

PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

The Implanning of Elementary School Student Character Throught Traditional Games

Novasari ^{1*}

Eka Aprilia Rustamaji ²

Agung Setyawan³

^{*1,2,3}, Universitas Trunojoyo
Madura, Bangkalan, Jawa Timur,
Indonesia

*email: novasari636@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional merupakan sarana bermain bagi anak-anak sejak dahulu dan dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan anak baik secara fisik maupun mental. Permainan tradisional ini dikategorikan sebagai sarana hiburan, sarana bertanding, dan sarana edukatif. Terdapat banyak bentuk permainan tradisional, salah satunya yaitu engklek, cublak-cublak suweng, dan gobak sodor. Di dalam banyaknya permainan tradisional pastinya mempunyai nilai-nilai pendidikan yang dapat diambil oleh anak-anak. Walaupun sudah dikenal sejak lama, tidak menutup kemungkinan dengan adanya kemajuan teknologi dapat membuat hilangnya permainan tradisional. Selain itu juga karena perubahan lingkungan alam membuat anak-anak tidak dapat menemukan tempat untuk bermain dan juga ditambah dengan adanya sosial distancing yang mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak. Kemajuan teknologi ini dapat berdampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dengan adanya artikel ini, diharapkan mampu membuat masyarakat sadar bahwa sangatlah penting menjaga salah satu warisan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional dan ikut serta melestarikannya dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak agar tidak lekang oleh waktu.

Kata Kunci:

Permainan Tradisional
Permainan Online
Karakter kejujuran
Dampak Positif
Dampak Negatif

Keywords:

Traditional Games
Games Online
Honesty Character
Positive Impact
Negative Impact

Abstract

Traditional games are playgrounds for children who have been an age and played through generations. Traditional games have the benefit of a child's development both physically and mentally. These traditional games are categorized as an entertainment tool, a fighting tool, and an educational tool. There are many traditional forms of play, including engklek, cublak-cublak suweng, and sodor gobak. In the many traditional games there must be educational values that children can take. Being known for a long time, not compromising the possibility of technological advancement may result in the loss of traditional games. It is also because natural environmental changes make it impossible for children to find a place to play and when social distancing becomes more common. These technological advances can have a positive and negative effect on children. It is hoped that the article will enable people to realize that it is important to preserve one of Indonesia's cultural heritage traditional play and participate in the preservation and promotion of traditional games to children to keep time.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional menjadi sarana bermain bagi anak-anak yang dapat bermanfaat bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak, juga terdapat nilai positif dalam permainan tradisional ini, yaitu kejujuran, kerjasama, sportifitas, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan sebagainya. Permainan tradisional memiliki manfaat dalam perkembangan anak baik secara fisik maupun mental. Permainan tradisional telah

lahir sejak ribuan tahun yang lalu dan merupakan hasil proses budaya manusia purba yang masih dikenal dengan kearifan lokalnya. Meskipun telah dikenal sejak dahulu kala, permainan tradisional memiliki peran edukatif yang dapat menjadi proses belajar bagi seorang anak. Hal ini dikarenakan permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak yaitu motorik (melatih daya tahan, kelenturan, sensorimotor, motorik kasar, dan motorik halus), kognitif (mengembangkan imajinasi, kreativitas,

pemecahan masalah, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual), emosi (katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri). Bahasa (pemahaman konsep nilai), sosial (menjalin hubungan, kerjasama), spiritual (menyadari akan keterhubungan dengan sesuatu yang agung), ekologis (memahami pemanfaatan unsur alam sekitar secara bijaksana), dan nilai moral (menghayati nilai-nilai moral yang diturunkan dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya). Permainan tradisional banyak mengandung pesan moral dengan kearifan lokal yang luhur.

Permainan tradisional di pulau jawa memiliki berbagai macam permainan seperti pathil lele, dakon, cublek-cublek suweng, karambol, bentengan, engklek, egrang, dan lain sebagainya. Arikunto menyebutkan bahwa permainan tradisional mempunyai beberapa nilai-nilai pendidikan yaitu, kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek kepribadian lainnya.

Dengan seiring perkembangan zaman, banyak hal-hal yang bisa membuat luntarnya permainan tradisional ini. Artikel ini akan membahas tentang bentuk-bentuk permainan tradisional, nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional, kemajuan teknologi yang mulai membuat hilangnya permainan tradisional ini, dan bagaimana solusi agar permainan tradisional ini tetap dilestarikan. Dengan adanya artikel ini diharapkan mampu membuat masyarakat sadar dan ikut serta melestarikan serta memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak agar tidak lekang oleh waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Permainan Tradisional

Atik Soepandi, Skar dkk.(1985-1986), mengatakan bahwa permainan dirancang buat menghibur hati orang yang memakai alat ataupun tidak memakai alat. Sedangkan yang dimaksud dengan tradisional merupakan segala sesuatu yang diwariskan

atau diturunkan yang berasal orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional artinya semua perbuatan baik memakai alat atau tidak, yang diturunkan dari nenek moyang, sebagai wahana hiburan atau buat menyenangkan hati. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam 3 grup, yaitu:

1. Sebagai sarana hiburan (rekreatif)

Dalam permainan tradisional banyak mengandung unsur rekreasi dan dilakukan untuk mengisi waktu luang anak.

2. Sebagai sarana pertandingan(kompetitif)

Dalam permainan tradisional pasti akan bersifat kompetitif dan bermain secara teratur, ssat bertanding minimal akan dimainkan oleh 2 orang, dalam permainan juga harus ada aturan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, juga para pemain harus mentaati setiap aturan pada permainan.

3. Sebagai sarana edukatif

Karena bangsa indonesia mempunyai kearifan lokal yang bermacam-macam di setiap daerahnya maka permainan tradisional ini dimiliki oleh masyarakat indonesia. Dalam Nilai-nilai pendidikan yang terbentuk, sifat semangat gotong royong dan cenderung bangsa indonesia yang selalu menjunjung tinggi nilai kebersamaannya. Nah, hal inilah yang dapat menumbuhkan dari karakter masyarakat indonesia yang saling ramah antar sesama dan memiliki kemauan keras untuk bekerja kerasnya dalam mencapai suatu harapan dan cita-cita bangsa indonesia dengan melalui permainan atau olahraga tradisional.

Manfaat dalam permainan edukatif adalah:

- 1) Menyampaikan ilmu pengetahuan untuk anak agar dapat melalui proses pembelajaran sembari ia belajar

- 2) Memajukan dalam perkembangan kemampuan cipta, kemampuan pikir, serta bahasa, guna mengembangkan sikap, moral dan mental yang bagus
- 3) Mewujudkan lingkungan bermain yang sangat menarik, menyampaikan suatu rasa yang aman dan sangat mengasyikkan
- 4) Dapat mewujudkan kualitas bagi pembelajaran anak

Permainan tradisional ialah lambang dari suatu ilmu pengetahuan yang diturunkan secara turun temurun dan memiliki beraneka macam fungsi atau pesan pada baliknya, prinsip dari suatu permainan adalah dapat menyenangkan serta mengasyikkan karena dalam tujuannya yang menjadi media permainan. Dalam menghadapi dunia depan yang semakin canggih maka dalam kegiatan permainan anak ini dapat mengembangkan aspek psikologis yang akan menjadi sebagai permainan dalam pembelajaran.

Terdapat unsur-unsur dalam permainan tradisional unsur motilitas dasar lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif. Banyaknya bentuk permainan tradisional yang bisa berupa gerakan dasar berlari, berjalan, melompat serta lainnya.

2. Bentuk Permainan Tradisional

1. Engklek

Engklek merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan melompat di atas petakan yang digambar di tanah. Setiap pemain akan membawa gacok (pecahan keramik). Sebuah gacok dilemparkan ke salah satu petak. Petak yang berisi gacok tidak bisa diinjak atau ditempati oleh pemain. Jadi, para pemain harus wajib melompat ke petak selanjutnya dengan satu kaki untuk mengelilingi petak yang tersedia. Pemain yang telah merampungkan dalam satu putaran lebih dulu, maka ia berhak menentukan sebuah petak yang akan dijadikan “sawah”

(kepemilikan petak), yang artinya di petak yang sudah digunakan “sawah” tersebut. Hanya para pemilik petak saja yang dapat melalui kotak itu dengan menggunakan kedua kaki mereka, sementara para pemain lain kakinya tidak bisa melalui kotak “sawah” selama permainan masih berlangsung. Para pemilik yang mempunyai petak paling banyak akan menjadi pemenang dalam permainan engklek permainan engklek mempunyai beberapa yang terkandung yaitu:

a) Nilai kedisiplinan

Nilai kedisiplinan dalam permainan engklek yang dilakukan secara tidak langsung para pemain harus mentaati peraturan dalam bermain. Selanjutnya, dalam permainan ini para pemain harus sabar mengantri untuk memuli gilirannya.

b) Nilai ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari pergerakan para pemain saat memainkan permainan engklek. Dalam melompat yang menggunakan satu kaki itu dapat melatih dalam kelincahan anak serta dapat melatih keseimbangan badan anak.

c) Nilai sosial

Nilai sosial yang ada pada permainan engklek yaitu banyaknya pemain yang mengikuti permainan engklek. Pada umumnya engklek dimainkan oleh 2-5 anak, oleh karena itu, jadi para pemain akan dilatih dalam bersosialisasi serta dilatih dalam mengkomunikasikan apa yang akan ia lakukan kepada pemain lainnya.

d) Nilai kesehatan

Nilai dalam permainan ini bisa dicermati dari lompatan-melompatan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Saat melompat

anak akan melakukan suatu olahraga yang dapat membuat tubuh yang sehat.

2. Cublak-Cublak Suweng

Pada mulanya suatu permainan ini dilakukan oleh beberapa orang dan mereka akan berkumpul untuk menentukan siapa yang akan menjadi pak Empo tokoh yang penting dalam permainan. Setelah menemukan tokoh yang akan berperan sebagai pak Empo. Maka, para pemain akan duduk melingkari pak Empo. Pak Empo ini akan berbaring telungkup seperti orang sujud di antara para pemain. Selanjutnya, para pemain ini akan meletakkan tangannya diatas punggung pak Empo. Permainan ini menggunakan nyanyian dan juga gerakan. Nah, gerakan ini dilakukan dengan memutar kerikil yang dipegang para pemain, para pemain akan memutar sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng sampai beberapa kali.

Saat sudah sampai di bait terakhir, pak Empo akan bangkit dari posisinya dan para pemain lainnya akan berpura-pura untuk memegang suatu krikil yang taditelah diputar. Tangan kanan dan kiri para pemain tertutup rapat seolah-olah ia menggenggam sesuatu. Nah, hal ini untuk dapat mengecoh pak Empo yang sedang mencari “suweng” nya. Setiap pemain akan mengacungkan jari telunjuknya dan menggosok-gosokkan jari telunjuknya ke kanan dan kiri (gerakan) seperti halnya orang yang mengiris cabai. Para pemain terus menyanyikan sir-sir pong dele gosong berulang kali sampai pak Empo ini akan menunjuk seorang yang itu diduga menyembunyikan suwengnya.

Saat pak Empo salah dalam menunjuk pemain, permainan akan dimulai dari awal lagi (pak Empo berbaring). Dan saat pak Empo berhasil dalam menemukan seorang yang

menyembunyikan suwengnya, maka pemain yang mempunyai suweng itu akan berganti peran untuk menjadi tokoh pak Empo. Permainan akan berakhir saat para pemain setuju untuk menyelesaikannya.

Menurut Herawati (2014:4) dalam permainan *cublak-cublak suweng* yaitu memiliki nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai dalam kreatifitas. Berikut nilai-nilai karakter permainan tradisional *cublak-cublak suweng*:

a) Nilai kerjasama

Permainan ini membutuhkan beberapa orang sebagai pemain. Dalam permainan cublak-cublak suweng ini akan dimainkan dengan sebuah gerak dan nyanyian yang harus dilakukan oleh para pemain. Lagu cublak-cublak suweng dinyanyikan secara bersama-sama oleh pemain yang diikuti dengan suatu gerakan-gerakan yang mudah. Para pemain harus mentaati peraturan-peraturan yang harus dipatuhi dan mereka akan menyetujui peraturan tersebut. Permainan ini tidak akan berjalan dengan baik saat ada pemain yang tidak bernayni dan bergerak sesuai dengan alir permainan.

b) Nilai kerukunan

Dalam permainan ini, para pemain akan bersosialisasi dengan pemain lain. Perasaan yang senang dan nyaman merupakan dasar dari pembentukan sebuah karakter. Dalam melakukan permainan ini pastinya akan merasakan rasa asyik dan menyenangkan, yaitu rasa untuk memiliki peran dalam permainan ini. Semua karakter anak akan menyatu menjadi satu sehingga akan terciptalah suatu keharmonisan.

c) Nilai kreatifitas

Kreativitas anak akan sangat dilatih dalam permainan ini, dalam permainan ini suweng akan diganti menjadi biji. Karena, suweng akan sulit didapat. Permainan ini dapat melatih anak dalam berpikir, saat akan menebak siapa yang memegang suweng atau biji.

3. Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor merupakan jenis permainan beregu yang membutuhkan kerja sama tim yang baik. Setiap anggota pada tim harus pandai untuk menyusun sebuah strategi. Dengan hal ini, para pemain akan lebih ramai dibandingkan dengan jenis permainan individu.

Permainan tradisional gobak sodor ini membutuhkan tempat yang sangat lapang untuk bermain. Permainan ini akan dimainkan di area yang berbentuk bujur sangkar dan terdiri dari dua tim, yaitu tim penjaga dan tim pemain. Setiap anggota dari tim pemain harus berusaha mencapai garis belakang dari lapangan permainan, sedangkan tim penjaga akan berusaha mencegahnya.

Menurut Retnaningdyastuti, (2012) karakter dari permainan gobak sodor ini adalah, Kelincahan, memahami aturan permainan, bekerjasama dengan tim, mengetahui hak dan kewajiban permainan.

3. Game Online Membuat Hilangnya Permainan Tradisional

Permainan tradisional telah dimainkan dari generasi ke generasi. Tetapi dengan seiring perkembangan zaman, banyak hal-hal yang bisa membuat lunturnya permainan tradisional ini. Perubahan lingkungan alam yang menyebabkan kurangnya tempat anak-anak untuk bermain karena semakin sedikit adanya lahan kosong dan dengan munculnya penemuan-penemuan teknologi seperti *gadget* yang terdapat banyak game online, yang lebih

berwarna dan menarik sehingga menyebabkan anak-anak lebih tertarik dengan game online. Bisa juga disebabkan karena keluarga yang tidak memperkenalkan atau mensosialisasi permainan tradisional tersebut kepada anak.

Pada generasi sekarang, banyak anak-anak yang lebih tertarik pada game online daripada permainan tradisional. Hal ini disebabkan karena game online memiliki banyak jenis permainan yang lebih menghibur dan menantang, seperti *PUBG* dan *Mobile Legend* yang permainannya tentang berperang, dan banyak permainan lainnya yang lebih menarik dengan gambar yang terlihat nyata. Berbeda dengan permainan tradisional yang kurang menantang sehingga membuat anak-anak mudah bosan. Pengaruh pergaulan teman yang sudah memainkan game online yang menghibur juga bisa membuat anak lain ingin bermain game tersebut. Apalagi di era modern ini memainkan game modern bisa membuat anak-anak memiliki banyak teman dan yang tidak bermain game online akan dikucilkan, sehingga membuat anak-anak lebih memilih bermain game online agar memiliki banyak teman.

Seiring dengan perkembangan zaman, hal-hal yang mengandung tradisional atau biasa disebut “jadul atau jaman dulu” akan ditinggalkan oleh generasi sekarang. Begitu pula dengan permainan tradisional ini. Ditambah dengan adanya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) akibat virus covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak satu sama lain, sehingga membuat mereka mulai menggunakan kemajuan teknologi seperti *gadget* untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain. Begitu pun dengan anak-anak yang memilih game online untuk menghibur diri sendiri karena kejenuhan berada di dalam rumah setiap hari.

Game online ini pun pasti memiliki dampak bagi anak-anak. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa anak-anak menyukai kategori game petualangan (*adventure*), yang berarti game online berkategori petualangan ini dapat menawarkan permainan adu akal

dan serta taktik. Rata-rata permainan game online ini menggunakan internet sehingga membutuhkan biaya yang banyak. Biasanya anak-anak akan menggunakan uang yang berasal dari orang tua, tabungan, atau dari uang jajannya. Rata-rata anak bermain game online ini juga untuk menghilangkan stress setelah berkegiatan di sekolah. Anak-anak juga lebih mudah mendapatkan teman karen memiliki hobi yang sama. Terdapat beberapa dampak positif dalam game online ini, yaitu:

- 1) Ketika bermain game, pemain akan berhadapan atau menjadi satu team dengan pemain lain. Dengan bermain bersama, komunikasi akan terjalin antara mereka, sehingga secara tidak sadar mereka mendapatkan teman atau relasi baru. Selain itu, bermain dengan membentuk sebuah team dapat terjalinnya kerjasama yang baik antara mereka.
- 2) Saat bermain game berkategori petualangan dan pertarungan, maka anak akan menyusun strategi untuk memenangkan permainan itu. Dalam menyusun strategi ini dapat merangsang anak untuk berpikir cepat dalam mengambil keputusan. Semakin sering anak melatih otak untuk mengambil keputusan, maka dapat berdampak baik juga saat mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kebanyakan game online sekarang menggunakan bahasa internasional yaitu bahasa inggris. Maka otomatis pemain harus mengetahui apa yang dimaksud di dalam game tersebut, apalagi game yang berkategori petualangan dan pertarungan. Jika kemampuan berbahasa asing ini sering diasah, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa asing.
- 4) Setiap game pasti memiliki rentan kesulitan yang berbeda-beda. Saat bermain game dengan kesulitan yang tinggi, maka pemain

juga harus memiliki kesabaran yang tinggi untuk memenangkan permainan. Dengan melatih kesabaran ini dapat berguna di kehidupan sehari-hari.

- 5) Tidak hanya orang tua saja yang bisa mengalami stress, tetapi anak juga dapat mengalami hal tersebut. Banyak faktor yang dapat menyebabkan anak dapat mengalami stress, salah satunya karna tuntutan orang tua untuk belajar atau karna memiliki masalah saat di sekolah. Dengan bermain game ini merupakan cara yang ampuh untuk anak dalam mengurangi stress.

Game online juga memiliki dampak negatif bagi anak. Seseorang yang kecanduan game online dapat berperilaku adiktif, yaitu perubahan perilaku pada seseorang karena ketergantungan terhadap game online. Dampak negatif pada game online, yaitu:

- 1) Kecanduan game online pada anak dapat menyebabkan anak mengabaikan masa belajarnya, sehingga anak akan lebih sering bolos sekolah dan juga anak akan mengalami penurunan ranking kelas.
- 2) Permainan game online ini membutuhkan pengeluaran uang yang cukup banyak. Anak-anak cenderung menggunakan uang jajan mereka untuk membeli kuota atau voucher game online.
- 3) Kecanduan game ini dapat membuat anak bermain game terus-menerus dari pagi sampai malam dan mengabaikan kesehatannya. Anak akan malas berolahraga seperti lari pagi, futsal, dan lain-lain. Mereka akan memilih bermain game online dari pada berolahraga.
- 4) Anak yang kecanduan game cenderung malas untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti makan, mandi, mengerjakan pekerjaan rumah, dan lain sebagainya.
- 5) Bermain game online dapat membuat anak menghabiskan waktunya untuk game dan

mengabaikan waktu tidur mereka. Kurang tidur ini dapat menyebabkan penuaan dini, mudah lupa, penurunan berat badan, penurunan fungsi otak, dan lain sebagainya.

4. Solusi Agar Permainan Tradisional Tetap Dilestarikan Masyarakat

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk permainan tradisional ini. Permainan tradisional memang harus mendapatkan perhatian dan mendapat prioritas untuk dilindungi, diperkenalkan, dan diwariskan agar tidak lekang oleh waktu. Pudarnya permainan tradisional di era modern ini bukanlah hal yang baru lagi. Kemajuan teknologi membuat masyarakat lebih memilih hal yang lebih praktis, seperti game online.

Sebagai generasi muda, kita harus bisa melestarikan permainan tradisional agar tidak punah. Solusi agar permainan tradisional ini tidak hilang adalah sebagai berikut:

- 1) Kita dapat mengenalkan permainan tradisional ini dengan cara yang menarik. Contohnya saat ada perlombaan di sekolah, kita dapat membuat perlombaan permainan seperti enggrang, bakiak, congklak, dan lain sebagainya. Kemudian saat lomba 17 Agustus, masih banyak daerah di Indonesia yang menggunakan permainan tradisional dan kita harus tetap melestarikan itu.
- 2) Salah satunya melestarikan permainan tradisional ini dengan tetap memainkannya. Kita bisa bermain dengan teman atau saudara dan kita juga bisa memanfaatkan media sosial untuk mengenalkan permainan tradisional.
- 3) Mengadakan kegiatan khusus seperti kompetisi permainan tradisional, workshop tentang pelatihan permainan tradisional atau membuat sebuah komunitas untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat.

Dari banyaknya permainan tradisional, masyarakat perlu melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, karena dengan adanya salah satu warisan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional ini, dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan asing. Guru dan orang tua juga memegang peran penting dalam memperkenalkan permainan tradisional ini kepada anak-anak. Oleh karena itu, kerja sama antara guru, orang tua, dan semua masyarakat sangat diperlukan agar permainan tradisional ini tetap bisa dilestarikan.

KESIMPULAN

Permainan tradisional menjadi sarana bermain bagi anak-anak yang dapat bermanfaat bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak, juga terdapat nilai positif dalam permainan tradisional ini, yaitu kejujuran, kerjasama, sportifitas, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan sebagainya. Tetapi dengan seiring perkembangan zaman, banyak hal-hal yang bisa membuat lunturnya permainan tradisional ini dan anak-anak yang lebih menyukai game online yang lebih banyak pilihan dan menarik. Oleh karena itu diharapkan artikel ini dapat membuat orang tua, guru, dan semua masyarakat sadar bahwa sangat penting menjaga agar permainan tradisional ini tidak hilang dan terlupakan.

REFERENSI

- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,"* 1(September), 329–337. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5542>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>

- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 225–234. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.39>
- Nimah, N. (2019). Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional Nihayatun Nimah Pendahuluan Modernisasi merupakan keadaan yang dulunya terbelakang menjadi itu Padmonodewo dalam (Larasati , 2009) mengatakan bahwa bermain merupakan kegi, 257–271. Retrieved from <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/87878>
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (2016). Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal PKn Progresif*, 7(4), 265–273. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1).
- Rahmatullah, A. S., Diana, W., Yogyakarta, M., Brawijaya, J., & Kasihan, K. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 164–179.
- Rianto, H & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan*. Vol 19, No 1. 120-134. <http://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/view/2440/pdf>
- Suryanto, R, N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar. Vol 2, No 2.
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Yati, K., Dewi, F., & Yaniasti, N, L. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. *Jurnal Pendidikan*. Vol 3, No 3. <https://doi.org/10.37637/dw.v3i3.63>
- Yuli Apriati, Tiara Mektika, Elysia Asmin, C. W. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 390. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425>