

Makna Simbol Budaya dalam Tradisi Permainan Masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Boalemo

Wirnawati Harun^{1*}, Ellyana Hint², La Ode Gusman Nasiru³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Gorontalo, I. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo

E-mail: wirnawatiharun72@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3976>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received: 05 Dec 2025

Revised: 11 Dec 2025

Accepted: 17 Dec 2025

Kata Kunci:

Permainan Tradisional,
Simbol Budaya,
Semiotika, Masyarakat
Gorontalo.

Keywords:

Traditional Games,
Cultural Symbols,
Semiotics, Gorontalo
Community.



Penelitian ini bertujuan mengungkap bentuk simbol budaya, makna simbolik, dan narasi mitos yang terdapat dalam permainan tradisional masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju, Kabupaten Boalemo. Fokus kajian diarahkan pada pemahaman permainan sebagai sistem tanda yang menggambarkan pandangan hidup, nilai sosial, serta identitas budaya masyarakat lokal. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis studi kasus, dengan data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap permainan yang masih dipraktikkan, seperti *mongawuta*, *mokainje*, *mopondi*, dan *mokalari*. Analisis dilakukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang membedakan makna menjadi denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol budaya hadir melalui bahan alami yang digunakan dalam permainan, aturan main, pola gerakan, serta interaksi sosial antar pemain. Setiap unsur permainan merepresentasikan nilai kehidupan, seperti keseimbangan, ketelitian, kesabaran, dan kerja sama, sekaligus memuat mitos yang berperan dalam memperkuat identitas dan nilai budaya masyarakat Gorontalo.

This study aims to identify the forms of cultural symbols, symbolic meanings, and mythic narratives found in the traditional games of the Gorontalo community in Sukamaju Village, Boalemo Regency. The research focuses on understanding these games as a system of signs that reflects local worldviews, social values, and cultural identity. A descriptive qualitative method with a case study design was used, with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation of surviving games such as mongawuta, mokainje, mopondi, and mokalari. The analysis employs Roland Barthes's semiotic theory, which categorizes meaning into denotation, connotation, and myth. The findings show that cultural symbols appear in natural materials used in the games, rules, movement patterns, and social interactions among players. Each game element represents life values, including balance, precision, patience, and cooperation, while also containing mythic narratives that help strengthen cultural identity and preserve the traditional values of the Gorontalo community.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Wirnawati Harun, et al (2025). Makna Simbol Budaya dalam Tradisi Permainan Masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Boalemo, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3976>

PENDAHULUAN

Tenggedi atau kaki kuda merupakan permainan tradisional Gorontalo yang menggunakan tempurung kelapa sebagai alas kaki. Permainan ini menunjukkan kreativitas masyarakat dalam memanfaatkan bahan alam sekaligus melatih ketangkasan, keseimbangan, dan koordinasi. Di berbagai daerah Indonesia, permainan serupa dikenal dengan nama berbeda, namun tetap mencerminkan akar budaya yang luas. Keberadaannya menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar hiburan, tetapi sarana pembentukan karakter dan interaksi sosial. Di Desa Sukamaju, Kecamatan Wonosari,

Kabupaten Boalemo, permainan tradisional seperti mololohu, momolulo, dan mokainje masih dilestarikan. Setiap permainan mengandung simbol budaya yang mencerminkan nilai masyarakat, seperti kerja sama, kejujuran, ketangkasan, dan penghormatan terhadap alam. Gerak, aturan, dan alat permainan berfungsi sebagai sistem tanda yang merepresentasikan pandangan hidup masyarakat Gorontalo. Arus globalisasi dan teknologi digital membuat permainan tradisional terpinggirkan, sehingga penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menafsirkan makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung, serta perannya sebagai media pendidikan moral.

Semiotika, yang berasal dari bahasa Yunani *semeion* berarti tanda, digunakan untuk memahami fenomena sosial sebagai fenomena bahasa. Menurut Piliang (1998:262, dalam Pambudi, 2023), semua praktik sosial dapat dianggap sebagai tanda. Roland Barthes menjelaskan bahwa semiotika berfungsi mengungkap makna dalam suatu tanda, yang bisa berupa bahasa, lagu, objek, gambar, gerakan, atau ekspresi wajah (Wibisono & Sari, 2021). Dalam konteks ini, masyarakat Gorontalo menjadi kesatuan sosial kompleks yang membentuk nilai dan simbol dalam permainan tradisional (Berger).

Permainan tradisional merupakan bagian dari folklore, warisan budaya yang diturunkan secara lisan antar generasi, biasanya melalui praktik informal anak-anak (Danandjaja, 2002:21). Nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan kepemimpinan tertanam dalam proses bermain. Budaya, sebagai keseluruhan cara hidup yang diwariskan, dan simbol, sebagai representasi makna, saling terkait dalam kehidupan sosial manusia. Budaya meliputi sistem ide, tindakan, dan hasil karya manusia yang dijadikan milik melalui proses belajar (Koentjaraningrat, 2009:89, dalam Eka, 2023).

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Desa Sukamaju, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Boalemo, yaitu komunitas masyarakat Gorontalo yang masih melestarikan permainan tradisional. Kegiatan penelitian direncanakan pada bulan Mei 2025 dengan pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan wawancara terhadap masyarakat yang terlibat dalam permainan tradisional.

Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Moleong (2010:6) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data analitis tanpa menggunakan prosedur statistik. Pendekatan ini dipilih untuk memahami makna simbol budaya dalam permainan tradisional masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju. Melalui pendekatan deskriptif, peneliti mendeskripsikan bentuk, fungsi, serta makna simbol budaya yang mencerminkan nilai moral, filosofi hidup, dan identitas budaya dalam interaksi sosial masyarakat.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus. Creswell (2010) menyatakan bahwa studi kasus adalah strategi penelitian yang menyelidiki secara cermat suatu peristiwa, proses, atau kelompok individu yang dibatasi oleh konteks tertentu, serta mengumpulkan informasi secara menyeluruh melalui berbagai teknik pengumpulan data. Fokus studi kasus ini adalah masyarakat Desa Sukamaju untuk memahami simbol budaya dalam permainan tradisional secara holistik. Pemilihan studi kasus dipertimbangkan karena penelitian ini menelaah fenomena sosial dan budaya yang spesifik sehingga memungkinkan peneliti menggali nilai, interaksi, dan makna secara kontekstual.

Data dan Sumber Data

Data dikumpulkan dalam situasi alami dengan interaksi langsung antara peneliti dan subjek penelitian. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sugiyono (2012:39) menyatakan bahwa data kualitatif berupa kata-kata dan narasi yang dikumpulkan dari sumber terpercaya melalui teknik ilmiah.

Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam. Kedua teknik digunakan secara terpadu untuk menggali makna simbol budaya dalam praktik permainan tradisional masyarakat Gorontalo.

1. Observasi dilakukan dengan keterlibatan langsung peneliti dalam aktivitas permainan tradisional di Desa Sukamaju. Peneliti turut serta dalam beberapa permainan untuk menangkap simbol budaya

yang tampak dalam gerakan tubuh, alat permainan, interaksi, dan ekspresi sosial. Observasi berlangsung secara alami untuk memperoleh data autentik dan kontekstual.

2. Wawancara dilakukan kepada informan yang dipilih secara purposive, yaitu tokoh adat, orang tua yang memahami tradisi lokal, dan anak-anak yang aktif bermain. Pertanyaan bersifat terbuka untuk menggali pemahaman mereka mengenai simbol budaya, nilai sosial, serta makna yang muncul dalam permainan tradisional. Wawancara berlangsung fleksibel mengikuti alur pemahaman informan.

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang meliputi makna denotasi, makna konotasi, dan mitos. Teknik ini digunakan untuk menafsirkan simbol budaya dalam permainan tradisional masyarakat Gorontalo.

Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan untuk memastikan keandalan dan kesesuaian data dengan realitas lapangan. Mengacu pada Moleong (2017:76 dalam Kusumastuti Adhi, 2019), terdapat delapan teknik uji keabsahan data, namun penelitian ini menggunakan empat teknik, yaitu perpanjangan pengamatan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan member check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif dan gambar yang menampilkan temuan mengenai simbol budaya dalam permainan tradisional masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju. Temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes yang mencakup bentuk simbol, makna denotasi, makna konotasi, dan mitos sebelum dibahas pada bagian pembahasan.

Bentuk Simbol Budaya dalam Tradisi Permainan Masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju. Yitohu Tenggedi (permainan kaki kuda)



Gambar 1. Yitohu Tenggedi

Yitohu tenggedi atau permainan kaki kuda merupakan permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Sukamaju. Permainan ini menggunakan tempurung kelapa (buawu) yang dilubangi dan diberi tali sebagai pegangan. Anak-anak memainkannya dengan berdiri di atas tempurung dan melangkah sambil menjaga keseimbangan, sehingga melatih konsentrasi, motorik, dan stabilitas tubuh. Nama tenggedi muncul karena bunyi tempurung yang menyerupai derap langkah kuda, sekaligus menghadirkan imajinasi seolah sedang menunggang kuda. Permainan ini menjadi hiburan sekaligus sarana menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan kebersamaan di kalangan anak-anak.

Yitohu Kawuta (permainan awuta)



Gambar 2. Yitohu Kawuta

Permainan tradisional kawuta (awuta) versi lima lubang merupakan permainan khas Gorontalo yang masih dikenal anak-anak di Desa Sukamaju. Selain menjadi hiburan, permainan ini menyimpan nilai budaya. Istilah awuta atau mongawuta yang berarti mengambil dan mengumpulkan menggambarkan inti permainan, yaitu memindahkan batu-batu kecil ke lubang rumah masing-masing. Kawuta dimainkan oleh dua orang menggunakan papan berlubang atau lubang di tanah. Masing-masing pemain memiliki lima lubang kecil dan satu lubang rumah yang diisi tujuh batu. Pemain mengambil batu dari salah satu lubangnya lalu menyebarkannya satu per satu ke lubang berikutnya secara berurutan, termasuk ke rumah sendiri namun melewati rumah lawan. Permainan ini menuntut strategi karena pemain mendapat giliran tambahan jika batu terakhir jatuh di rumah sendiri dan dapat mengambil batu lawan jika batu terakhir berhenti pada lubang kosong miliknya yang berhadapan dengan lubang lawan berisi. Permainan berakhir ketika batu di semua lubang kecil habis, dan pemenang ditentukan dari jumlah batu terbanyak di rumah.

Makna Simbol dalam Tradisi Permainan Masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju

Makna Yitohu Tenggedi (permainan kaki kuda)

Yitohu tenggedi atau permainan kaki kuda memiliki makna yang berlapis, mulai dari makna dasarnya sebagai permainan hingga simbol yang lebih dalam bagi kehidupan anak-anak di Desa Sukamaju. Dari makna denotasi permainan fisik tradisional yang menggunakan tempurung kelapa bertali sebagai alat bantu berjalan. Anak-anak berlomba adu cepat di halaman atau jalanan kampung, menjadikan aktivitas ini hiburan sederhana yang murah meriah namun sarat manfaat sosial. Penggunaan bahan alam dalam permainan ini secara langsung mendekatkan anak-anak dengan lingkungannya sekaligus melatih keterampilan fisik dasar. Secara konotasi, permainan ini kaya akan simbolisme budaya dan kearifan lokal. Penamaan "kaki kuda" merepresentasikan semangat kebebasan, kekuatan, dan ketangguhan, sementara penggunaan tempurung kelapa mencerminkan kecerdasan masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam secara kreatif dan adaptif. Lebih jauh lagi, keharusan menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan di atas tempurung menjadi metafora kehidupan tentang pentingnya kehati-hatian dan pengendalian diri. Pada akhirnya, permainan ini bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan cerminan pandangan hidup masyarakat Desa Sukamaju yang menghargai kesederhanaan, kebersamaan, dan keharmonisan dengan alam. Yitohu Tenggedi membuktikan bahwa keterbatasan alat justru mampu memicu daya cipta yang tinggi, menciptakan kebahagiaan yang bermakna, serta mewariskan nilai-nilai luhur melalui interaksi sosial yang hangat.

Makna Yitohu Kawuta atau (permainan awuta)

Yitohu kawuta atau permainan awuta memiliki makna denotasi sebagai permainan logika dan strategi yang mengandalkan ketelitian berhitung serta penyebaran batu secara bergiliran. Melalui mekanisme fisik mengisi lubang dan mengumpulkan batu di "rumah" masing-masing, pemain dituntut memiliki kecepatan berpikir dan keterampilan teknis dalam mengatur langkah. Aktivitas ini secara langsung melatih kecermatan dan fokus dalam kompetisi yang berhadapan. Secara konotasi, permainan ini adalah metafora perjalanan hidup dan relasi sosial. Lubang-lubang kecil menyimbolkan bekal awal yang setara bagi setiap individu, sementara "rumah" merepresentasikan tujuan akhir, pencapaian, dan keamanan. Teknik memindahkan batu satu per satu mengajarkan filosofi tindakan bertahap yang penuh perhitungan, sedangkan aturan melarang pengisian rumah lawan menanamkan nilai etika penghormatan terhadap hak milik dan batasan sosial orang lain. Strategi memanfaatkan peluang untuk mengambil batu lawan mencerminkan kecerdasan dan ketajaman dalam bertindak tepat waktu. Bagi masyarakat Desa Sukamaju, Awuta melampaui sekadar permainan hitungan; ia adalah cerminan pandangan hidup tentang pentingnya menyeimbangkan strategi matang, keberanian mengambil keputusan, dan kepatuhan terhadap norma dalam mencapai keberhasilan.

Mitos yang Terbentuk melalui Simbol Budaya dalam Tradisi Permainan Masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju

Mitos Yitohu Tenggedi (permainan kaki kuda)

Mitos Yitohu Tenggedi (permainan kaki kuda) di Desa Sukamaju memandang aktivitas ini bukan sekadar hiburan, melainkan sarana penanaman nilai budaya dan pembentukan karakter yang mendalam. Simbol "kuda" yang diwujudkan pemain saat berdiri di atas tempurung diyakini menularkan kekuatan, kebebasan, dan kecepatan. Mitos ini juga menekankan pentingnya keseimbangan dan keterampilan, yang direfleksikan sebagai pengendalian diri dan kehati-hatian dalam menghadapi tantangan hidup.

Penggunaan tempurung kelapa merepresentasikan kedekatan masyarakat dengan alam, kesederhanaan, dan kreativitas lokal yang membentuk jiwa adaptif. Selain itu, permainan ini dipercaya menanamkan nilai kebersamaan, kerja sama, dan solidaritas timbal balik antar pemain. Dengan demikian, mitos kaki kuda menjadi media pewarisan kekuatan, kehati-hatian, serta keselarasan dengan alam dan sesama, menjadikannya bagian penting dari identitas budaya masyarakat Gorontalo.

Mitos Yitohu Kawuta (permainan awuta)

Mitos Yitohu kawuta (permainan awuta) di Desa Sukamaju menempatkan aktivitas ini sebagai sarana utama pembentukan strategi, logika, dan keterampilan mengambil keputusan. Lubang-lubang kecil dalam mitos melambangkan potensi atau bekal awal yang setara bagi setiap individu, di mana hasil akhirnya ditentukan oleh kecakapan dan strategi. Sebaliknya, lubang besar atau "rumah" menjadi simbol tujuan hidup, pencapaian, dan rasa aman. Teknik menyebar batu satu per satu dimaknai secara mitologis sebagai keharusan bertindak dengan perhitungan matang dan penuh kesabaran. Mitos ini menekankan pentingnya ketelitian dan kemampuan mempertimbangkan konsekuensi sebelum bertindak. Aturan yang melarang menaruh batu di rumah lawan melambangkan penghormatan terhadap batas sosial, sementara strategi mengambil batu lawan mengajarkan kecerdikan membaca peluang yang harus berjalan beriringan dengan etika. Mitos ini secara turun-temurun membentuk pribadi yang strategis, bijaksana, dan mampu menjaga hubungan harmonis, memperkuat nilai budaya masyarakat Sukamaju.

Pembahasan

Analisis hasil penelitian mengenai permainan tradisional di Desa Sukamaju secara tegas menunjukkan bahwa kedua permainan tersebut berfungsi sebagai sistem semiotik yang kompleks, sejalan dengan kerangka teori Roland Barthes. Kedua permainan ini melampaui makna literalnya, bergerak dari denotasi menuju konotasi, dan pada akhirnya mengukuhkan mitos budaya dalam masyarakat.

Pada *Yitohu Tenggedi* atau permainan kaki kuda, tatanan pertama atau denotasi muncul melalui tempurung kelapa bertali yang secara harfiah bermakna sebagai alat bantu berjalan fisik yang melatih motorik dan keseimbangan. Makna denotasi ini segera dipinjam untuk membentuk tatanan kedua, yakni konotasi, di mana tanda denotasi (*alat jalan*) berubah menjadi simbol budaya yang lebih dalam. Bunyi derap kaki saat bermain mengkonotasikan kekuatan, kebebasan, dan ketangguhan kuda, yang seolah menular kepada pemain. Sementara itu, tuntutan menjaga keseimbangan secara konotasi merefleksikan pentingnya kehati-hatian dan pengendalian diri dalam menghadapi tantangan hidup. Penggunaan bahan baku alami seperti tempurung kelapa juga menguatkan konotasi kesederhanaan, kreativitas lokal, dan keharmonisan dengan alam. Pola semiotik yang serupa diterapkan pada *Yitohu Kawuta* atau permainan awuta. Secara denotasi, permainan ini adalah aktivitas logika dan hitungan yang melibatkan strategi memindahkan batu secara bergiliran. Makna literal ini kemudian digunakan untuk mengkonotasikan konsep-konsep sosial dan eksistensial. Lubang-lubang kecil menyimbolkan bekal awal yang setara bagi setiap individu, sedangkan lubang besar (*rumah*) melambangkan tujuan hidup dan rasa aman yang harus dicapai. Bahkan, teknik memindahkan batu satu per satu mengkonotasikan filosofi kesabaran dan perhitungan matang dalam setiap tindakan hidup. Di sisi etika, aturan yang melarang pengisian rumah lawan secara jelas mengkonotasikan penghormatan terhadap batas sosial dan hak milik.

Puncak dari analisis semiotika ini tercapai pada tatanan ketiga, yakni mitos, ketika semua tanda konotasi dari kedua permainan disatukan untuk membentuk narasi ideologis yang dominan. Mitos *yitohu tenggedi* menekankan pembentukan karakter yang adaptif, selaras dengan alam, dan penuh solidaritas, menjadikannya media pewarisan keberanian. Sementara mitos *yitohu kawuta* berfokus pada individu yang strategis, bijaksana, dan menghormati norma sosial, mengajarkan bahwa kecerdasan harus berjalan beriringan dengan etika. Dengan demikian, sesuai dengan pandangan semiotika Roland Barthes, permainan tradisional di Desa Sukamaju adalah artefak budaya yang berhasil menanamkan ideologi Gorontalo dan mentransmisikannya secara halus melalui media bermain yang sederhana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simbol budaya dalam permainan tradisional masyarakat Gorontalo di Desa Sukamaju memiliki peranan penting dalam kehidupan sosial. Bentuk simbol terlihat melalui penggunaan alat sederhana, aturan main, pemanfaatan ruang, serta gerakan dan interaksi pemain, yang menunjukkan kreativitas masyarakat sekaligus menanamkan nilai disiplin, kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Makna simbol tampak pada tataran

denotasisebagai aktivitas fisik dan sosial, serta pada tataran konotasi yang menyimpan pesan moral, filosofi, dan nilai budaya misalnya yitohu tenggedi atau kaki kuda melambangkan keseimbangan dan kawuta strategi dan kesabaran. Selain itu, mitos yang terbentuk melalui permainan menanamkan nilai tanggung jawab, ketekunan, keberanian, kecerdikan, dan kerja sama, sekaligus memperkenalkan peran sosial dan budaya yang lebih luas. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi media pewarisan nilai dan mitos, membentuk karakter individu, memperkuat ikatan komunitas, dan menjaga identitas budaya masyarakat Gorontalo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan yang tak ternilai harganya, sehingga pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Dukungan, fasilitas, dan bantuan yang diberikan sungguh sangat esensial bagi keberhasilan penyelesaian karya ini. Oleh karena itu, penulis secara khusus menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada Dr. Ellyana Hintia, M.Hum., selaku Pembimbing I, dan La Ode Gusman Nasiru, S.Pd., M.A., selaku Pembimbing II. Penulis mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang mendalam atas dedikasi, kesabaran, dan bimbingan yang terus-menerus diberikan, sehingga penyusunan karya penelitian ini berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Pambudi, F. B. S. (2023). *Semiotika*. UNISHU Press.
- Wibisono, P., & Sari, D. Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklore Indonesia*. Pustaka Grafipress.
- Eka, P. W. (2023). *Akulturasi Budaya Jawa-Hindu Pada Upacara Piodalan Padmasari Di Desa Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk*. Universitas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
- Moleong, L. J. (2007). *Metologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.2.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Grup.