

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI BENTUK PROMOTIF NILAI ANTI KORUPSI ANAK USIA DINI

Pratista Arya Satwika, Mahardika Supratiwi, Fadjri Kirana Anggarani, Rini Setyowati
Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran
Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Perilaku korupsi telah menjadi budaya dan memberikan dampak kerugian di masyarakat. Promosi nilai anti korupsi seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, berani, peduli, kerja keras, sederhana, mandiri, dan adil perlu diberikan sejak dini serta berkelanjutan, sehingga menampakkan dampak nyata di masa mendatang. Permainan tradisional dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dengan dan tanpa alat. Permainan tradisional menggunakan alat yang akan diberikan adalah Dakon, Benthik, dan Main Kelereng, sedangkan permainan tanpa alat adalah Becak-becakan, Gobak Sodor, dan Kontrakol. Permainan tradisional dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan model pembelajaran pendekatan taktis (*teaching games for understanding*) agar anak memahami apa dan mengapa tujuan permainan dilakukan. Pendampingan permainan tradisional diberikan kepada siswa taman kanak-kanak usia empat sampai tujuh tahun di Surakarta. Hasil pengabdian yang telah dilakukan didapatkan bahwa pendampingan pemberian permainan tradisional siswa taman kanak-kanak terbukti telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai anti korupsi.

Kata kunci : permainan tradisional, nilai antikorupsi, anak usia dini

PENDAHULUAN

Transparancy International's Corruption Perception Index (CPI) mencatat, pada 2015 Indonesia berada pada peringkat ke-88 negara korupsi di dunia. Peringkat ini naik dari peringkat 107 pada tahun 2014. Data Badan Pusat Statistik (2016) menunjukkan bahwa Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) Indonesia pada tahun 2015 berada pada angka 3,59 dari skala 0 sampai 5. Peringkat ini lebih rendah dari Tahun

2014 yang mencapai 3,61. Sebagai penjelasannya, nilai yang semakin mendekati 5 menggambarkan bahwa masyarakat berperilaku semakin anti korupsi. Nilai Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) menunjukkan dua dimensi utama yakni persepsi dan pengalaman.

Terjadi peningkatan indeks persepsi tetapi indeks pengalaman menurun dari 2013 hingga 2015. Hal ini menggambarkan bahwa idealisme

masyarakat yang “membenci korupsi” tidak disertai dengan adanya perilaku yang mencerminkan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa idealis saja tidak cukup jika tidak disertai dengan aksi nyata berperilaku anti korupsi. Oleh karena itu, perlu adanya penanaman kebiasaan perilaku anti korupsi. Survei Badan Perencanaan dan Pembangunan Nasional dan Badan Pusat Statistik (2012) menunjukkan bahwa keluarga, kerabat, teman menjadi sumber yang paling efektif untuk memberikan pengetahuan anti korupsi. Disusul kemudian dengan KPK dan Lembaga Negara non Pemerintah lainnya.

Ketiadaan langkah konkret mendorong menjamurnya budaya korupsi dari hal yang paling terkecil. Perilaku-perilaku sederhana seperti jam karet (prokastinasi), “nembak” membuat SIM, tradisi memberi hadiah sebagai ucapan terimakasih, dan perilaku boros adalah beberapa kebiasaan yang dapat menimbulkan perilaku korupsi. Orangtua, teman, atau masyarakat terkadang kurang “peka” karena sudah “biasa terjadi” di dalam lingkungan kita. Pada akhirnya, sikap apatis inilah yang menjerumuskan korupsi menjadi budaya masyarakat.

Tahun 2012 Pemerintah menunjukkan keseriusan memberantas

akar korupsi ketika ketua KPK pada saat itu Abraham Samad, melakukan nota kesepahaman dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh untuk memasukkan anti korupsi sebagai bagian kurikulum sekolah (AntaraNews, 2012). Sosialisasi dan pembiasaan pengetahuan anti korupsi terimplementasikan dalam pendidikan anti korupsi. Pendidikan ini diharapkan mampu menginternalisasi perilaku anti korupsi mulai dari usia Taman Kanak-Kanak (TK) hingga perguruan tinggi. Pada akhirnya, generasi penerus negara ini diharapkan memiliki perilaku berintegritas sehingga rantai budaya korupsi dapat terputus. Oleh karena itu, pendidikan anti korupsi perlu diberikan sejak dini serta berkelanjutan dalam rangka mencegah perilaku korupsi sedini mungkin, sehingga menampakkan dampak nyata di masa mendatang

Usia dini perkembangan anak terbentang dari 0 sampai 6/7 tahun atau disebut juga dengan kanak-kanak awal. Pada usia TK (5-6/7 tahun) sebagai masa emas (*golden age*) atau pra sekolah, anak memiliki kecenderungan senang bereksplorasi dan bersosialisasi sehingga aktivitas fisik yang menyenangkan seperti bermain sangat disukai (Santrock, 2011). Permainan tradisional dipilih sebagai media bermain yang digunakan karena

sekaligus menjadi bentuk upaya menjaga kelestarian warisan budaya Jawa. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media belajar telah banyak dipergunakan sebelumnya. Supratiwi, Buhanuddin, Dewi, dan Fadhilah (2011) memanfaatkan *Dakon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan psikomotorik anak. Priyatama (2013; Priyatama & Karyanta, 2014) sebelumnya menggunakan permainan tradisional sebagai media terapeutik bagi perkembangan anak.

Pemanfaatan permainan tradisional untuk mempromosikan nilai anti korupsi pada usia TK ini dilakukan sebagai bentuk usaha generalisasi pemanfaatan permainan tradisional dan memanfaatkan model pembelajaran pendekatan taktis (*teaching games for understanding*). Model ini sangat tepat digunakan sebagai bentuk usaha promotif nilai anti korupsi dini. Pendekatan ini lebih mementingkan apa dan mengapa tujuan permainan dilakukan bukan bagaimana melakukannya (Saryono & Rithaudin, 2011)

Nilai-nilai anti korupsi akan dipelajari anak melalui aturan yang diterapkan di dalam setiap permainan. Adapun jenis permainan tradisional sendiri dibedakan menjadi dua, yakni

dengan dan tanpa alat. Permainan tradisional menggunakan alat yang akan diberikan adalah Dakon, Benthik, Kontrakol, dan Main Kelereng, sedangkan permainan tanpa alat adalah Becak-becakan dan Gobak Sodor. Terdapat sembilan nilai anti korupsi yang akan diterapkan yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, berani, peduli, kerja keras, sederhana, mandiri, dan adil. Setiap permainan yang dipilih memiliki kandungan tingkat penerapan nilai integritas sebagai bentuk antikorupsi. Rahmawati dan Destaris (2016) menjelaskan, permainan Benthik selain melatih motorik, kemampuan sosialisasi dan sportivitas juga dikembangkan dalam permainan ini.

Kontrakol mengajarkan anak terbiasa menghadapi halangan dan tantangan sehingga nilai kerja keras dapat dibiasakan kepada anak melalui permainan ini. Dakon mengajarkan usaha tanpa lelah tetapi tidak lupa menyisihkan simpanan untuk lubang paling ujung. Dakon juga mengajarkan kepemilikan melalui biji-bijian yang dimiliki setiap pemain sehingga kejujuran penting diperlukan dalam permainan ini. Kelereng melatih anak untuk jujur karena dapat saling mengawasi dan mengontrol agar permainan berjalan sesuai aturan. Gobak

sodor menuntut anak bersikap sportif dan tidak boleh curang atau egois. Permainan Becak-becakan melatih anak bersikap kerja keras terutama bagi anak yg berperan sebagai becak.

METODE PENELITIAN

Subjek Eksperimen

Pada pelaksanaannya pendampingan ini diberikan kepada siswa TK di daerah Karangasem sebagai kelompok eksperimen serta pada TK di daerah Surakarta sebagai kelompok kontrol. Pelaksanaan pendampingan ini dibantu oleh Komunitas Anak Bawang Surakarta sebagai fasilitator.

Desain Penelitian

Metode eksperimen digunakan dengan memberikan manipulasi pada variabel bebas dan lalu melakukan pengukuran pengaruh pada variabel tergantung (Shaughnessy, dkk, 2012). Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design* dengan membagi kelompok subjek menjadi dua, yaitu kelompok yang dikenakan prosedur (eksperimen) dan tidak dikenakan prosedur (kontrol).

Keterangan :

- O₁ : Pretest Eksperimen
 O₃ : PreTest Kontrol
 X : Perlakuan (treatment) yang diberikan
 O₂ : Posttest Eksperimen
 O₄ : Posttest Kontrol

Prosedur pelaksanaan pendampingan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Pada kelompok eksperimen dan kontrol, subjek dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, dengan pembagian maksimal 7 siswa dengan 1 fasilitator.
2. Memberikan *pretest* skala Anti Korupsi yang disusun oleh Tim Pengabdian pada kelompok subjek eksperimen dan kontrol
3. Memberikan perlakuan dengan permainan tradisional pada kelompok eksperimen secara bergantian per kelompok dengan didampingi oleh seorang fasilitator yaitu Dakon, Kontrakol, Gobak sodor, Main kelereng, Benthik dan Becak-becakan.
4. Memberikan *posttest* dengan skala anti korupsi yang disusun oleh Tim Pengabdian pada kedua kelompok baik kontrol maupun eksperimen

O₁ X O₂
 O₃ O₄

Metode Pembelajaran Taktis

Kegiatan pendampingan akan dilakukan menggunakan metode pembelajaran taktis yang disesuaikan dengan media yang digunakan, yaitu permainan tradisional. Model pembelajaran taktis dilakukan dengan tahapan, yaitu

1. Pengenalan Permainan

Pendekatan ini dilakukan dengan memperkenalkan kepada siswa mengenai tujuan dilakukannya permainan. Setiap permainan memiliki tujuan pembelajaran nilai anti korupsi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, sebelum permainan dimulai siswa diberi pemahaman nilai apa yang diajarkan dalam setiap permainan yang akan dimainkan. Anak diberi penekanan bahwa bukan mengenai kalah dan menang tetapi mengenai bagaimana anak mampu mempertahankan nilai yang berusaha diajarkan dalam proses bermain.

2. Pengamatan

Anggota pengabdian melakukan pengamatan kepada siswa yang melakukan permainan tradisional. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana anak menerapkan nilai yang diajarkan sebelumnya saat melaksanakan permainan.

3. *Debriefing*

Setelah permainan selesai, siswa diminta menceritakan kembali mengenai apa yang mereka alami dan rasakan selama permainan berlangsung. Proses bercerita kembali ini merupakan bagian dari bentuk kroscek apakah siswa sudah menerapkan nilai antikorupsi selama permainan berlangsung. Di akhir cerita, siswa akan diberi *reward* berupa bintang prestasi.

Nilai-nilai antikorupsi yang akan dipahamkan kepada siswa meliputi Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, Berani, Peduli, Kerja keras, Sederhana, Mandiri, dan Adil. Nilai-nilai ini akan dibiasakan melalui aturan permainan yang telah disesuaikan oleh tim dengan kemampuan siswa taman kanak-kanak. Aturan permainan ini didasarkan atas penjelasan Rahmawati dan Destaris (2016) di dalam bukunya dan telah tim pengusul gubah atas ijin penulis agar sesuai dengan kemampuan siswa, yaitu:

1. Dakon

Anak dihadapkan pada papan dakon yang diletakkan di tengah. Setiap lubang diisi dengan 7 biji dakon dan masing masing lumbung pemain berada disebelah kanan. Pemain pertama mengambil biji yang dipilihnya

kemudian meletakkan satu per satu biji dakon pada setiap lubang yang dilewatinya dan juga lumbungnya sendiri. Arah jalan ke kanan. Permainan dilakukan sampai biji dakon ditangan habis.

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah nilai disiplin dan kejujuran.

2. Kontrakol

Membuat area permainan dengan menempatkan kereweng yang ditumpuk di satu sudut. Anak secara bergantian menjadi pelempar bola dan penjaga kereweng. Pelempar bola melemparkan bola kecil agar mengenai sasaran yaitu kereweng yang ditumpuk. Sementara itu, penjaga kereweng berdiri di belakang kereweng untuk menangkap bola yang dilemparkan oleh pelempar bola dan bertugas menyusun kembali kereweng yang jatuh. Permainan berhenti ketika pemain sudah merasa lelah.

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah tanggung jawab dan kepedulian.

3. Main Kelereng

Membuat gambar lingkaran lebar menggunakan kapur. Meletakkan beberapa kelereng ditengah lingkaran (gacuk). Setiap pemain dengan kelerengnya melingkari lingkaran

tersebut lalu secara bergantian membidik dengan kelerengnya masing masing sampai mengenai sasaran kelereng ditengah lingkaran (gacuk).

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah keberanian

4. Benthik

Anak berdiri berurutan dibelakang benthik yang dibuat dengan membawa tongkat. Secara berurutan menggunakan tongkatnya untuk membidik kayu kecil di atas benthik sampai terlempar jauh.

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah kesederhanaan

5. Becak becahan

Secara bergantian anak berperan sebagai becak dan penumpangnya. Dua anak berperan menjadi becak dengan menautkan tangannya membentuk kursi yang nantinya akan diduduki oleh penumpang. Becak bertugas mengangkat dan membawa penumpang ke sebuah tujuan.

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah kerja keras dan keadilan.

6. Gobak Sodor

Membuat area permainan dengan kapur. Peserta dibagi menjadi dua kelompok yaitu sebagai pemain (mentas) dan penjaga garis (jaga). Kelompok jaga berjaga digaris yang

telah dibuat dan pergerakannya tidak boleh diluar garis tersebut. Kelompok mentas harus mampu melewati keempat garis tanpa tersentuh oleh kelompok jaga. Jika berhasil maka kelompok tersebut menang.

Nilai yang diajarkan pada permainan ini adalah kemandirian dan tanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 8 dan 9 Agustus 2017 pukul 08.00 sampai 12.00 kepada 36 siswa. Pelaksanaannya dimulai dengan mengelompokkan siswa menjadi 7 orang per kelompok dengan 1 fasilitator kemudian dilakukan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman anak terhadap beberapa nilai nilai anti korupsi yang telah disebutkan sebelumnya.

Setelah itu secara bergantian per kelompok dengan didampingi oleh seorang fasilitator, melakukan permainan tradisional yaitu Dakon, Kontrakol dan Gobak sodor. Pada setiap permainan fasilitator melaksanakan 3 tahap yang telah dijelaskan pada metode pengabdian. Pada hari kedua, tetap dengan pembagian kelompok pada hari pertama dimulai dengan melakukan permainan tradisional yaitu Main kelereng, Benthik dan Becak-

becakan. Setelah itu, secara berkelompok siswa didampingi oleh fasilitator mengerjakan *posttest*.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan pengukuran nonparametrik *Mann Whitney* untuk melihat pengaruh permainan tradisional terhadap penanaman nilai anti korupsi. *Gain score* pemahaman terhadap nilai antikorupsi pada kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan dan menghasilkan analisis *Mann Whitney* sebagai berikut :

Tabel 1.
Hasil Uji *Mann-Whitney*
Kelompok Eksperimen dan Kontrol

<i>Test Statistics^a</i>	
	AntiKorupsi
Mann-Whitney U	493,000
Wilcoxon W	1123,000
Z	-1,411
Asymp. Sig. (2-tailed)	,158

a. Grouping Variable: Permainan

Berdasarkan uji Mann-Whitney diperoleh nilai z sebesar -1,411 dengan signifikansi 0,158 ($p < 0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pemahaman nilai anti korupsi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional.

Selanjutnya dilakukan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui perbedaan

tingkat pemahaman nilai anti korupsi antara sebelum pendampingan (*pretest*) permainan tradisional dan sesudah pendampingan (*posttest*).

Tabel 2.
Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*
Kelompok Eksperimen dan Kontrol

<i>Test Statistics^a</i>		
	PostEks - PreEks	PostKon - PreKon
Z	-2,211 ^b	-,445 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027	,656

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
b. Based on negative ranks.

Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* kelompok eksperimen diperoleh nilai z sebesar -2,211 dengan signifikansi 0,027 ($p < 0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pemahaman nilai anti korupsi pada kelompok eksperimen sebelum pendampingan permainan tradisional dan sesudah pendampingan.

Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* kelompok kontrol diperoleh nilai z sebesar -0,445 dengan signifikansi 0,656 ($p > 0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan pemahaman nilai anti korupsi pada kelompok kontrol sebelum pendampingan permainan tradisional dan sesudah pendampingan.

Berdasarkan hasil tersebut didapatkan hasil bahwa pendampingan

permainan tradisional pada kelompok kontrol dan eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Perbedaan karakteristik subjek penelitian di dua sekolah sedikit banyak memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian. Namun, penelitian ini juga memberikan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah dilakukan pendampingan permainan tradisional.

Pada usia dini, aktivitas fisik yang menyenangkan seperti bermain permainan tradisional sangat disukai oleh anak yang sedang dalam masa senang bereksplorasi dan bersosialisasi (Santrock, 2011), sehingga penanaman dan pemahaman nilai-nilai akan lebih efektif diberikan. Permainan tradisional yang diselenggarakan selain untuk membantu dalam pemahaman nilai-nilai antikorupsi juga menjadi bentuk upaya menjaga kelestarian warisan budaya Jawa.

Putri (2012) dalam penelitiannya menemukan bahwa sifat senang bermain, suasana hati yang mudah berubah, metode bermain sambil belajar dan komunikasi antarpribadi guru dan anak dapat berpotensi dalam membentuk konsep diri yang positif bagi anak. Permainan tradisional dapat digunakan oleh guru sebagai wadah dalam mengeksplorasi

metode pembelajaran yang lebih menyenangkan kepada siswa sehingga dapat membentuk konsep diri anti korupsi.

Terdapat sembilan nilai anti korupsi yang akan diterapkan yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, berani, peduli, kerja keras, sederhana, mandiri, dan adil. Setiap permainan yang dipilih memiliki kandungan tingkat penerapan nilai integritas sebagai bentuk antikorupsi. Rahmawati dan Destaris (2016) menjelaskan, permainan Benthik selain melatih motorik, kemampuan sosialisasi dan sportivitas juga dikembangkan dalam permainan ini. Kontrakol mengajarkan anak terbiasa menghadapi halangan dan tantangan sehingga nilai kerja keras dapat dibiasakan kepada anak melalui permainan ini.

Dakon mengajarkan usaha tanpa lelah tetapi tidak lupa menyisihkan simpanan untuk lubang paling ujung. Dakon juga mengajarkan kepemilikan melalui biji-bijian yang dimiliki setiap pemain sehingga kejujuran penting diperlukan dalam permainan ini. Kelereng melatih anak untuk jujur karena dapat saling mengawasi dan mengontrol agar permainan berjalan sesuai aturan. Gobag sodor menuntut anak bersikap sportif dan tidak boleh curang atau egois. Permainan Becak-becakan melatih anak bersikap

kerja keras terutama bagi anak yg berperan sebagai becak.

Bermain mengajarkan anak untuk mengenal kerjasama, komunikasi, ketangkasan fisik, pengambilan keputusan dan berbagai ketrampilan dan konsep yang baik. Hal ini dikarenakan bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan spontan yang memberikan rasa aman secara psikologis pada anak sehingga anak bebas untuk dapat mengekspresikan dorongan dorongan kreatifnya dan bertindak imajinatif (Kurnia, 2012).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemberian permainan tradisional secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai nilai antikorupsi seperti nilai kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, keberanian, kepedulian, kerja keras, kesederhanaan, kemandirian, dan keadilan. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran bagi guru taman kanak kanak dalam mengimplementasikan pendidikan antikorupsi kepada siswanya.

Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengontrol karakteristik subjek penelitian agar lebih setara serta memperhatikan alat ukur yang digunakan dalam melihat pemahaman

anak terhadap nilai nilai anti korupsi. Selain itu, juga dapat dilakukan penelitian lanjutan terhadap subjek penelitian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- AntaraNews. (2012, Maret 9). *AntaraNews*. Dipetik Februari 10, 2017, dari Kemdikbud-KPK kerja sama berantas korupsi : <http://www.antaraneWS.com/berita/300566/kemdikbud-kpk-kerja-sama-berantas-korupsi>
- Buhanuddin, Supratiwi, Dewi, & Fadhilah (2011). Pengenalan Kembali Permainan Tradisional *Dakon* sebagai Sarana Alternatif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Sosial, dan Psikomotorik Anak Sekaligus Melestarikan Kebudayaan di Daerah Surakarta. *Laporan Penelitian (Tidak dipublikasikan)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Educhild*. 1 (1), 77-85.
- Nasional, B. P., & Statistik, B. P. (2012). *Laporan Ringkas Survei Perilaku Anti Korupsi (SPAK) 201 (Indeks Perilaku Anti Korupsi dan Indikator Tunggal)*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Priyatama, A.N. (2013). Olimpiade Permainan Tradisional Surakarta (Upaya Pelestarian dan Edukasi Sosial Fungsi Terapeutik Permainan Tradisional terhadap Tumbuh Kembang Anak). *Laporan Penelitian (Tidak dipublikasikan)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Priyatama, A. N. (2014). Fungsi Terapeutik Permainan Tradisional di Kepulauan Karimun Jawa: Studi atas fungsi terapeutik permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak. *Laporan Penelitian (Tidak dipublikasikan)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Putri, D. M. (2012). Pembentukan Konsep Diri Anak Usia Dini di One Earth School Bali. *Journal Communication Spectrum*. 2 (1). 100-117
- Rahmawati, D., & Destarisa, R. (2016). *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo: Metagraf
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid I (terjemahan)*. Jakarta : Erlangga
- Saryono, & Rithaudin, A. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 144-151
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B., & Zechmeister J. S. (2012). *Metodologi Penelitian Psikologi* : Salemba Humanika : Jakarta
- Statistik, B. P. (2016, Februari 22). *Badan Pusat Statistik*. Dipetik Februari 10, 2017, dari Indeks Perilaku Anti Korupsi (Ipak) Indonesia 2015 Sebesar 3,59 Pada Skala 0 Sampai 5: <https://www.bps.go.id/brs/view/id/1276>

