



Pemanfaatan Permainan Tradisional, “ABC Lima Dasar” sebagai Media Ajar Budaya untuk Pemelajar Asing (BIPA A2)

Nurul Dwi Rahmawati^a, Intan Puspita Devi^b

^{a, b} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan
nurul190003012@webmail.uad.ac.id ; intan1900003170@webmail.uad.ac.id

*Penulis Korespondensi

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received : Agustus 2021
Revised : September 2021
Accepted : September 2021

Keywords

Media ajar
Pemelajar asing
Buku ajar
BIPA

This study aims to provide innovative innovations or refreshments for the learning process by utilizing the traditional Five Basic ABC game as a teaching medium. Of course, by displaying a culture that has existed for a long time and is often done by the Indonesian people, as contained in the textbook, 'Friends of Indonesia' for A2 students, namely the sub-theme of Indonesian Insights. The research method used is research and development, researchers use this method to develop, revise and find out innovative teaching media, so that during the teaching and learning process students will be more interactive. In addition, this article also uses a qualitative descriptive method. Qualitative research methods that can be interpreted as research methods and based on data collection and data analysis carried out to examine the events that occurred, the data analysis of this research is as follows: 1) Inventory of data sources, namely reading, recording and collecting data. 2) Identification of data based on knowledge included with author or author data. 3) Interpret and conclude. The object of this research is the BIPA textbook published by the language development and development agency, 'Friends of Indonesia A2'. Based on the results of the analysis, it can be concluded, firstly the use of traditional games, ABC Five Basics as a teaching medium has proven to be effective, both teachers can change the concept of the ABC Five Basic game easily and according to the material.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan bahasa dan kebudayaan Indonesia di kancah Internasional. Program BIPA di Indonesia sudah diselenggarakan di beberapa perguruan tinggi negeri maupun swasta. Bahkan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa sudah mendapatkan persetujuan serta dukungan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, serta Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Republik Indonesia. Selain itu, BIPA menjadi salah satu program unggulan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Andryansyah, 2012). Dalam hal ini, media ajar menjadi komponen penting program pengembangan serta pembelajaran bagi pemelajar asing. Media pembelajaran harus memberikan sentuhan yang baru atau pembaharuan bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas bahan dan media ajar, terutama dalam mengembangkan bahan ajar BIPA, salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media utama. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai terobosan untuk mempelajari beberapa kosa kata, mengenalkan budaya Indonesia, dan memberikan pembaharuan media ajar yang lebih interaktif.

Contoh permainan tradisional yang menarik untuk dijadikan media ajar yakni permainan ABC Lima Dasar.

Permainan ABC Lima Dasar merupakan permainan yang populer pada era 1990-an. Teknik permainan ini sangat mudah, karena menggunakan jari tangan tanpa alat bantu. Selain mudah dan praktis, permainan ini juga dapat melatih ketajaman serta kecepatan dalam berpikir, sehingga efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Konsep pemanfaatan permainan ABC Lima Dasar ini nantinya, yakni mengganti aturan permainan dengan menggunakan materi-materi kebudayaan pada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, seperti yang terangkum pada buku 'Sahabatku Indonesia A2'.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif dimaknai sebagai metode penelitian berlandaskan pengambilan data dan analisis data, untuk menelaah terjadinya peristiwa. Hal-hal yang harus dicantumkan dalam analisis data sebagai berikut. 1) Inventarisasi sumber data, yaitu membaca, mencatat, dan mengumpulkan data; 2) Identifikasi data berlandaskan pengetahuan yang dicantumkan dengan data penulis atau pengarang; dan 3) Menafsirkan serta menyimpulkan hasil yang diperoleh (I Made Winartha, 2006:155).

Peneliti juga membaca dan menganalisis sumber-sumber yang berkaitan, guna mengumpulkan data untuk mencari tahu mengenai latar belakang sekaligus keefektifan dari permainan ABC Lima Dasar, sebelum dijadikan sebagai media ajar yang baru. Peneliti ingin memanfaatkan metode ini untuk mengembangkan, dan merevisi, serta mengetahui media ajar yang inovatif, supaya pemelajar akan jauh lebih interaktif. Peneliti juga melakukan identifikasi data dengan mencantumkan data penulis atau pengarang sesuai sumber data.

3. Hasil dan Pembahasan

Indonesia memiliki banyak keberagaman yang layak untuk ditampilkan pada dunia. Seperti keberagaman suku, agama, ras, dan budaya. Sebab Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan. Indonesia juga memiliki beberapa kebiasaan turun-temurun yang kesamaannya dimiliki oleh negara-negara lain. Menurut Lestyarini (2012: 3), identitas kultural di Indonesia sudah sepatutnya disertakan ke dalam pembelajaran. Layaknya konteks budaya, kehidupan sosial masyarakat di Indonesia, dan norma-norma sebagai nilai entitas dari Indonesia (Rifqia, Herman dan Retno, 2017). Maka, program BIPA hadir sebagai salah satu media atau wadah untuk perantara sekaligus mengenalkan budaya yang ada di Indonesia pada masyarakat Internasional. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pengajaran BIPA pada saat proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian dengan judul, "Pemanfaatan Permainan Tradisional, 'ABC Lima Dasar' sebagai Media Ajar Budaya untuk Pemelajar Asing (BIPA A2)," penulis bermaksud memberikan inovasi yang inovatif sekaligus penyegaran bagi proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan permainan tradisional ABC Lima Dasar sebagai media ajarnya. Tentunya, menampilkan kebudayaan yang sudah lama ada dan sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia, seperti yang terdapat dalam buku ajar, 'Sahabatku Indonesia' untuk pemelajar A2 yakni dengan sub-tema Wawasan Indonesia dengan materi Mengenal Perayaan Ulang Tahun di Indonesia. Selain itu, penulis juga tertarik dengan materi pembelajaran yang terdapat pada Wawasan Indonesia di dalam peta materi yakni, Musim Panen dan Pedagang Kaki Lima.

3.1. Bentuk Budaya yang Terdapat dalam Sub-tema Wawasan Indonesia

Menampilkan aspek budaya ke dalam pembelajaran BIPA merupakan salah satu upaya untuk menanamkan kesadaran, serta mengenalkan kebudayaan kepada penutur asing dengan mengajarkan bahasa Indonesia, hal tersebut akan mempermudah komunikasi para penutur asing

dalam berinteraksi (ningsih, Listya dan Widayati, Wahyu, 2016). Menurut Mustakim (2003), ada beberapa aspek budaya yang dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi ajar dan dapat dikelompokkan menjadi beberapa materi yang bisa disajikan dalam buku ajar BIPA yakni, a) benda-benda budaya, b) gerak gerik anggota badan, c) jarak fisik ketika berkomunikasi, d) kontak pandang mata dalam berkomunikasi, e) penyentuhan, f) adat-istiadat yang berlaku dalam masyarakat, g) sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat, h) sistem religi yang dianut masyarakat, i) mata pencarian, j) kesenian, k) pemanfaatan waktu, l) cara berdiri, duduk, dan menghormati orang lain, m) keramah-tamahan, tegur sapa, dan basa basi, n) pujian, gotong royong, o) sopan santun, termasuk eufimisme. Pada sub-tema Wawasan Indonesia yang terdapat dalam buku ajar, 'Sahabatku Indonesia A2' terdapat teks bacaan mengenai Mengenal Perayaan Ulang Tahun di Indonesia sebagai berikut.

Perayaan Ulang Tahun di Indonesia



Sumber foto: Indonesia Chili

Ulang tahun adalah hari yang ditunggu oleh banyak orang. Di Indonesia, ada dua cara yang biasanya dilakukan orang-orang untuk merayakan ulang tahunnya. Pertama, dengan cara tiup lilin dan potong kue. Kedua, dengan cara membuat nasi tumpeng dan dimakan bersama keluarga. Pada hari ulang tahun seorang anak, biasanya Ibu akan menyiapkan kue dan lilin secara rahasia. Kue dan lilin akan diberikan kepada Anak yang berulang tahun pada saat yang tidak disangka. Hal itu akan membuat Anak menjadi senang.

Teks di atas menjelaskan hal yang biasa dilakukan oleh masyarakat Indonesia saat merayakan acara ulang tahun. Seperti negara-negara lain pada umumnya, perayaan ulang tahun tak lupa dengan budaya tiup lilin dan juga potong kue. Selain kue, budaya Indonesia menjadikan tumpeng sebagai makanan khas yang khusus disajikan saat merayakan ulang tahun, peresmian, kenduri, gunungan, dan acara-acara lainnya di Indonesia. Tumpeng sendiri terbentuk dari nasi kuning yang dicetak menggunung ke atas hingga membentuk kerucut. Falsafah tumpeng berkaitan dengan kondisi geografis di Indonesia, terutama pada kondisi Pulau Jawa yang dipenuhi oleh jajaran gunung berapi dan menjadikan mayoritas masyarakat di Pulau Jawa zaman dahulu adalah pemuja gunung. Masyarakat percaya bahwa gunung ialah tempat bersemayam arwah leluhur mereka (Rina, 2013). Selain itu, tumpeng memiliki aturan dalam menyajikannya, yakni dengan memberikan tujuh komponen lauk. Angka tujuh dalam bahasa jawa berarti 'pitu', maksudnya adalah 'pitulungan' artinya pertolongan (Rina, 2013). Beberapa komponen yang paling melekat seperti kering tempe, telur dadar, abon, kacang goreng, daun seledri, tomat, dan mentimun. Nasi kuning atau nasi yang dimasak menggunakan bumbu rempah, kunyit, dan daun salam, tidak dapat lepas dari identitasnya yang selalu terpaut dengan ulang tahun.

Adapun sub-tema Wawasan Indonesia yang dijelaskan dalam buku ini yakni, Musim Panen dan juga Pedagang Kaki Lima. Negara Indonesia sendiri memiliki keanekaragaman budaya yang mengakar, salah satu di antaranya ialah budaya bercocok tanam yang dibuktikan (Jamaludin, 2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Symbolic Meaning of Huma (Field) in the Bedouin Community*. Dia menyatakan bahwa masyarakat Indonesia masih memegang teguh tradisi

bercocok tanam di ladang, bukan di sawah. Sehingga tradisi bercocok tanam yang masih dipegang teguh oleh masyarakat itulah budaya perayaan pada musim panen masih memiliki eksistensi di Indonesia. Panen raya di Indonesia terjadi pada bulan Februari hingga Juni, dengan bermacam-macam hasil panen, seperti padi, sayuran hingga umbi-umbian. Berikut teks yang dilampirkan pada buku 'Sahabatku Indonesia'.

Musim Panen

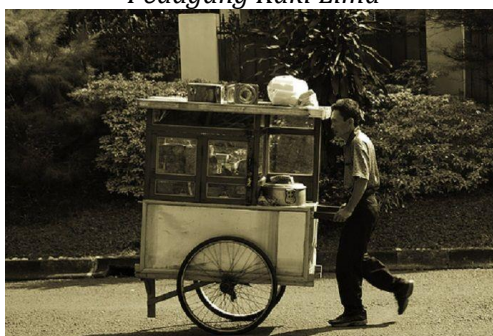


Sumber foto: Otomotif Antaranews.com

Musim panen adalah musim para petani yang mengambil hasil bertaninya. Saat musim panen tiba, masyarakat di beberapa daerah memiliki tradisi untuk merayakan hasil panen. Tradisi ini adalah bentuk ucapan terima kasih kepada Tuhan untuk semua hasil panen. Biasanya, mereka juga membuat pesta untuk merayakan hasil panennya. Pesta yang mereka buat seperti makan bersama atau membuat pertunjukan tarian dan nyanyian.

Di samping itu, pedagang kaki lima ialah pedagang yang memilih berjualan atau menggelar barang dagangannya di pinggir jalan. Menurut Sarjono (2005:5) apabila dilihat secara sosiologis, pedagang kaki lima merupakan entitas atau bentuk sosial yang di dalamnya terdapat pengelompokan menurut karakteristik tertentu seperti suku, etnik, bahasa, adat istiadat, asal daerah, jenis kegiatan, dan juga agama. Di Indonesia sendiri memiliki banyak ragamnya, mulai pedagang keliling, sambilan, dan asongan. Berikut teks yang dilampirkan pada buku 'Sahabatku Indonesia'.

Pedagang Kaki Lima



Sumber foto:Pinterest

Pedagang kaki lima (PKL) adalah para pedagang yang berjualan di pinggir jalan. Istilah kaki lima digunakan untuk pedagang-pedagang ini karena sama dengan jumlah kaki mereka, yaitu tiga kaki gerobak dan dua kaki pedagangannya. Pedagang-pedagang ini ada yang berjualan tanpa izin sehingga mereka sering ditertibkan oleh petugas keamanan pemerintah daerah.

Di Indonesia, dengan mudah kita akan bertemu dengan pedagang kaki lima yang sedang menjajakan dagangannya, mulai dari penjual makanan, minuman, perabotan, jasa, dan

sebagainya. Buruknya, pedagang kaki lima yang tidak mendapatkan izin berjualan, tentu akan berurusan dengan petugas keamanan pemerintah daerah.

3.2. Pemanfaatan Permainan Tradisional ABC Lima Dasar

Sumber foto: <https://images.app.goo.gl/hdXHgsqUJpbmu5539>



Permainan tradisional merupakan aset dari suatu budaya yang memiliki ciri khas sebagai penanda kebudayaan suatu bangsa dan dari permainan tradisional pula, pendidikan karakter dapat dibentuk sekaligus diterapkan untuk anak-anak (Andriani, 2012). Salah satunya ABC Lima Dasar. Permainan ABC Lima Dasar merupakan permainan yang sangat populer dan tidak asing bagi anak-anak era 1990-an. Permainannya sangat mudah, karena menggunakan jari tangan tanpa alat bantu. Meskipun mudah dan praktis, akan tetapi juga memiliki sedikit tingkat kesulitan dalam perspektif pemelajar asing pemula, seperti tantangan yang lebih besar dalam mempelajari kosa kata yang baru. Menurut Ellis (1994:703) menjelaskan bahwa ada perbedaan antara proses pemerolehan atau penyerapan bahasa asing dan pemerolehan bahasa kedua. Oleh karena itu, dengan upaya akomodasi minat dan kebutuhan yang mungkin berbeda dari satu dengan yang lain, maka perlu disiapkan materi yang bervariasi seperti media ajar yang menarik (Soegino, 1995:6). Adanya permainan ABC Lima Dasar inilah yang akan membantu para penutur atau pemelajar asing untuk menambah kosa kata dengan lebih inovatif dan menyenangkan.

Permainan ini bisa diikuti oleh banyak orang dengan cara, duduk melingkar dengan teman yang bermain dan menentukan 'obyek apa' yang akan disebutkan nantinya, semisal menyebutkan nama-nama hewan di Indonesia. Kemudian mereka menunjukkan jari 1 sampai 10, dengan menunjukkan jari yang berbeda dari masing-masing anak tanpa memberi tahu teman di sampingnya. Setelah jari sudah ditunjukkan secara bersamaan, salah satu anak mengurutkan huruf A sampai Z sesuai jumlah jari yang ada. Apabila berhenti pada huruf G, maka pemain harus cepat-cepat menyebutkan nama hewan atau obyek yang sudah disepakati bersama. Misalnya, Gajah, Gagak, Gorila, Gurita, dan hewan lain yang berawalan huruf G. Apabila pemain tidak bisa menyebutkan atau paling sedikit menyebutkan obyek, maka akan diberi sanksi oleh pemain yang lebih unggul.

Konsep pemanfaatan permainan ABC Lima Dasar ini nantinya, yakni mengganti aturan permainan dengan menggunakan materi-materi kebudayaan pada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, seperti yang terangkum pada buku 'Sahabatku Indonesia A2'. Contoh implementasinya dengan mengganti aturan bermain seperti:

- a. Sub-tema Wawasan Indonesia dengan Materi Mengenal Perayaan Ulang Tahun di Indonesia

Pada permainan ABC Lima Dasar dapat diubah aturan bermainnya dengan menentukan pola dan tujuan pembelajaran. Pengajar dapat memberikan aturan, bagi setiap pemain yang tidak bisa atau kalah dalam bermain, maka wajib menjawab pertanyaan seputar perayaan ulang tahun di Indonesia, dari pemenang permainan.

Misalnya, menyebutkan komponen-komponen dalam pembuatan nasi tumpeng, menyebutkan warna dari bagian-bagian nasi tumpeng, dan sejenisnya.

b. Sub-tema Wawasan Indonesia dengan Materi Musim Panen

Indonesia kaya dengan hasil sumber daya alam hayatinya, salah satunya tumbuhan yang beragam. Seperti pada pembahasan di atas, permainan ABC Lima Dasar dapat diubah aturan bermainnya dengan menentukan pola dan tujuan pembelajaran. Pengajar dapat memberikan aturan, bagi setiap pemain yang tidak bisa atau kalah dalam bermain, maka wajib menjawab pertanyaan seputar musim panen di Indonesia, dari pemenang permainan. Misalnya, menyebutkan macam-macam hasil panen dari Indonesia, menjelaskan bagaimana cara bertani, berkebun atau menanam sesuatu, menyebutkan hal pokok dalam bertani, dan sebagainya.

c. Sub-tema Wawasan Indonesia dengan Materi Pedagang Kaki Lima

Pedagang Kaki Lima merupakan pedagang yang menjajakan atau menggelar lapak dagangannya di pinggir jalan. Di Indonesia sendiri memiliki banyak ragamnya, mulai pedagang keliling, sambilan, dan asongan. Permainan ABC Lima Dasar dapat diubah aturan bermainnya dengan menentukan pola dan tujuan pembelajaran. Pengajar dapat memberikan aturan, bagi setiap pemain yang tidak bisa atau kalah dalam bermain, maka wajib menjawab pertanyaan seputar Pedagang Kaki Lima di Indonesia, dari pemenang permainan. Misalnya, menyebutkan macam-macam penjual atau Pedagang Kaki Lima, menyebutkan nama makanan yang sering dijual di pinggir jalan, dan menyebutkan komponen-komponennya.

Pengajar juga bisa memberikan inovasi lainnya, dengan menjadikan permainan ini sebagai pencari pemain untuk kegiatan selanjutnya. Misalnya, memilih dari pemain yang kalah atau menang pada saat bermain. Mereka bisa menjadi dalang untuk menyiapkan gambar atau gulungan kertas yang di dalamnya terdapat objek atau deskripsi mengenai materi yang ada dalam Wawasan Indonesia. Sehingga pemelajar lainnya mampu menebak, memperagakan atau menyebutkan obyek yang dimaksudkan, sesuai dengan apa yang ada pada kertas tersebut.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, (1) Pemanfaatan permainan tradisional, "ABC Lima Dasar" sebagai media ajar budaya untuk pemelajar asing, BIPA terbukti untuk A2 efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran, karena selain mudah dan praktis, pemanfaatan permainan ini juga dapat melatih ketajaman serta kecepatan dalam berpikir (2) Kemudian, pengajar dapat mengubah konsep permainan ABC Lima Dasar ini dengan mudah, yakni mengganti aturan permainan dengan menggunakan materi-materi kebudayaan pada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, seperti yang terangkum di dalam buku 'Sahabatku Indonesia A2' (3) Menjadikan permainan ini sebagai media ajar, peneliti bermaksud untuk memantik pikiran sehingga memudahkan pemelajar asing mempelajari kosa kata dengan asik dan tidak membosankan atau monoton.

Persantunan

Pertama-tama kami mengucapkan terima kasih kepada Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Kedua, terima kasih untuk kedua orang tua, yang telah memberikan doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan

materi. Tak lupa, rasa terima kasih ini juga kami sampaikan kepada Bapak Sudaryanto selaku dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Perangkat Pembelajaran BIPA, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menulis makalah ini, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

REFERENSI

1. Andryansyah. (2012). Profil BIPA Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Diakses pada 25 Juni 2012, dari http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/info_bipa
2. Winartha, Made. 2006. Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi. Yogyakarta: Andi Offset. Jamaluddin. 2003. *Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta. Adicita Karya Nusa.
3. Aransyah, Yanuar Bagus, Sarwiji S., dan Sahid Teguh W. 2017. *Revitalisasi Peran Budaya Lokal dalam Materi Pembelajaran BIPA*. Intenational Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula pada May 2017.
4. Rifqia Kartika Ningrum, Herman J. Waluyo, Retno Winarni. 2017. Proceedings Education and Language International Conference, Vol 1, No 1. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294>
5. Lestyarini, Beniati. (2012). Model Sintetik dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia dalam Pembelajaran BIPA di Era Global. Makalah disajikan pada seminar Internasional ASILE 2012 dan KIPBIPA VIII LTC-UKSW. Salatiga: Language Training Center Satya Wacana Christian University.
6. Nurjannah, Rina. 2013. MAKNA SIMBOLIK YANG TERDAPAT PADA KESENIAN TRADISIONAL BOKORAN DALAM UPACARA ADAT MITONI DI DESA SIDANEGARA KECAMATAN KALIGONDANG KABUPATEN PURBALINGGA. <http://eprints.uny.ac.id/20862/1/Rina%20Nurjannah%2009209241033.pdf>
7. Ningsih, Listya dan Widayati, Wahyu. 2016. Pengembangan Materi Pembelajaran BIPA Bermuatan Budaya Bagi Penutur Asing Tingkat Menengah. In: *Communicating Across Cultures: The Role of Learning and Teaching of Language and Literature In the Era of ASEAN Economic Community (AEC)*. ITS PRESS, pp. 29-40. ISBN 978-602-0917-54-2. <http://repository.unitomo.ac.id/577/1/Pengembangan%20Materi%20Pembelajaran%20BIPA%20Bermuatan%20Budaya.pdf>
8. Ellis, Rod. 1994. *The Study of second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
9. Suyitno, Imam. *Aspek Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Seminar Nasional PS PBSI FKIP Universitas Jember.
10. Sugino, S. 1995. *Pendekatan Komunikatif-Integratif-Tematis dalam Pengembangan Bahan dan Metodologi Pengajaran BIPA di Indonesia*. Makalah Kongres BIPA 1995 Fakultas Sastra Universitas Indonesia Jakarta.
11. Mustakim. 2003. *Peranan Unsur Sosial Budaya dalam Pengajaran BIPA*. Proseding Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing IV. Denpasar: Indonesian Australia Language Foundation (IALF).
12. Ruskhan, Abdul Goffar. 2007. *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)*. Makalah pada Seminar Pengajaran Bahasa Indonesia Pertemuan Asosiasi Jepang-Indonesia.

13. Andriani, Tuti.2012.Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, Vol 9, No 1, E-ISSN: 2407-1684. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/376>
14. Sarjono, Y. 2005. *Pergulatan Pedagang Kaki Lima di Perkotaan*. Surakarta: Muhamamadiyah University Press.
15. Asiyah, Udji.2012. Pedagang Kaki Lima Membandel di Jawa Timur . *Jurnal Masyarakat dan Kebudayaan Politik*, Vol 25, No 1: 47-55. <http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/05%20Udji%20Asiyah%20PKL%20revisi%20-dikirim.pdf>