

Semantik Dan Kearifan Lokal: Analisis Permainan Tradisional Kota Tasikmalaya Sebagai Warisan Budaya

Aas Salamah¹, Dwi Sartika², Ghina Ayu Salsabila³, Salsabila Putri Rahmawati⁴, Aveny Septi Astriani⁵

Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi

Email: aassalamah5@gmail.com¹, dwisartika9393@gmail.com², ghinaayusalsa@gmail.com³, rahmawatisa12@gmail.com⁴, aveny.septi@unsil.ac.id⁵

Abstract This study aims to describe the lexical meaning contained in the names of traditional games. Traditional games analyzed by lexical semantic studies have six traditional game names, namely gobak sodor, egrang, ucing sumput, péclé, dam-daman, sapintrong, ucing baledog, and sorodot gaplok. This study used qualitative descriptive method. Qualitative research is research that produces descriptive data in the form of written or spoken words and observable behavior. This research data is the name of the traditional game. Data collection techniques in the form of literature research. While the research technique uses a reading and record technique. The results of this study contained several terms from six game names analyzed using lexical semantic studies, namely "gobak", "sodor", "egrang", "ucing", "sumput", "péclé", "méclé", "dam", "sakti", "lasut", "baledog", "hompimpah", "suten", "sorodot", and "gaplok".

Keywords: Semantic, Lexical Semantics, Game, Traditional.

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna leksikal yang terdapat pada nama dari permainan tradisional. Permainan tradisional yang dianalisis dengan kajian semantik leksikal terdapat enam nama permainan tradisional yaitu gobak sodor, egrang, ucing sumput, péclé, dam-daman, sapintrong, ucing baledog, dan sorodot gaplok. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati. Data penelitian ini adalah nama dari permainan tradisional. Teknik pengumpulan data berupa riset kepustakaan. Sedangkan teknik penelitian menggunakan teknik baca catat. Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa istilah dari enam nama permainan yang dianalisis menggunakan kajian semantik leksikal yaitu "gobak", "sodor", "egrang", "ucing", "sumput", "péclé", "méclé", "dam", "sakti", "lasut", "baledog", "hompimpah", "suten", "sorodot", dan "gaplok".

Kata Kunci: Semantik, Semantik Leksikal, Permainan, Tradisional.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman budaya tersebut terjadi karena Indonesia merupakan negara yang memiliki sekitar 300 kelompok etnis atau suku bangsa, tiap suku bangsa tersebut memiliki budaya yang berbeda. Hal itulah yang membuat budaya di Indonesia mengalami keberagaman. Budaya sendiri memiliki makna yaitu cara hidup yang dimiliki sekelompok masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun.

Menurut Webster's New Collegiate Dictionary (Sumarto,2019:146) mendefinisikan budaya sebagai pola terintegrasi dari perilaku manusia termasuk pikiran, pembicaraan, tindakan, dan artifak serta tergantung pada kapasitas orang untuk menyimak, dan meneruskan pengetahuan kepada generasi penerus. Budaya yang ada sudah sepatutnya dijaga kelestarian dan keberadaannya supaya tidak punah dan bisa diwariskan ke generasi selanjutnya serta menjadi warisan budaya.

Warisan budaya merupakan peninggalan yang mempresentasikan sistem nilai, kepercayaan, tradisi, gaya hidup suatu kebudayaan yang terus-menerus diwariskan dari masa lalu hingga masa sekarang. Menurut Davidson (Karmadi,2007) warisan budaya diartikan sebagai ‘produk atau hasil budaya fisik dari tradisi- tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jatidiri suatu kelompok atau bangsa’. Jadi warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (*tangible*) dan nilai budaya (*intangible*) dari masa lalu. Nilai budaya dari masa lalu (*intangible heritage*) inilah yang berasal dari budaya-budaya lokal yang ada di Nusantara, meliputi: tradisi, cerita rakyat dan legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas (tari, lagu, drama pertunjukan), kemampuan beradaptasi dan keunikan masyarakat setempat. Salah satu daerah yang memiliki warisan budaya di Indonesia yaitu Kota Tasikmalaya. Kota Tasikmalaya memiliki warisan budaya salah satunya yaitu permainan tradisional.

Menurut Rosdiani (2012:108) permainan tradisional atau biasa disebut sebagai olahraga tradisional adalah jenis olahan permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berimajinasi, berkreasi, berekreasi, berolahraga sekaligus sarana berlatih untuk bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan. Permainan tradisional sangat populer sebelum masuknya teknologi yang berkembang saat ini. Maryati dan Nurlela (2021) menyatakan bahwa ketika anak bermain permainan tradisional maka tanpa disadari mereka akan banyak melakukan aktivitas fisik. Selain untuk memacu anak melakukan aktivitas fisik yang berguna pada perkembangan motoriknya, permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk melatih interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Permainan tradisional saat ini sangat sulit ditemukan di masyarakat, bahkan anak-anak yang tidak mengetahui cara kerja dari permainan tradisional. Kelangkaan dari permainan tradisional disebabkan oleh faktor seperti permainan modern, kurangnya kesadaran untuk melestarikan, dan menganggap kuno atau tidak kekinian yang menimbulkan rasa gengsi pada diri anak-anak jika dimainkan pada zaman ini. Permainan tradisional termasuk pada warisan budaya tak benda, permainan tradisional termasuk dalam katagori kemahiran dan kerajinan tak benda. Permainan tradisional sangat layak menjadi warisan budaya tak benda karena tak hanya menjadi permainan menghibur akan tetapi memiliki nilai-nilai yang sangat baik seperti melatih kebersamaan dan kekompakan.

Permainan tradisional tidak terlepas dari warisan budaya yang tentunya dalam menguak keterkaitan tersebut membutuhkan pembedahan makna terkait apa-apa yang

berhubungan dengan permainan tradisional baik dari penamaan, lagu, bahkan alat yang digunakan saat permainan berlangsung. Analisis pengkajian makna yang sesuai untuk pembedahan tersebut adalah dengan menggunakan analisis makna leksikal di mana dalam pembedahan ini akan berfokus pada (1) Pengertian makna, (2). Makna dalam kata, (3) perubahan makna, (4) Sekitar makna (Pateda: 1996). Semantik leksikal mempelajari makna kata. Menurut Kridalaksana (1982: 103) makna leksikal, juga disebut makna semantis atau makna luar, adalah makna yang dihasilkan dari hubungan antara elemen bahasa lepas melalui penggunaan atau konteksnya. Unsur-unsur bahasa dapat digunakan sebagai lambang untuk benda, peristiwa, dan sebagainya.

Sementara itu, menurut Pateda (2001:74), semantik leksikal adalah studi semantik yang lebih berfokus pada sistem makna yang ada dalam kata. Makna leksikal adalah kata-kata yang dapat berdiri sendiri, maksudnya kata-kata ini memiliki makna leksikal yang berubah ketika digabungkan dengan kata lain atau dalam kalimat. Misalnya, kata-kata tertentu hanya memiliki makna leksikal ketika digabungkan dengan kata lain. (Ghina & Dianita, 2022). Semantik leksikal merupakan analisis semantik yang lebih memadai dalam mengkaji sistem makna yang terdapat dalam kata. Lebih lanjut, semantik leksikal tidak kompleks. Sebagai contoh yang relevan, kamus dapat dianggap sebagai representasi semantik leksikal, di mana makna setiap kata dijelaskan. Dengan demikian, semantik leksikal fokus pada makna yang ada dalam kata sebagai entitas independen (Nafinuddin, 2020). Menurut penjelasan di atas, makna leksikal adalah makna sebenarnya, yaitu makna yang dapat kita lihat melalui indra kita. Ini adalah alasan mengapa banyak orang berpendapat bahwa arti leksikal sama dengan arti kamus.

Oleh karena itu, dengan adanya analisis menggunakan kajian semantik leksikal ini dapat membuktikan mengenai makna yang terdapat dalam nama, lirik lagu dan istilah yang terdapat dalam permainan tradisional. Dengan adanya analisis tersebut juga mampu membantu permainan tradisional hidup kembali serta adanya penelitian ini juga memberikan dampak untuk menjaga permainan tradisional di kota Tasikmalaya ini terjaga kelestariannya sehingga menjadi warisan budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati. Maka dari itu, jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menurut Mohajan (Yuliani,2018:84) diartikan sebagai penelitian yang mengkaji peristiwa tindakan sosial yang alami menekankan

pada cara orang menafsirkan dan memahami pengalaman mereka untuk memahami realitas sosial sehingga individu mampu memecahkan masalahnya sendiri.

Teknik pengumpulan data berupa riset kepustakaan. Sedangkan teknik penelitian menggunakan teknik baca catat. Menurut Adam (Herman, 2021:35) teknik baca catat merupakan data yang diperoleh dari hasil membaca teks serta mencatat informasi yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Teknik baca catat juga merupakan cara untuk memperoleh data dari objek penelitian. Teknik penyajian data berupa deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Koentjaningrat (1980) kebudayaan adalah keseluruhan perilaku dari manusia dan hasil yang di peroleh dari proses belajar dan segalanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. Pada pernyataan tersebut secara tidak langsung Koentjaningrat menyatakan bahwa permainan merupakan unsur dari kebudayaan karena wujudnya yang berasal dari karya manusia. Terlepas dari hal tersebut, Tasikmalaya merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia yang memiliki keanekaragaman kebudayaan berupa permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada di Tasikmalaya sampai saat ini tetap terjaga karena adanya campur tangan masyarakat turun temurun mengenalkan permainan tradisional dari satu generasi ke generasi lainnya. Tasikmalaya sendiri memiliki banyak sekali permainan tradisional dan memiliki beragam nama dari permainan tradisional tersebut. Nama-nama dari permainan tradisional inilah yang akan dianalisis untuk menemukan makna dari nama permainan tradisional tersebut. permainan tradisional yang akan dianalisis yaitu Gobak atau Galah sodor, enggrang, pecele, jat-jatan atau ucing sumput, dam-daman, sapintrong, ucing baledog, dan sorodot gaplok. Keenam permainan tersebut akan dianalisis menggunakan analisis semantik leksikal. Berikut hasil analisisnya:

Permainan Tradisional Gobak Sodor

Dikaji secara semantik nama permainan gobak sodor terdiri atas dua kata yaitu gobak dan sodor. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “*gobak*” merupakan kategori kata nomina (kata benda) yang memiliki makna leksikal yaitu permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak, setiap garis dijaga oleh pihak penjaga, pihak yang mau masuk harus melewati garis dan jika kena sentuh oleh penjaga, harus ganti tempat, sedangkan kata “*sodor*” termasuk dalam kategori kata verba dapat diartikan sebagai tindakan memberikan atau menyodorkan sesuatu. Dalam hal ini, yang harus disodorkan adalah tubuh dan tangan kita supaya dapat menyentuh pihak lawan yang hendak mencoba melewati garis.

Permainan ini dilakukan pada ruang terbuka yang memiliki bentuk geometris persegi dan dibatasi oleh garis yang ditarik dengan kapur. Pertukaran peran antara penyerang dan penghalang terjadi ketika pemain penyerang berinteraksi dengan pemain penghalang. Uniknya, permainan ini tidak memerlukan perlengkapan khusus dan umumnya dilaksanakan di lingkungan sekolah selama waktu istirahat, di sore hari sebelum sesi belajar, atau pada masa liburan sekolah. Terdapat variasi sebutan untuk permainan ini di berbagai wilayah, seperti galah asin, galasin, gobak sodor, galah, galah panjang, Cak Bur, Main Belon, asing, dan margalah.

Permainan Tradisional Egrang

Asal kata "*egrang*" berasal dari bahasa Jawa. Secara semantik, kata ini memiliki makna leksikal yaitu suatu alat permainan tradisional yang terbuat dari dua potongan bambu panjang yang disusun secara horizontal dan diikat pada kedua ujungnya. Pada ujung-ujung bambu tersebut, pemain akan berdiri dan berjalan dengan cara melangkah pada bagian bawah bambu yang disusun.

Alat ini umumnya dipakai sebagai permainan atau hiburan konvensional di Indonesia, terutama di wilayah Jawa. Dalam permainan egrang, peserta diharuskan mempertahankan keseimbangan dan koordinasi tubuhnya selagi bergerak menggunakan alat tersebut. Seiring berjalannya waktu, egrang juga memperoleh status sebagai lambang dari warisan budaya dan seni tradisional Indonesia.

Permainan Tradisional Ucing Sumput

Ucing sumput berasal dari dua suku kata yaitu "*ucing*" yang berarti kucing dan "*Sumput*" yang berarti sembunyi. Kata "*ucing sumput*" jika di dalam bahasa Indonesia berarti "*petak umpet*" permainan ini adalah salah satu permainan mencari dan bersembunyi. Biasanya permainan ini dilakukan oleh minimal dua orang di mana satu orang bertugas sebagai kucing dan satu orang bertugas sebagai orang yang bersembunyi.

Permainan tradisional ini biasanya dilakukan di luar ruangan. "*Ucing*" dalam bahasa Indonesia memiliki arti "kucing" tetapi pada permainan ini kucing yang dimaksud adalah seseorang yang ditugaskan untuk berjaga sedangkan pemain lainnya bersembunyi.

Permainan Tradisional Péclé

Péclé merupakan permainan tradisional khas Sunda. Péclé berasal dari bahasa Sunda yaitu "*méclé*" yang berarti melompat dalam permainan ini biasanya pemain harus melompat-lompat. Permainan ini berbeda penamaannya sesuai dengan daerah masing-masing. Permainan ini biasanya dimainkan di luar ruangan dengan menggambar kotak-kotak seperti balok. Cara permainan ini adalah harus melompat-lompat dengan satu kaki dan tidak boleh menginjak garis.

Permainan Tradisional Dam-Daman

Dam-Daman merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari pulau Jawa. Namun, bukan berarti permainan ini tidak ada di daerah lain. Dengan latar belakang sejarah yang tidak jelas mengenai asal-usulnya, maka terdapat perbedaan sebutan di setiap wilayah, misalnya di daerah Imogiri dikenal dengan nama macanan (Dharmamulya, 2008:201). Begitupun dalam aturan bermain yang digunakan akan sedikit berbeda di setiap daerah, sebab tidak adanya aturan jelas yang tertulis.

Dam-daman dalam kamus KBBI memiliki arti dari kata “*dam*” yang berarti jenis permainan dengan keping-keping bulat dan papan bertapak catur. Sedangkan akhiran “-an” merupakan logat sufiks dari Bahasa Sunda yang merujuk pada pengertian yang bisa di- pada permainan dam-dam. Maka pengkajian semantik yang terdapat pada nama permainan dam-daman merupakan campur kode antara kata 'dam' dan sufiks bahasa Sunda yaitu “-an”.

Dalam permainan dam-daman terdapat beberapa istilah "*DAM*" yang berarti penandaan adanya pinalti apabila pemain tidak mau atau lupa memakan pion dam lawan padahal ada kesempatan. Istilah lainnya ada "*SAKTI*" yang berarti penandaan adanya pion dam yang bebas bergerak kemanapun dan sejauh apapun sesuai garis karena sudah mencapai batas akhir dari pertahanan lawan.

Permainan Tradisional Sapintrong

Sapintrong merupakan salah satu permainan tradisional yang serupa dengan lompat tali yang berfokus pada lompatan. Memiliki ciri khas tali yang terbuat dari karet serta tahapan lompatan dari mulai betis, naik ke lutut, bawah perut, pinggang, dada, telinga, kepala hingga merdeka (gerakan tangan diangkat seperti menyerukan kata “Merdeka”).

Dalam permainan sapintrong terdapat istilah 'lasut' atau 'salut' yang berasal dari bahasa Sunda yang menandakan bahwa sang pemain gagal menghadapi tahapan dan berganti giliran dengan pemain lain untuk bermain, sedangkan pemain gagal akan bertugas sebagai penjaga atau pemegang tali.

Permainan Tradisional Ucing Baledog

Kata ucing baledog jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah “*ucing*” yang berarti “kucing” dan “*baledog*” yang berarti “lempar” jadi kata ucing baledog memiliki arti permainan kucing lempar. Istilah “*ucing*” dalam permainan ini adalah orang atau pelaku yang menjadi peran utama dalam permainan, sedangkan “*baledog*” itu artinya lempar atau melempar dengan menggunakan sesuatu untuk mengenai target atau lawan dalam permainan. Jadi, ucing baledog ini bisa diartikan sebagai permainan yang dilakukan bersama-sama dengan satu orang pemain yang melemparkan sesuatu untuk mengenai pemain lainnya.

Permainan ucing baledog ini dimainkan secara berkelompok dan pemilihan peran ucing dilakukan dengan undian. Undian tersebut bisa dilakukan dengan cara hompimpah atau suten dan yang kalah dari undian harus menjadi ucing. Permainan “hompimpah” menurut Wikipedia (Wafiq Fais,2022:842) merupakan suatu cara untuk memilih satu orang dalam menentukan urutan bermain lebih dari dua orang. Sedangkan “suten” menurut KBBI cara mengundi untuk dua orang dengan cara mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang.

Istilah ucing baledog dalam permainan ini digunakan karena dalam permainannya seseorang yang menjadi kucing atau ucing harus pandai berlari dan pandai melempar hingga tepat sasaran kepada tubuh lawan. Barang yang bisa dijadikan alat melempar dalam permainan ini yaitu bola kertas, bola plastik, dan sendal. Jika seseorang yang menjadi ucing berhasil melempar tepat sasaran dan mengenai tubuh lawan maka dia bebas dari peran ucing dan digantikan oleh temannya. Ucing dalam permainan ucing baledog ini harus memiliki kemampuan mengatur strategi untuk melepaskan diri dari peran ucing dan melakukan tipu daya untuk dapat melepaskan diri dari peran ucing.

Permainan Tradisional Sorodot Gaplok

Permainan sorodot gaplok juga berasal dari dua kata yaitu “*sorodot*” yang artinya meluncur atau melemparkan dan “*gaplok*” yang berarti tamparan atau benturan. Selain itu, Permainan sorodot gaplok ini memiliki makna leksikal yaitu permainan yang meluncurkan atau melempar batu ke batu yang telah disusun kemudian batu yang telah disusun akan jatuh karena lemparan dari batu yang dilempar dan menimbulkan suara ‘plok’ seperti tamparan.

Permainan sorodot gaplok ini bisa dimainkan secara kelompok dan dalam permainannya diperlukan beberapa buah tumpukkan batu. Sebelum permainan dimulai jika pemain lebih dari dua orang maka dibagi menjadi dua tim dan penentuan timnya menggunakan suit dan yang kalah bagian jaga sedangkan yang menang main duluan dengan cara “*menyerodotkan*” (melemparkan) batu menggunakan kaki kearah batu yang disusun. Jika batu tersebut dapat menghancurkan tumpukkan batu maka yang melempar dan timnya harus segera berlari mencari tempat untuk bersembunyi sedangkan tim jaga menyusun batu kembali baru mencari tim yang bersembunyi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa nama permainan tradisional memiliki makna tersirat yang terkandung didalamnya. Analisis ini menggunakan kajian semantik leksikal untuk mengetahui makna dalam setiap nama permainan tradisional. Permainan tradisional yang dianalisis dengan kajian semantik leksikal terdapat enam nama

permainan tradisional yaitu gobak sodor, egrang, ucing sumput, péclé, dam-daman, sapintrong, ucing baledog, dan sorodot gaplok. Dalam analisis ini kami menemukan beberapa istilah dari nama permainan yaitu “gobak”, “sodor”, “egrang”, “ucing”, “sumput”, “péclé”, “méclé”, “dam”, “sakti”, “lasut”, “baledog”, “hompimpah”, “suten”, “sorodot”, dan “gaplok”. Kata ucing dalam permainan tradisional Tasikmalaya khususnya yang menggunakan istilah bahasa sunda mempunyai istilah yang sama yaitu seseorang yang ditugaskan untuk berjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2018). *Permainan tradisional sebagai wujud penamaan nilai karakter anak usia dini*. Semarang: Universitas PGRI.
- Ayu Anggreni, M., & Nabilatun Nabighoh, W. (2023). *Penerapan Permainan Tradisional Petak Umpet untuk Mengingatkin Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Ilmiah STIKES Yarsi Mataram*, 12 (1), 39–47.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*. Diakses pada 21 November 2023 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Damayanti, S., Fathia. H., Jefri, N., Eta, Y. (2023). *Pengenalan budaya tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia*. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44.
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fais, W. (2022). *Analisis Kombinatorik pada Hompimpa*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5, 842-844.
- Fauza, R., Rizky, H., Ruth, G. (2019). *Nilai-nilai moral dan psikis permainan tradisional bagi anak*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.
- Gazali. (2016). *Istilah- Istilah dalam Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo (Suatu Tinjauan Semantik dan Etimologi)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Jember). <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/72157>
- Karmadi. (2007). *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya Dan Upaya Pelestariannya*.
- Koentjaraningrat. (2003). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Djambatan.
- Mega Anggita, G., Baitul mukarramah, S., Alif Ali, M. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/download/3392/2421>
- Melia Saputri, E., Darmawati, E., Idayana Sinaga, S. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Kelompok B Di PAUD Taam Muhajirin Palembang*. *Per minggu jurnal PAUD*, 2(1).
- MR. M Husein. (2021). *Lunturnya Permainan Tradisional*. *Aceh Anthropological Journal*, Vol. 5, No. 1, hlm: 1-15,
- Nafinuddin, S. (2020). *Pengertian Semantik (Pengertian, Hakikat, dan Jenis)*. OSF Preprints

- Nurhasanah, H. (2020). *Permainan Tradisional Dam-Daman Integrasi (Damai)*. Tangerang: Pelita Media Nusantara.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”*. Jurnal LITERASIOLOGI.
- Salsabila, Ghina, and Dianita Indrawati. 2022. “*Analisis Semantik Leksikal Pada Lirik Lagu Dalam Album ‘Manusia’ Karya Tulus.*” Jurnal Sapala 9(3):34–40.
- Tjahyaningsih, R., Yunica, W., Dtakiyatuddaaimah, D. and Saleha, E. (2023) “*Pengaruh Permainan Tradisional Ucing-Ucingan Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Dzakwan*”, Jurnal Ilmiah Hospitality, 12(1), pp. 83-90.