1 buah papan congkak dengan 14 lubang dan 2 buah lumbung, 98 buah batu kecil atau kucing. Sebelum permainan dimulai lebih dulu diadakan sut untuk menentukan siapa yang lebih dulu main.
2. Permainan layang-layang umumnya dilakukan oleh kaum laki-laki anak-anak maupun dewasa. Bermain layang-layang dengan cara melepas layang-layang yang dilakukan dengan satu orang memegang tali dan satu lagi menghajukan layang-layang.
3. Permainan panjat pohon pinang umumnya permainan ini dapat kita lihat saat perayaan hari ulang tahun Republik Indonesia. Dimainkan oleh anak laki-laki berjumlah 5 orang si pemain memanjat secara bergantian atau beleret-leret sampai 5 orang berupaya untuk mendapat benda yang digantungkan dibagian atas tersebut.

4. Permainan tali ini dimainkan dengan tali, karena pemain memakai sutas tali yang diputar oleh dua orang pada pada kedua ujungnya. Pada saat tali diputar satu atau dua orang anak secara rentak masuk dan melompat dalam putaran tali untuk permainan inidibutuhkan tali yang panjangnya 2-3 meter.
5. Permainan sepak tekong dimainkan oleh anak laki-laki berusia 7 tahun-8 tahun, dan jumlah yang ideal dalam permainan ini antara 5 orang – 10 orang dilakukan di halaman rumah yang mempunyai tempat-tempat persembunyian.

Permainan tradisional dikalangan masyarakat sekarang ini khususnya di Nagari Talang Maua lebih banyak meminati permainan era modern seperti:

1. Game online adalah game yang dimana dimainkan perorangan dan dihubungkan langsung dengan internet. Masa anak-anak serta remaja game online ini sebagai pengobat stress bagi yang memainkan dimana game dapat menghibur diri kita sendiri dan menghabiskan banyak waktu ditempat bermain game sehingga anak-anak tidak ada berkomunikasi di dunia nyata sehingga untuk melakukan aktivitas permainan tradisional bisa dibbilang jarang.
2. Playstation adalah game dimana bisa dimainkan secara kelompok menggunakan tv dan digital sebagai media pendukungnya game playstation ini dapat menghabiskan banyak waktu dirumah

sehingga melakukan aktivitas permainan tradisional pun tidak menarik lagi di kalangan anak-anak dan remaja sekarang.

3. Handphone adalah sebagai alat untuk komunikasi dan dapat jugak dilakukan bermain game dimana sekarang anak-anak lebih memilih bermain hp dari pada melakukan aktivitas permainan tradisional disebabkan orang tua tidak lagi mengenalkan kepada anak-anaknya permainan tradisional orang tua sekarang lebih banyak memilih mengenalkan anaknya memakai handphone maka dari itu aktivitas permainan tradisional tidak dilirik lagi atau tidak sebagai permainan favorit di kalangan anak-anak sekarang.

Permainan tradisional sudah mulai hilang dikalangan masyarakat dikarenakan kurangnya sosialisasi kepada anak-anak dan masyarakat serta pengaruh era digital saat ini lebih banyak orang memilih menghabiskan waktunya dirumah berjam-jam demi bermain *gadget dan playstation* dan tidak bisa dipungkiri anak-anak sekarang lebih menyukai hal seperti itu ketimbang bermain diluar sehingga aktivitas permainan tradisional menjadi tidak favorit dikalangan masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan masalah yang berhubungan dengan aktivitas permainan tradisional di masyarakat Nagari Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota” dilihat melalui lima permainan traditional yaitu:

1. Permainan congkak
2. Permainan layang-layang
3. Permainan panjat pohon pinang
4. Permainan sepak tekong
5. Permainan tali
6. Minat
7. Teknologi

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya keterbatasan waktu, dana, serta literatur, maka penulis membatasi penelitian dan disesuaikan dengan kemampuan peneliti agar pengkajian lebih mendalam tentang “ aktivitas permainan tradisional di nagari maur kecamatan mungka kabupaten lima puluh kota.”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang diteliti sebagai berikut: Bagaimanakah Aktivitas Permainan Tradisional Di Nagari Talang Maua Kecamatan Mungka Kabupaten Lima Puluh Kota.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang diteliti sebagai berikut: Untuk Mengetahui Bagaimana Masyarakat Nagari Talang Maua Melakukan Aktivitas Permainan Tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan nantinya, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pembaca dapat mengetahui apa saja aktivitas permainan tradisional di masyarakat, jenis permainan tradisional yang masih ada serta seberapa sering aktivitas permainan tradisional yang masih dilakukan oleh masyarakat talang maua?
2. Untuk penulis sebagai penambah wawasan serta guna memenuhi salah satu syarat bagi dalam memperoleh gelar sarjana olahraga jurusan Kesehatan dan Rekreasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Sebagai bahan masukan bagi pemerintah setempat, orang tua, pendidik, masyarakat, khususnya bagi masyarakat nagari talang maua bahwa begitu banyak nya manfaat permainan tradisional yang berada di lingkungan masyarakat guna meningkatkan kecerdasan anak, serta gunanya untuk mempersatu masyarakat.
4. Sebagai bahan bacaan pada perpustakaan Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Aktivitas Permainan Tradisional di masyarakat Nagari Talang Maua, Kecamatan Mungka, Kabupaten Lima Puluh Kota diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas permainan congkak biasanya di lakukan pada waktu senggang seperti sore hari menjelang magrib dan malam sebelum tidur, serta permainan congkak juga di ajarkan dari generasi ke generasi di karenakan permainan telah ada sejak dulu.
2. Aktivitas permainan layang – layang ini masih rutin di lakukan, biasanya permainan ini di lakukan pada waktu senggang seperti sore hari, serta permainan ini juga dilombakan sebulan sekali.
3. Aktivitas permainan panjat pinang masih rutin di lakukan walaupun dilakukan pada hari kemerdekaan dan setelah lebaran, permainan ini di lakukan di lapangan terbuka sehingga dapat di tonton banyak orang
4. Aktivitas permainan sepak tekong jarang di lakukan karna permainan ini tidak di kenalkan lagi mangkanya anak-anak tidak mengetahui permainan sepak tekong, dan permainan baru lebih menyenangkan.walaupun sehingga permainan sepak tekong tenggelam dalam masa.
5. aktivitas permainan tali sudah jarang terlihat anak-anak memainkannya, di karenakan permainan baru sudah banyak berkembang di masyarakat saat

ini dan permainan baru pun lebih menarik untuk dimainkan ketimbang permainan tali.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Tokoh Masyarakat, harus lebih memperkenalkan aktivitas permainan tradisional kepada masyarakatnya sehingga permainan tradisional tidak hilang karna permainan modern dan melakukan perlombaan setiap permainan tradisional seperti permainan congkak, permainan layang – layang, permainan panjat pinang, permainan sepak tekong, dan permainan tali sehingga masyarakat lebih sering mempermainkan permainan tradisional.
2. Masyarakat setempat setidaknya berperan aktif dalam melestarikan permainan tradisional seperti memperkenalkan permainan kepada anak, cucu dan saudara, mempermankan permainan tradisional bersama anak, cucu dan saudara sehingga permainan akan tetap lestari walaupun pergantian zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kebang Anak Melalui Permainan Traditional*. Jakarta : Buku Kita.
- Arikunto,Suharsimi. (2005). *Menajemen Penelitian*.Jakarta:PT Rineka.
- Creswell, (2008). *Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Jakarta:Sage Publications.
- Depdikbud. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Direktorat Permeseuman. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*
- Djali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Toho .C. M dan Gusril. 2004. *Permainan Tradisional*. UNP press.
- Hamzuri. (1998). *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Jakarta.
- Herimanto dan Winarno. (2011). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Hurloc, Elizabeth B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga.
- Herdiansyah, (2014). *Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah
- Mawardi. (1987).*Permainan Tradisional di Kabupaten Pesisir Selatan*.Padang :Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.
- Majelis Perwakilan Rakyat Republik Indonesia Nomor II (1988) Tentang Garis Besar Haluan Negara
- Moleong, L. J. (2010) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muri Yusuf.(1997). *Penelitian Pendidikan*. Padang: Fip IKIP
- Miles dan Huberman. (1998) *Teknik Analisis Data* , Jakarta: Karya Referensi
- Rosdiani, dini. (2012). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Jakarta: Alfabeta
- Rosdiani, Dini.(2012). *Olahraga Tradisional*. Jakarta: Alfabeta