

Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Literasi, Membentuk Karakter, dan Membangun Cita-Cita pada Anak-anak di Pulau Terluar-Enggano

Nurhayati Darubekti*¹, Sri Handayani Hanum², Patricia Ekowati Suryaningsih³, Deli Waryenti⁴

^{*1}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu

^{*e-mail:} ndarubekti@unib.ac.id¹

Abstract

Enggano Island as the outermost small island is a unique cultural wealth and is very different from the culture of the people in general on the mainland of Sumatra Island. Based on the results of initial observations, it was found that the main problems for children on the outermost small island in Meok Village, Enggano District, North Bengkulu Regency are the low literacy activities in increasing students' reading interest, the lack of educational media that shape children's character, and lack of knowledge about the importance of reading. struggling to achieve dreams, as well as role models. Through educational games and book and stationery grants, this Community Service activity which will be held on 18-22 July 2021 can improve problem solving skills, increase interest in reading, increase children's creativity, cooperation, and also teach simplicity for children, get to know various things. kinds of colors with various shapes, letters, numbers, as well as increasing children's imagination and train children's verbal. Educational games provide many benefits for children's growth and development. Educational games can also provide opportunities for the socialization process for children to gain and enrich knowledge by using various tools, books, resource persons, or places. Educational games are a very fun activity and can be an educational method or tool. Educational games are useful for improving language skills, thinking, and getting along with the environment.

Keywords: *character, creativity, literacy, reading interest, educational games, outer islands*

Abstrak

Pulau Enggano sebagai pulau kecil terluar merupakan kekayaan budaya yang unik dan sangat berbeda dengan budaya masyarakat umumnya di daratan Pulau Sumatera. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa permasalahan pokok anak-anak di pulau kecil terluar di Desa Meok, Kecamatan Enggano, Kabupaten Bengkulu Utara adalah rendahnya kegiatan literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa, kurangnya media edukasi yang membentuk karakter anak, dan kurangnya pengetahuan tentang pentingnya berjuang meraih impian, serta figur-figur panutan. Melalui permainan edukatif dan hibah buku dan alat tulis, kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang dilakukan pada tanggal 18-22 Juli 2021 ini dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatnya minat baca, meningkatkan kreatifitas anak, kerjasama, dan juga mengajarkan kesederhanaan untuk anak, mengenal macam-macam warna dengan macam-macam bentuk, huruf, angka, serta meningkatnya daya imajinasi anak serta melatih verbal anak. Permainan edukatif memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Permainan edukatif juga dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

Kata kunci: *karakter, kreativitas, literasi, minat baca, permainan edukatif, pulau terluar*

1. PENDAHULUAN

Pulau Enggano adalah salah satu dari 111 pulau kecil terluar di Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 6 Tahun 2017 tentang Penetapan Pulau-Pulau Kecil Terluar (PPKT). Pulau Kecil Terluar adalah pulau dengan luas areal kurang atau sama dengan 2000 km² (dua ribu kilometer persegi) yang memiliki titik-titik dasar koordinat geografis yang menghubungkan garis pangkal laut kepulauan sesuai dengan hukum internasional dan nasional. Kawasan perbatasan laut Indonesia mencakup 111 pulau kecil terluar tersebut yang tersebar di 22 provinsi.

Pulau-pulau kecil terluar di Indonesia ada 111, yang ditetapkan dalam Surat Keputusan Presiden Nomor 6 Tahun 2017. Di Provinsi Bengkulu ada dua pulau terluar, yaitu Pulau Enggano dan Pulau Mega (Hadiaty dan Sauri, 2017). Secara administratif Pulau Enggano terletak di Kecamatan Enggano, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. Di sini terdapat enam desa: Malakoni, Apoho, Meok, Banjar Sari, Kaana dan Kahyapu. Pusat pemerintah berada di Desa Apoho. Kecamatan Enggano memiliki empat pulau: Dua, Merbau, Bangkai dan Satu. Keempatnya terletak di sebelah Barat Enggano. Luas Kecamatan Enggano, 400,62 kilometer persegi dan luas daratan 397,18 kilometer persegi. Panjang pantainya 123,23 kilometer dan luas lautan sebesar 912.887,84 kilometer persegi. Berada di perairan Samudera Hindia, Enggano merupakan batas terluar dengan India. Di sini terdapat titik dasar TD.154 dan titik referensi TR.154 dan terletak di koordinat 05°31'13" LS dan 102°16'00" BT (<https://kkp.go.id/djprl/artikel/13494-profil-pulau-enggano-bengkulu-utara>).

Sejumlah masalah terjadi pulau-pulau kecil di Indonesia. Dalam proses pemanfaatan pulau-pulau kecil, masih banyak pihak yang kurang bijak hingga melanggar peraturan yang mengakibatkan kerusakan ekosistem pada pulau tersebut sebagai contoh penambangan, perubahan alih fungsi lahan, pemanfaatan secara nomine dan lain sebagainya. Hal tersebut tidak hanya merugikan negara secara lingkungan namun juga masyarakat yang biasanya secara langsung merasakan dampak dari kegiatan tersebut seperti berkurangnya penghasilan hingga kehilangan mata pencaharian juga kerugian akibat rendahnya nilai sewa tanah di pulau kecil dalam jangka waktu yang lama. Beberapa permasalahan pulau antara lain kepemilikan pulau antar kab/kota, kepemilikan pulau antar provinsi, penjualan pulau, kerusakan pulau (pertambangan dll) dan investasi pulau (<https://kkp.go.id/djprl/p4k/page/4510-permasalahan-pulau-kecil>).

Ketahanan sosial masyarakat pulau-pulau kecil di kawasan perbatasan Indonesia masih menghadapi berbagai hambatan, salah satunya kurangnya fasilitas pendidikan dan kesehatan (Raharjo, 2018). Isu dan permasalahan yang muncul adalah belum optimalnya pemanfaatan potensi pulau-pulau kecil. Tingkat ekonomi dan fasilitas sarana prasarana di pesisir dan pulau-pulau kecil memiliki perbedaan dibandingkan dengan pulau utama. Untuk pulau-pulau yang berpenduduk, kondisi masyarakat di wilayah tersebut masih terisolir dan termarginalkan, sehingga memiliki tingkat kerawanan yang tinggi di bidang ekonomi, politik, dan keamanan (Sari dan Muslimah, 2014). Perubahan orientasi dari laut ke daratan memiliki dampak sosial, budaya, dan lingkungan; selanjutnya perubahan lanskap ekologi berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat (Maryanto, dkk., 2017; Puspita dan Prasetyo, 2020).

Kajian Van Vollenhoven jauh sebelum kemerdekaan, di wilayah nusantara, terdapat 19 wilayah hukum adat yaitu: 1. Aceh, 2. Gayo Alas, Batak, dan Nias, 3. Minangkabau (Mentawai), 4. Sumatera Selatan, Enggano, 5. Melayu, 6. Bangka Belitung, 7. Kalimantan, 8. Minahasa, 9. Gorontalo, 10. Toraja, 11. Sulawesi Selatan, 12. Ternate, 13. Maluku, 14. Irian Barat, 15. Kepulauan Timor, 16. Bali, 17. Jawa Tengah, 18. Solo, Yogyakarta, dan 19. Jawa Barat, Jakarta (Purba, 2011). Masyarakat Enggano hingga saat ini masih teguh memegang adat istiadat peninggalan nenek moyang. Beberapa ketentuan adat yang ada antara lain larangan menebang pohon bakau, larangan membuka kebun yang berjarak lebih dari 3 km dari jalan utama, dan budaya menangkap penyu pada saat pesta pernikahan dan pesta adat lainnya. Menurut struktur adat masyarakat Pulau Enggano, ada pemimpin tertinggi dari suku-suku yang ada yang disebut Pa'abuki yaitu pemimpin tertinggi dari lembaga adat masyarakat. Pemimpin tertinggi ini dipilih oleh kepala-kepala suku yang ada dan menjabat selama 6 bulan (<https://kkp.go.id/djprl/artikel/13494-profil-pulau-enggano-bengkulu-utara>).

Di balik keterasingannya, Enggano bisa menjadi contoh bagi bangsa-bangsa lain di Indonesia. Orang-orang Enggano sangat memahami bahwa masalah tanah suatu saat akan menjadi potensi konflik yang luar biasa sehingga mereka memiliki kearifan lokal untuk membatasi jumlah pendatang. Mereka juga memiliki konsep tanah adat yang dijaga dengan ketat, tidak ada orang yang boleh memanfaatkan tanah tersebut selain dengan ijin adat. Mereka bahkan tidak memperbolehkan batang pohon yang ditebang dibawa keluar dari Pulau Enggano.

Mereka lebih memilih batang pohon tersebut membusuk daripada dijual ke Bengkulu. Kayu-kayu pohon tersebut boleh dipergunakan untuk keperluan masyarakat Enggano dan boleh dibawa ke Bengkulu seperlunya dengan syarat sudah menjadi perabotan, misalnya meja, kursi, pintu tetapi dengan jumlah terbatas (Sari, 2017). Masyarakat Enggano menganut sistem matrilineal. Anak perempuanlah yang menurunkan garis keturunan suku kepada anak-anaknya, kecuali apabila anak laki-laki adalah anak tunggal; maka suku ibunya dapat diturunkan kepadanya. Sengketa terhadap hak-hak perempuan Enggano belum pernah terjadi di masyarakat adat Enggano. Penyelesaian sengketa akan diselesaikan secara kekeluargaan terlebih dahulu, apabila tidak dicapai kesepakatan, maka dilanjutkan ke musyawarah adat (Ramadhani, Wardhani, dan Putri, 2019).

Masuknya wabah Covid-19 di masyarakat adat makin mengemuka seiring meluasnya varian Delta dalam beberapa bulan terakhir. Aliansi Masyarakat Adat Nusantara (AMAN) melaporkan adanya penularan Covid-19 di masyarakat adat Apau Kayan di Kalimantan Utara, Aru di Maluku, Kulawi dan Morowali di Sulawesi Tengah, Tana Toraja dan Toraja Utara di Sulawesi Selatan, Enggano di Bengkulu, dan masyarakat adat di Kalimantan Tengah, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, hingga Papua (<https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2021/08/11/masyarakat-adat-dan-covid-19>). Sejak munculnya wabah pandemi Covid-19, anak-anak dilarang keluar rumah, karena aturan pemerintah untuk *social distancing*, termasuk larangan ke sekolah. Pada awalnya mereka mungkin saja senang karena merasa seperti libur panjang. Tapi lama kelamaan, banyak diantara anak-anak ini yang merasa bosan, juga bingung, apalagi yang mau dikerjakan di rumah. Ujung-ujungnya kembali main HP (*smartphone*). Sehingga harus diarahkan dan dicarikan solusi, bentuk-bentuk permainan edukatif apa saja, selain main HP, yang dapat menjadi sarana hiburan pengisi waktu bagi anak sekaligus sarana pendidikan (edukasi) bagi mereka. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa permasalahan pokok anak adalah rendahnya kegiatan literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa, kurangnya media edukasi yang membentuk karakter anak, dan kurangnya pengetahuan tentang pentingnya berjuang meraih impian, serta figur-figur panutan.

Melihat kenyataan yang terjadi di Pulau Enggano saat ini sebagai wilayah pulau kecil terluar, sudah saatnya pembangunan Pulau Enggano lebih diarahkan pada pemberdayaan masyarakat lokal pada aspek penguatan identitas sosial budaya Enggano. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja (Sujiono, 2012). Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Ismail, 2006). Dengan menggunakan teknologi permainan anak yang sederhana bahkan bersifat tradisional, kegiatan ini bertujuan: meningkatkan minat baca, melatih kreatifitas anak, kerjasama, dan juga mengajarkan kesederhanaan pada anak, melatih *problem solving* atau pemecahan masalah, melatih daya imajinasi anak serta melatih verbal anak, mengajak anak berubah peran, menjadi dokter dan pasien, menjadi pembeli dan penjual atau jadi apapun yang anak sukai, melatih konsentrasi anak, bisa juga melatih daya ingat dan verbal anak serta melatih keberanian.

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Hijriati, 2017). Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya (Suyadi, 2010). Dari sekian banyak model permainan bagi anak, ada 12 permainan edukatif anak yang mampu menambah kecerdasannya (<https://sumbarprov.go.id/home/news/18777-permainan-edukatif-buat-anak>):

1. Bermain *Puzzle*. *Puzzle* dipercaya bisa melatih problem solving atau pemecahan masalah karena anak dilatih untuk bisa merangkai *puzzle*, mencocokkan bentuk dan konsentrasi. *Puzzle* juga bisa untuk melatih logika dan motorik halus anak. *Puzzle* yang bertema tumbuhan, hewan, angka, huruf ataupun warna memberikan wawasan pada anak.
2. Membaca Buku Cerita. Membaca buku juga bisa jadi pilihan untuk jadi permainan edukatif. Ajak anak untuk memilih buku yang dia sukai lalu bacakan dengan intonasi dan gerakan yang seru, latih anak untuk menceritakan kembali isi buku tersebut sesuai kemampuannya. Jangan lupa juga ajak anak bermain mencari atau menyebutkan gambar di dalam buku tersebut.
3. Bermain Permainan Traditional. Orang tua bisa membuat mainan dari benda-benda disekeliling rumah. Misalnya, dari kardus bekas yang bisa digunakan untuk membuat kostum robot-robotan atau disusun menjadi kereta api. Lebih seru jika orang tua ataupun pengasuh ikut serta bermain. Contoh lainnya adalah membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk. Permainan traditional bagus untuk melatih kreatifitas anak, kerjasama, dan juga mengajarkan kesederhanaan untuk anak.
4. Bermain Warna. Permainan warna ini sangat banyak macamnya. Orang tua bisa melatih anak mengenalkan macam-macam warna dengan macam-macam bentuk yang diberikan warna, kemudian ajak anak untuk mengklasifikasikan atau memisahkan warna-warna sejenis.
5. Bermain Bentuk. Permainan ini bisa melatih anak agar bisa menyebutkan nama-nama bentuk seperti lingkaran, persegi panjang, segi empat, segi tiga, dsb. Bisa juga dengan mengenalkan bentuk bintang, awan, angka, huruf alfabeth, huruf hijaiyah dan juga yang lainnya. Orang tua bisa bermain bentuk ini dengan cara menggambar lalu dipotong sesuai bentuk atau bisa didapatkan juga di toko mainan anak.
6. Bermain Peran. Anak perempuan suka sekali dengan permainan ini. Permainan ini bisa melatih daya imajinasi anak serta melatih verbal anak. Permainan ini bisa dilakukan misalnya dengan mengajak anak berubah peran, menjadi dokter dan pasien, menjadi pembeli dan penjual atau jadi apapun yang anak sukai.
7. Bermain Tebak Lagu. Permainan tebak lagu juga sangat bermanfaat buat anak. Selain melatih konsentrasi anak, bisa juga melatih daya ingat dan verbal anak serta melatih keberanian. Intruksikan anak menebak lagu dengan nada, atau menyuruh anak menyanyikan lagu yang sudah disebutkan judulnya.
8. Bermain Huruf. Permainan huruf ini bisa mengenalkan macam-macam huruf kepada anak agar merangsang daya ingat agar kelak familiar ketika belajar membaca.
9. Bermain Angka. Permainan angka ini bisa mengenalkan angka kepada anak untuk merangsang daya ingat terhadap angka agar kelak dia tertarik ketika belajar berhitung.
10. Bermain boneka. Bermain dengan boneka bentuk hewan atau apapun bisa melatih kreatifitas dan melatih verbal dan daya imajinasi anak serta melatih rasa percaya diri saat anak diintruksikan untuk memainkan boneka tersebut.
11. Outbond. Outbond sangat bagus untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, rasa berani, rasa peduli dengan lingkungan, memicu adrenalin anak, serta melatih motorik kasar anak. pilihlah track outbond yang sesuai untuk anak.
12. Berkebun dan bermain di sawah. Selain *outbond*, mengajak anak berkebun dan bermain di sawah juga akan berkesan untuk anak. Dimana anak dibiarkan bermain dengan alam, mananam tanaman dan bereksplorasi dengan lumpur. Biarkan mereka menikmati alam. Jangan takut kotor, mereka akan belajar lebih mencintai alam dan merawat alam.

2. METODE

Khalayak sasaran adalah anak-anak di Desa Meok, Kecamatan Enggano, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu, berusia 5-12 tahun. 25 anak usia pra sekolah (TK) hingga sekolah dasar dilibatkan dalam kegiatan ini dengan menggunakan teknologi permainan anak yang sederhana bahkan bersifat tradisional, yang dilaksanakan dalam tiga kegiatan, yaitu (1) hibah buku cerita, buku aktifitas, dan peralatan menggambar dan bermain; (2) bermain *Puzzle*, mewarnai pola gambar, bermain huruf, bermain angka, bermain bentuk, melipat kertas

(origami), menggunting dan menempel, bertutur dan bercerita, tebak figur panutan, tebak tepat cepat, dan bernyanyi; (3) bermain permainan tradisional yaitu *yéyé* (lompat tali gelang karet yang dimainkan anak perempuan) serta *panahan kelèrèng* (panah kecil yang ditembakkan pada sasaran bidik dengan ketapel, kemudian dipadu dengan menjentik kelereng dengan jari tangan ke arah tumpukan gelang karet yang dimainkan anak laki-laki). Kegiatan dilaksanakan di Rumah Adat Kaitora di Desa Meok, melibatkan seorang Bapak Guru Sekolah Dasar Negeri Meok dan seorang perempuan penggerak dari Suku Kaitora. Tingkat ketercapaian kegiatan ini dilihat dari sisi perubahan sikap dan perilaku anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa manfaat dan fungsi mainan edukatif bagi anak adalah: 1) Meningkatkan kreativitas dan perkembangan anak, 2) Melatih kemampuan motorik, 3) Melatih konsentrasi, 4) Menumbuhkan rasa percaya diri, 5) Mengenalkan konsel logika sederhana, 6) Bisa untuk bersosialisasi, 7) Menciptakan situasi bermain tapi belajar, 8) Mengenal konsep sebab akibat, 9) Memberi stimulus dalam pembentukan perilaku, 10) Melatih kemampuan verbal dan bahasa anak, 11) Menambah pengetahuan dan wawasan, 12) Mengenalkan warna, bentuk, dan tekstur, 13) Media pembelajaran.

Permainan tradisional memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak. Dengan berlari dan melompat, anak terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mengembangkan ketangkasan motorik kasar maupun halus anak serta menumbuhkan kemampuan afektif anak berupa sikap-sikap empati, simpati, toleransi, sabar, dan perilaku kejujuran, kecermatan, ketepatan, pengendalian emosi, maupun kerjasama, dimana hal ini akan berdampak positif bagi pembentukan karakter, mental, dan kepribadian anak.

Permainan edukatif memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Permainan edukatif juga memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Permainan Edukatif merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

1. Permainan edukatif mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Permainan edukatif menyenangkan untuk anak, mendidik, dan menstimulasi otak anak. Pada dasarnya, dunia anak adalah dunia bermain. Dengan permainan edukatif anak memperoleh banyak manfaat untuk kematangan dan stimulasi otak mereka seperti stimulasi kognitif, sosial, emosi, serta stimulasi fisik juga spiritual.
2. Permainan edukatif yang paling digemari adalah bermain puzzle, membaca, mewarnai dan bermain permainan tradisional.

Saran

1. Menambah jenis permainan edukatif yang sederhana dan mudah diajarkan. Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif.
2. Menambah alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.
3. Menambah durasi waktu pelaksanaan. Anak-anak masih berkeinginan bermain bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A. 11 Agustus 2021 07:18 WIB. Masyarakat Adat dan Covid-19. Diakses pada 19 Agustus 2021, dari <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2021/08/11/masyarakat-adat-dan-covid-19>
- Direktorat Jenderal Pengelolaan Ruang Laut. Profil Pulau Enggano, Bengkulu Utara. Diakses pada 19 Agustus 2021, dari <https://kkp.go.id/djprl/artikel/13494-profil-pulau-enggano-bengkulu-utara>
- Direktorat Pendayagunaan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Direktorat Jenderal Pengelolaan Ruang Laut. Permasalahan Pulau Kecil. Diakses pada 19 Agustus 2021, dari <https://kkp.go.id/djprl/p4k/page/4510-permasalahan-pulau-kecil>
- Hadiaty, R. K. dan Sauri, S. (2017) Iktiofauna Air Tawar Pulau Enggano, Indonesia, *Jurnal Iktiologi Indonesia*, 17(3): 273-287, file:///C:/Users/Dell/Downloads/Iktiofauna_air_tawar_Pulau_Enggano_Indonesia.pdf
- Hijriati. (2017) Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, Volume III. Nomor 2. Juli-Desember 2017, 59-69, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699/1236>
- Ismail, A. (2006) *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 119.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2017 tentang Penetapan Pulau-Pulau Kecil Terluar. Ditetapkan di Jakarta pada Tanggal 2 Maret 2017.
- Maryanto, dkk. (2017). *Ekspedisi Pulau Enggano*, Jakarta: LIPI Press
- Purba, B. (2011). Pengakuan dan Perlindungan Hak-Hak Konstitusional Masyarakat Hukum Adat Suku Sakai (Studi tentang Peraturan Hukum dan Implementasinya terhadap Kebijakan Penierintah yang Menimbulkan Konflik Masyarakat Suku Sakai di Kabupaten Siak dan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau), *Disertasi*, Program Doktor (S-3) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Puspita, D. dan Prasetyo, S. E. (2020). Ekologi dan Keanekaragaman Flora di Pulau Enggano, *Majalah Ilmiah Biologi Biosfera: A Scientific Journal* Vol 37, No 3 September 2020 : 175-17, <https://journal.bio.unsoed.ac.id/index.php/biosfera/article/view/1238/pdf>
- Raharjo, S. N. I. (2018) *Ketahanan Sosial Masyarakat Pulau-Pulau Kecil Terluar: Studi Kepulauan Marore dan Pulau Sebatik*, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI).
- Ramadhani, S., Wardhani, N. S., dan Putri, L. (2019) Hak-Hak Perempuan Enggano dalam Sistem Kekerabatan Matrilineal, *University of Bengkulu Law Journal*, Volume 4 Number 2, October 2019. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/ubelaj/article/view/10059/5021>
- Sari, D. A. A. dan Muslimah, S. (2014). Kebijakan Pengelolaan Pulau-Pulau Kecil Terluar Indonesia dalam Menghadapi Perubahan Iklim Global, *Yustisia*, Edisi 90 September-Desember. <https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/view/29548>
- sumbarprov.go.id, 01 Juni 2020 20:01:38 WIB, Permainan Edukatif Buat Anak. Diakses pada 19 Agustus 2021, dari <https://sumbarprov.go.id/home/news/18777-permainan-edukatif-buat-anak>
- Sari, I. P. (2017). Harmoni Dalam Kebhinekaan (Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Enggano Provinsi Bengkulu Dalam Mengatasi Konflik), *JURNAL ANTROPOLOGI: Isu-Isu Sosial Budaya*. Desember 2017 Vol. 19 (2): 139-147. <http://jurnalantropologi.fisip.unand.ac.id/index.php/jantro/article/view/84/76>
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2012, h. 144.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.