

VOK@SINDO

JURNAL ILMU-ILMU TERAPAN DAN HASIL KARYA NYATA

VOLUME 3

Agustus - 2015

NOMOR : 2

DAFTAR ISI

Pemanfaatan Video <i>Online</i> untuk Kegiatan Promosional dan <i>User Education</i> pada Perpustakaan Universitas Ma Chung <i>Tri Mega Asri dan Akhmad Rizki Pranata</i>	51-61
Permainan Tradisional pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SDN Banjarejo 01 <i>Siti Mafulah</i>	62-66
Pengaruh Perputaran Piutang, Perputaran Modal Kerja, dan Rasio Utang terhadap Rasio Lancar Perusahaan Pertambangan <i>Rizal Achmad Maulana, Elva Nuraina, dan Purweni Widhianningrum</i>	67-71
Penerjemahan Artikel (Inggris ke Indonesia) tentang Memori dan Kemampuan Belajar <i>Zeny Luthvia dan Dini Kurnia Irmawati</i>	72-85
Analisis Implementasi Akuntansi Usaha Kecil dan Menengah <i>Kariyoto</i>	86-93

VOK@SINDO

Jurnal Ilmu-Ilmu Terapan dan Hasil Karya Nyata
Volume 3, Nomor 2, Agustus 2015, hlm. 51-93

VOK@SINDO adalah jurnal ilmu-ilmu terapan dan/atau hasil karya sebagai penyelesaian permasalahan teknis. Ruang lingkup dari jurnal ini meliputi berbagai bidang keahlian yang diperoleh dari hasil: penelitian, konsep pemikiran, pengembangan, pengalaman praktis, dan pemecahan permasalahan lainnya. VOK@SINDO merupakan sarana komunikasi bagi peneliti, praktisi, dan dosen, serta pihak-pihak lain yang berkepentingan. Bagi mahasiswa, VOK@SINDO merupakan media penyebarluasan tugas akhir.

Ketua Penyunting

Dini Kurnia Irmawati

Wakil Ketua Penyunting

A. Faidlal Rahman

Tim Penyunting

Ajeng Mahestika

Daru Redono

Debri Haryndia Putri

Dyah Febriantina Istiqomah

Fatahah Dwi Ridhani

Primatar Kuswiradyo

Sovia Rosalin

Tri Mega Asri

Administrasi

Deva Jatunarita

Alamat Redaksi

Gedung Pendidikan Vokasi, Universitas Brawijaya
Jl. Veteran 12 - 16 Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia
Telp: 0341-553240; Fax: 0341-553448
Email: vokasindo@ub.ac.id

Jadwal Publikasi

VOK@SINDO terbit dua kali setahun, Februari dan Agustus

Ketentuan Naskah

Naskah berasal dari hasil penelitian, konsep pemikiran, pengembangan, pengalaman praktis, dan pemecahan permasalahan lainnya yang bersifat asli dan belum pernah dipublikasikan. Naskah diketik dalam format *MS Words*, dan dikirim ke alamat redaksi dalam bentuk *softcopy*.

Publikasi Naskah

Naskah yang dipublikasi sudah melalui proses penelaahan dan penyuntingan oleh penyunting internal dan eksternal. Isi berikut revisi naskah menjadi tanggung jawab penulis.

Dicetak di Percetakan UM Press. Isi di luar tanggung jawab Percetakan.

VOK@SINDO

Jurnal Ilmu-Ilmu Terapan dan Hasil Karya Nyata
Volume 3, Nomor 2, Agustus 2015, hlm. 51-93

DAFTAR ISI

Pemanfaatan Video <i>Online</i> untuk Kegiatan Promosional dan <i>User Education</i> pada Perpustakaan Universitas Ma Chung <i>Tri Mega Asri dan Akhmad Rizki Pranata</i>	51-61
Permainan Tradisional pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SDN Banjarejo 01 <i>Siti Mafulah</i>	62-66
Pengaruh Perputaran Piutang, Perputaran Modal Kerja, dan Rasio Utang terhadap Rasio Lancar Perusahaan Pertambangan <i>Rizal Achmad Maulana, Elva Nuraina, dan Purweni Widhianningrum</i>	67-71
Penerjemahan Artikel (Inggris ke Indonesia) tentang Memori dan Kemampuan Belajar <i>Zeny Luthvia dan Dini Kurnia Irmawati</i>	72-85
Analisis Implementasi Akuntansi Usaha Kecil dan Menengah <i>Kariyoto</i>	86-93

PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SDN BANJAREJO 01

Siti Mafulah

Universitas Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriyadi 48, Malang,
Telp 08175003101,ulfasengkaling@gmail.com

Diterima: 28 Mei 2015

Layak terbit: 24 Juli 2015

Abstract: Traditional Games for English Vocabulary Learning at SDN Banjarejo 01. The purpose of this research is to describe the use of traditional games which were integrated with English teaching learning at primary school level. Descriptive qualitative was used in this research through interview, observation, documentation and questionnaire. The finding showed that 85% of students love this teaching model. Due to the implementation of traditional games in teaching learning process, students easily remembered the vocabulary given whether in spoken or written forms. The games given were kelereng (marbels), ular naga, congklak and engklek. Students did not find any difficulties in doing the games because all students were familiar with them as their daily games. In addition, the students improved their language function and they were not shy to use simple English conversation and instructions. The vocabularies given were based on their daily life such as name of the day, name of the month, shapes, colors, animals and so on. Students were motivated and enthusiastic in learning English vocabulary. In conclusion, modified traditional games are useful for primary school level in teaching vocabulary.

Keywords: traditional games, vocabulary learning

Abstrak: Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SDN Banjarejo 01. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Adapun instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi dan angket. Hasil analisis data terdapat beberapa temuan. Temuan diperoleh dari wawancara dan observasi, dimana sebagian besar siswa (85%) sangat menyukai model pembelajaran ini. Dengan adanya penerapan permainan tradisional pada pembelajaran Bahasa Inggris mereka tidak mengalami kesulitan untuk mengingat kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan alami yang biasa mereka mainkan. Dalam pemahaman dan penggunaan Language Function juga terdapat berbagai peningkatan, siswa tidak lagi merasa enggan dan malu untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dalam kalimat dan perintah sederhana. Penerapan permainan tradisional berupa permainan kelereng, bola bekel, ular naga, congklak dan engklek yang diadaptasi dengan pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti warna, bentuk, dan nama-nama hewan. Siswa memiliki tanggapan yang sangat baik dengan diterapkannya model ini. Mereka merasa senang dan antusias dalam belajar bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model permainan tradisional sangat berguna jika diterapkan pada tingkat sekolah dasar, terutama untuk mengajarkan berbagai kosakata dalam bahasa Inggris.

Kata Kunci: permainan tradisional, pembelajaran kosakata

Kebijakan pemerintah mengenai kurikulum 2013 berimplikasi pada dihapusnya mata pelajaran bahasa Inggris sebagai pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Saat ini, bahasa Inggris menjadi mata pelajaran

pilihan yang tidak wajib diajarkan atau lebih tepatnya sebagai kegiatan muatan lokal dan bersifat ekstra. Akan tetapi hal ini tidak sejalan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Bahasa Inggris perlu

diajarkan semenjak dini dikarenakan berbagai alasan. Pada usia anak sekolah dasar, mereka mengalami perkembangan yang cukup pesat, mereka lebih mudah menyerap apa yang diberikan dan mereka adalah pembelajar aktif (Suyanto, 2006). Tuntutan akan penguasaan bahasa Inggris juga sangat tinggi. Mayoritas sekolah di tingkat SMP mensyaratkan kemampuan berbahasa Inggris sebagai salah satu kemampuan yang diujikan dalam ujian masuk sekolah.

Sehubungan dengan pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, terdapat berbagai persoalan yang dihadapi para siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Persoalan tersebut terdapat dalam penguasaan empat keahlian berbahasa yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kesulitan terkait komponen bahasa juga dialami oleh para siswa seperti dalam pengucapan dan kosakata. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, siswa harus menguasai jumlah kosakata yang cukup banyak dan mengetahui bagaimana menggunakannya dengan baik (Huyen dan Nga, 2003). Penguasaan kosakata merupakan salah satu kesulitan yang paling sering dijumpai dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Kebanyakan siswa merasa kesulitan dan bosan untuk menghafalkan kosakata dengan cara membaca teks buku sehingga dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang menarik untuk mengatasi hal tersebut.

Anak pada usia sekolah dasar sangat menyukai permainan, akan tetapi terdapat kondisi yang cukup ironis di mana mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan berbagai macam permainan modern yang dapat merubah karakter mereka. Anak lebih merasa nyaman untuk duduk di depan komputer selama berjam-jam daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Anak-anak seakan kehilangan jati dirinya. Mereka mulai melupakan permainan tradisional yang sarat akan makna dan filosofi yang cukup baik untuk membentuk karakter mereka. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak; mereka lebih memilih untuk menggunakan permainan dengan teknologi modern. Padahal permainan tradisional memiliki begitu banyak manfaat apalagi jika diintegrasikan dalam pembelajaran. Nyota dan Mapara (2008) menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi cukup bermakna dalam perkembangan segi kognitif anak terutama jika dikaitkan dengan kultur budaya yang terdapat dalam permainan maupun lagu.

Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi siswa tingkat sekolah dasar dalam belajar bahasa Inggris dan kurangnya permainan tradisional yang bisa dilakukan oleh para siswa membuat peneliti tertarik untuk melakukan observasi terhadap penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Majoni dan Chinyanganya (2014) bahwa proses belajar saat ini dapat diintegrasikan dengan kultur budaya tradisional sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan seperti halnya permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan tradisional dan mendeskripsikan kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan proses *inquiry* yang bertujuan untuk memahami perilaku manusia dengan membangun gambaran setting budaya dan sosial tempat terjadinya perilaku tersebut (Latief, 2010). Pengambilan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan penyebaran angket. Penelitian dilaksanakan di SDN Banjarejo 01 Kabupaten Malang dengan subyek penelitian sebanyak 30 siswa angkatan tahun 2014/2015 yang dipilih secara acak pada semester genap 2014/2015.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% siswa menyatakan sangat menyukai pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan tradisional dengan menggunakan lagu. Hal ini berarti bahwa 15 siswa sangat menyukai model pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan tradisional. Banyak siswa yang menyukai pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui lagu ini karena guru bahasa Inggris biasanya memberikan pelajaran sesuai dengan apa yang tertera di buku maupun lembar kerja siswa (LKS) saja tanpa memberikan inovasi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, adanya hal yang meningkatkan keingintahuan dan motivasi mahasiswa akan penambahan kosakata baru dalam bahasa Inggris membuat siswa tertarik dan sangat

menyukai pembelajaran menggunakan permainan tradisional ini. Kedua, 10% siswa cukup menyukai pembelajaran kosakata melalui permainan tradisional. Hasil interview menunjukkan bahwa alasan mengapa siswa 10% siswa cukup menyukai pembelajaran ini karena siswa-siswa kurang mendapat giliran dalam permainan tradisional yang dilakukan di sekolah. Ketiga, sebanyak 7 siswa (25%) menyukai pembelajaran kosakata melalui permainan tradisional, dan terakhir 15% atau 5 siswa tidak menyukai model pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan tradisional karena mereka sudah sering melakukannya di rumah sepulang sekolah pada sore hari. Mereka tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang mengurangi keseruan dalam bermain.

Kemudian 85% siswa merasa termotivasi untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh kemudahan-kemudahan yang mereka dapatkan dalam model ini dimana siswa secara langsung menerapkan prinsip *learning by doing*. Sedangkan 15% siswa tidak menyukai permainan dengan lagu tersebut dikarenakan kurang mendapat kesempatan untuk mendapatkan giliran menjawab selama permainan. Mereka lebih suka belajar di dalam kelas dan lebih memilih melakukan permainan tersebut dengan menggunakan bahasa Indonesia.

Dalam penerapan model permainan tradisional dengan lagu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih bersemangat dalam proses belajar. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif mereka dalam permainan dimana dalam setiap aktivitas siswa harus melafalkan berbagai kosakata yang berhubungan dengan tema *colour, animal, number, and shape*. Mereka juga aktif mengucapkan berbagai kosakata, kalimat perintah sederhana dan *language function* yang diberikan, seperti *take your turn, start, finish, play, jump, and throw* dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini juga didapatkan data mengenai apa saja kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses belajar kosakata melalui permainan tradisional dengan lagu. Tidak terdapat kesulitan yang cukup mendasar dalam pembelajaran. Para siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan karena pembelajaran dilakukan secara aktif dan menarik. Hal ini sesuai dengan ciri ciri *young learner* dimana mereka lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan, aktif dalam pembelajaran dan penuh semangat ketika dihadapkan dengan hal hal yang

menarik perhatian mereka. Mereka tidak mengalami ketakutan dalam belajar, seperti halnya yang biasa terjadi ketika mereka belajar bahasa Inggris di dalam kelas dengan menghadap pada papan tulis dan buku buku pelajaran serta berbagai lembar kerja yang harus mereka kerjakan.

Hasil tanya jawab dengan siswa mengenai model penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa mereka merasa mudah dalam mengingat, melafalkan, mengeja dan mempelajari kosakata bahasa Inggris melalui permainan tradisional. Siswa pun berharap agar dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris permainan lainnya yang disertai lagu sesuai topik bahasan dapat terus dilakukan karena model pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami kosakata dalam bahasa Inggris.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori tentang *young learner* yang menyatakan bahwa jika pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan mudah maka akan timbul minat dan ketertarikan para siswa sekolah dasar terhadap sesuatu hal sehingga diharapkan ditingkat yang lebih lanjut mereka dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap bahasa Inggris yang nantinya mampu membantu mereka dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris mereka.

Dalam mengaplikasikan pembelajaran kosakata melalui permainan tradisional, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu pada kelas yang memiliki jumlah siswa yang cukup besar sebaiknya dapat diterapkan permainan yang melibatkan jumlah pemain yang cukup besar diantaranya ular naga dan permainan kelereng. Kemudian pola permainan tradisional yang berpasangan seperti congklak/dakon lebih tepat untuk diterapkan pada kelas yang memiliki jumlah siswa yang cukup kecil (20 siswa per kelas). Namun, permainan ini masih dapat diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar dengan pengadaan media permainan yang sesuai dengan jumlah siswa sehingga seluruh siswa bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebaiknya mengadopsi berbagai kosakata yang tepat sesuai dengan permainan tradisional tersebut, dimana terdapat alih bahasa yang sesuai tanpa mengubah filosofi dari permainan tersebut. Seperti pada permainan ular naga, lagu lagu berbahasa Inggris menarik dan mudah diingat oleh

young learner dapat digunakan seperti lagu-lagu dengan tera: nama hari, bulan, binatang atau macam-macam pekerjaan.

Kemudian pada permainan tradisional yang membutuhkan media seperti pada permainan kelereng, congklak dan bola bekel perlu diperhatikan pada saat memilih media. Media harus dibuat cukup menarik yang sesuai dengan pembelajaran. Guru bisa memilih kelereng bila siswa dalam kelas mayoritas laki-laki. Bola bekel bisa dilakukan di sekolah bila siswa yang bersangkutan adalah anak perempuan karena tidak menutup kemungkinan akan adanya penolakan dari siswa bila guru tidak menanyakan permainan apa yang hendak diterapkan dalam kelas. Kadang siswa perempuan tidak mau bermain kelereng karena itu adalah permainan yang biasa dilakukan oleh anak laki-laki. Begitu pula anak laki-laki akan menolak bermain bola bekel karena dirasa itu adalah permainan anak perempuan.

Di samping menambah pengetahuan tentang kosakata bahasa Inggris, permainan tradisional mampu membangun kembali rasa kebersamaan. Hal ini senada dengan Clements, et al.(2008) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan beberapa keahlian kinestetik, menganalisa lingkungan sekitar dan menggunakan kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan hal-hal yang sederhana, kerja kelompok dengan bermain peran untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan persoalan sederhana, meningkatkan kemampuan akan ketahanan fisik dan menganalisa kelemahan mereka, mengembangkan rasa percaya dalam kerjasama tim serta keberanian mengambil resiko untuk keberhasilan dengan cara yang cukup menyenangkan.

Permainan tradisional, bahkan dalam bentuk permainan paling sederhana pun, membutuhkan orang lain untuk memainkannya. Jika dilakukan sendirian, permainan-permainan kurang memiliki makna. Seperti contohnya permainan kelereng tidak dapat dilakukan sendirian, congklak tidak bisa dilakukan tanpa teman, ular naga tidak dapat dimainkan tanpa sekumpulan kawan. Secara pasti dapat dikatakan bahwa permainan-permainan tradisional dimainkan bersama orang lain. Dengan demikian, akan terbangun rasa kebersamaan antar sesama. Permainan tradisional juga mengajarkan sportivitas dan aturan main yang disepakati bersama. Memang benar bahwa sudah ada aturan umum dalam sebuah permainan tradisional. Namun demikian, untuk

memulai suatu permainan pada suatu waktu, anak-anak akan berunding terlebih dahulu dan membuat kesepakatan bersama.

Ekspresi dan apresiasi permainan diwujudkan dengan interaksi langsung dengan sesama teman. Dengan demikian siswa dapat saling bercengkrama, mengalahkan, mengejek dan sekaligus menerima kekalahan. Aspek afektif pun tersentuh dalam permainan tradisional, bukan hanya sekadar aspek psikomotorik

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif metode pengajaran kosakata maupun aspek bahasa Inggris yang lain karena siswa mampu menguasai kosakata tanpa dengan tertekan menghafalkan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan permainan tradisional dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris juga membantu melestarikan budaya bangsa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (85%) sangat menyukai pembelajaran permainan tradisional dengan lagu. Dengan adanya penerapan permainan tradisional pada pembelajaran bahasa Inggris, siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengingat kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan yang biasa mereka mainkan.

Pemahaman dan penggunaan *Language Function* siswa juga meningkat yaitu siswa tidak lagi merasa enggan dan malu untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dalam kalimat dan perintah sederhana. Hal ini dikarenakan *setting* alamiah yang diterapkan dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah mengekspresikan bahasa yang dipergunakan. Selain itu, dengan proses pembelajaran melalui permainan tradisional yang dengan lagu seperti permainan kelereng, bola bekel, ular naga, congklak dan congklak guru mampu mengajarkan berbagai tema pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti warna, bentuk, dan jenis-jenis hewan. Siswa juga memiliki tanggapan yang sangat baik dengan diterapkannya model ini. Mereka merasa senang dan antusias dalam belajar bahasa Inggris. Hal ini diharapkan mampu menjadi *motivation booster* mereka dalam belajar bahasa Inggris karena pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran yang menyenangkan akan mereka jadikan tolak ukur dalam mengembangkan

pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki sehingga opini, motivasi dan ketertarikan siswa menjadi faktor yang sangat berkontribusi untuk pembelajaran di tingkat lebih lanjut.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa hal yang menjadi saran dalam penelitian ini. Pertama, penerapan model permainan tradisional pada tingkat sekolah dasar perlu adanya penyesuaian antara jumlah siswa yang ada di kelas dengan jenis permainan yang digunakan. Dengan jumlah siswa yang cukup besar atau lebih dari 30 siswa dalam tiap kelasnya, perlu dipertimbangkan permainan yang membutuhkan pemain yang cukup besar, sehingga seluruh siswa di kelas dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kedua, penelitian yang sama dengan menggunakan model permainan tradisional perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan ini pada ranah *English Skills (listening, reading, speaking and speaking)* dengan metode yang berbeda misalnya, metode penelitian tindakan kelas dan eksperimental untuk satu jenis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Clement, R., Messanga, M. & Millbank, A. 2008. Traditional Children's Games in Tanzania, *Children, Youth, and Environment*. Vol.18 No.2: 206-218. (Online), (<http://www.colorado.edu/journals/cye>), diakses 15 Maret 2015.
- Latief, M. 2010. *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press.
- Majoni, C., & Chinyangana, T.L. 2014. Integrating Traditional African Education into Current Educational Practices: Suggestion for Primary School Pedagogy. *Greener Journal of Education and Training Studies*. Vol. 2 No.3:64-70, (Online), (<http://gijournals.org/GJETS/Publication/2014/July>), diakses 15 November 2014.
- Nyota, S., & Mapara, J. 2008. Shona Traditional Games and Play: Songs as Indigenous Way of Knowing. *The Journal of Pan African Studies*. Vol.2 No. 4: 189-202, (Online), (<https://www.researchgate.net>), diakses 12 November 2014.
- Suyanto, K. 2006. *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak melalui English Class yang Fun, Asyik dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.