



Menghidupkan Kembali Warisan Budaya: Penguatan Nilai Sosial Melalui Permainan Tradisional di Masyarakat Desa

Benny Widya Priadana¹, Hilmy Aliriad^{2*}, Rohmad Apriyanto³, Achmad Nurilfaza⁴, Ahmad Tauchid⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro Indonesia

⁵ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro Indonesia

*email koresponding: hilmy@unugiri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 11 Jan 2025

Accepted: 27 Mar 2025

Published: 31 Mar 2025

Kata kunci:

Warisan Budaya,
Nilai Sosial,
Permainan Tradisional

ABSTRAK

Background: Pesatnya perkembangan teknologi dan modernisasi dalam beberapa dekade terakhir telah menyebabkan pergeseran pola hiburan di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan digital dengan grafis canggih dan fitur interaktif telah mendominasi perhatian generasi muda, sehingga permainan tradisional mulai terpinggirkan. Ancaman terhadap kelestarian permainan tradisional ini tidak hanya mengkhawatirkan dari sisi budaya, tetapi juga berdampak pada hilangnya nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Kegiatan ini bertujuan menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai upaya melestarikan warisan budaya dan memperkuat nilai sosial di masyarakat desa. Permainan tradisional Gobak Sodor, Benthik, Boi-boian, Bentengan, dan Gangsing tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga sarana pembelajaran nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, kejujuran, dan kreativitas. **Metode:** Langkah kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, pembuatan alat, penyelenggaraan perlombaan, dokumentasi, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk melibatkan masyarakat lokal secara aktif, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. **Hasil:** Kegiatan ini berhasil menghidupkan kembali permainan tradisional di desa dengan melibatkan berbagai kelompok masyarakat. Permainan seperti Gobak Sodor (*Chasing Game*), Bentengan (*Fortress Game*), dan Gasing (*Spinning Tops*) menjadi media edukasi sosial yang efektif. Dokumentasi menunjukkan bahwa partisipasi aktif masyarakat meningkat, solidaritas sosial terbangun, dan kebanggaan terhadap budaya lokal semakin tinggi.

ABSTRACT

Keywords:

Cultural Heritage,
Social Values,
Traditional Games

Background: The rapid development of technology and modernization in recent decades has caused a shift in entertainment patterns among children and adolescents. Digital games with sophisticated graphics and interactive features have dominated the attention of the younger generation, so that traditional games have begun to be marginalized. The threat to the sustainability of these traditional games is not only worrying from a cultural perspective, but also has an impact on the loss of social values contained therein. This activity aims to revive traditional games as an effort to preserve cultural heritage and strengthen social values in village communities. The traditional games of Gobak Sodor, Benthik, Boi-boian, Bentengan, and Gangsing are not only entertainment but also a means of learning the values of togetherness, cooperation, honesty, and creativity. **Method:** The steps of the activity include socialization, training, making tools, holding competitions, documentation, and evaluation. Each stage is designed to actively involve the local community, especially the younger generation, in understanding and practicing the values contained in traditional games. **Results:** This activity succeeded in reviving traditional games in the village by involving various community groups. Games such as Gobak Sodor (*Chasing Game*), Bentengan (*Fortress Game*), and Gasing (*Spinning Tops*) are effective social education media. Documentation shows that active community participation increases, social solidarity is built, and pride in local culture is increasing.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dengan kekayaan budaya yang sangat beragam, termasuk dalam bentuk permainan tradisional. Permainan tradisional seperti congklak, gasing, bentengan, gobak sodor, dan lain-lain telah menjadi bagian penting dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia selama berabad-abad (Mayasari et al., 2022). Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti kerja sama, kejujuran, gotong royong, dan kreativitas (Himawan, 2020). Proses pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Aliriad et al., 2024; Anshory & Sulistijorini, 2019). Namun, pesatnya perkembangan teknologi dan modernisasi dalam beberapa dekade terakhir telah menyebabkan pergeseran pola hiburan di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan digital dengan grafis canggih dan fitur interaktif telah mendominasi perhatian generasi muda, sehingga permainan tradisional mulai terpinggirkan. Ancaman terhadap kelestarian permainan tradisional ini tidak hanya mengkhawatirkan dari sisi budaya, tetapi juga berdampak pada hilangnya nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya (Nurbaeti et al., 2022). Jika tidak segera diatasi, warisan budaya ini terancam punah, yang berarti kehilangan bagian penting dari identitas nasional bangsa Indonesia.

Desa Jipang, yang terletak di Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, adalah salah satu desa yang memiliki potensi besar dalam melestarikan budaya tradisional, termasuk permainan tradisional. Desa ini resmi ditetapkan sebagai Desa Budaya berdasarkan Surat Keputusan Nomor 430/618/2022 karena kekayaan sejarah dan adat istiadatnya yang masih terjaga dengan baik (Rut et al., 2020). Desa ini memiliki situs-situs bersejarah seperti Petilasan Kadipaten Jipang dan kesenian tradisional seperti tari, kerawitan, dan Barongan yang terus dilestarikan (Kusmiati & Sumarno, 2018). Namun, meskipun kaya akan budaya, minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap permainan tradisional sangat rendah. Berdasarkan observasi Karang Taruna Desa Jipang, sebagian besar anak dan remaja tidak mengenal permainan seperti gobak sodor, engklek, dan congklak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, minimnya sosialisasi, dan terbatasnya fasilitas pendukung untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di desa ini. Selain itu, permainan tradisional sering dianggap sebagai aktivitas yang kuno dan tidak menarik dibandingkan dengan permainan digital, yang semakin memperparah situasi.

Kondisi ini menunjukkan adanya gap yang signifikan antara potensi budaya Desa Jipang sebagai Desa Budaya dengan rendahnya apresiasi masyarakat terhadap permainan tradisional. Banyak kegiatan pelestarian budaya yang telah dilakukan, namun belum mampu secara signifikan menarik minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat permainan tradisional sebenarnya memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kemampuan motorik, menanamkan nilai-nilai sosial, dan memperkuat interaksi antarwarga. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih strategis dan inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Kegiatan pelestarian harus mampu menjembatani kesenjangan antara modernisasi dan tradisi, dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam aktivitas yang menarik, relevan, dan edukatif bagi generasi muda.

Kegiatan ini bertujuan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di Desa Jipang sebagai upaya pelestarian warisan budaya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, tentang pentingnya permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai sosial seperti kerja sama, gotong royong,

sportivitas, dan toleransi. Dengan mengadopsi pendekatan yang melibatkan masyarakat secara aktif melalui sosialisasi, pelatihan, dan kompetisi berbasis permainan tradisional, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk mengembalikan permainan tradisional ke dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh lagi, kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya lokal Desa Jipang, meningkatkan kebanggaan masyarakat terhadap warisan budaya, dan menjadikan permainan tradisional sebagai daya tarik wisata budaya yang unik dan berkelanjutan.

Masalah

Berdasarkan hasil analisis kondisi eksisting, terdapat beberapa isu utama yang menjadi tantangan dalam menarik minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Pertama, perubahan pola hiburan di kalangan anak-anak dan remaja akibat perkembangan teknologi dan modernisasi. Permainan digital yang menawarkan grafis menarik dan fitur interaktif telah menggeser perhatian generasi muda, sehingga permainan tradisional seperti gobak sodor, congklak, dan engklek dianggap kurang relevan dan ketinggalan zaman. Akibatnya, banyak anak dan remaja di Desa Jipang yang tidak mengenal atau bahkan belum pernah memainkan permainan tradisional ini.

Kedua, kurangnya pengetahuan dan sosialisasi terkait permainan tradisional di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Minimnya program yang secara khusus memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak dan remaja membuat warisan budaya ini semakin terlupakan. Bahkan, beberapa permainan tradisional yang dahulu populer kini hanya dikenal oleh generasi yang lebih tua, menciptakan kesenjangan antar generasi dalam memahami dan melestarikan nilai-nilai budaya. Ketiga, keterbatasan fasilitas dan sarana pendukung yang memadai untuk melaksanakan kegiatan berbasis permainan tradisional. Desa Jipang belum memiliki area bermain yang dirancang untuk mendukung permainan tradisional, serta minimnya alat permainan yang tersedia menjadi kendala utama dalam upaya pelestarian. Selain itu, dukungan dari pihak terkait, baik pemerintah maupun lembaga lainnya, masih terbatas untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di desa ini.

Keempat, rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya dan sarana pembelajaran nilai-nilai sosial. Dalam kehidupan modern yang semakin individualistis, nilai-nilai seperti kerja sama, gotong royong, dan toleransi yang terkandung dalam permainan tradisional mulai terabaikan. Hal ini berdampak pada menurunnya interaksi sosial dan solidaritas di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Dengan berbagai tantangan tersebut, diperlukan upaya yang terstruktur untuk mengatasi permasalahan ini. Target kegiatan meliputi memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda melalui pelatihan dan kompetisi, menyediakan fasilitas pendukung untuk bermain, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pelestarian permainan tradisional. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga untuk memperkuat nilai-nilai sosial, meningkatkan interaksi antarwarga, dan menjadikan permainan tradisional sebagai daya tarik budaya dan wisata di Desa Jipang.

METODE

Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari observasi hingga pemberdayaan berkelanjutan (Novanti & Iriaji, 2024; Utomo, 2021; Widyastuti et al., 2020). Berikut adalah penjelasan detail mengenai pelaksanaan metode penelitian:

1. Observasi dan Identifikasi Masalah

Tahap awal dilakukan dengan observasi langsung di Desa Jipang, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi masyarakat. Fokus utama

adalah menggali penyebab hilangnya permainan tradisional serta faktor-faktor yang memengaruhi penurunan moral, mental, dan karakter remaja setempat. Data diperoleh melalui wawancara dengan tokoh masyarakat, remaja, dan pihak lain yang relevan, serta pengamatan langsung terhadap aktivitas masyarakat sehari-hari (Aliriad, 2023).

2. Sosialisasi Permainan Tradisional

Kegiatan sosialisasi menjadi langkah awal dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat, khususnya para remaja. Dalam tahap ini, tim pengabdian memberikan materi melalui ceramah, diskusi interaktif, dan tanya jawab. Penjelasan meliputi:

- Pengertian permainan tradisional, sejarah, dan asal-usulnya.
- Manfaat dari permainan tradisional, seperti meningkatkan keterampilan motorik, menanamkan nilai-nilai sosial, serta membangun solidaritas.
- Jenis-jenis permainan tradisional, aturan mainnya, dan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya.

Sosialisasi ini bertujuan untuk membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya.

3. Pelatihan dan Lokakarya Permainan Tradisional

Setelah sosialisasi, dilakukan pelatihan dan lokakarya bagi remaja, khususnya anggota Karang Taruna di Desa Jipang. Pelatihan melibatkan pengenalan cara bermain berbagai permainan tradisional, seperti:

- Gobak Sodor: Melatih kelincahan dan strategi.
- Benthik: Mengasah ketepatan dan kecepatan.
- Boi-boian: Menanamkan strategi dan kerja sama.
- Bentengan: Meningkatkan semangat kompetisi yang sehat.

Lokakarya ini juga menghadirkan tokoh masyarakat untuk berbagi pengalaman tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional.

4. Kompetisi Permainan Tradisional

Kompetisi permainan tradisional diadakan sebagai bentuk penerapan hasil pelatihan. Kompetisi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ajang untuk:

- Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya.
- Menanamkan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

Kompetisi melibatkan remaja desa, sehingga mereka lebih aktif berperan dalam menjaga keberlanjutan permainan tradisional.

5. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan secara intensif selama kegiatan berlangsung. Tim pengabdian mendampingi masyarakat dalam memahami kembali permainan tradisional, baik melalui pelatihan maupun praktik langsung. Selama pendampingan, dilakukan evaluasi melalui:

- Observasi terhadap keterlibatan peserta dalam kegiatan.
- Wawancara untuk mengukur perubahan sikap dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya.

6. Pemberdayaan Berkelanjutan

Untuk memastikan keberlanjutan program, dibentuk kelompok bermain di tingkat desa yang secara rutin melaksanakan permainan tradisional. Selain itu, program tahunan berupa perlombaan permainan tradisional dirancang sebagai acara desa yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kebanggaan terhadap warisan budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat UNUGIRI melalui Program Pemberdayaan Masyarakat di Desa Jipang, Kecamatan

Cepu, Kabupaten Blora, telah menghasilkan berbagai dampak yang cukup positif. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada masyarakat, khususnya para remaja, yang bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya. Sosialisasi ini menjelaskan sejarah, manfaat, serta nilai-nilai positif dari permainan tradisional, seperti kerja sama, keterampilan motorik, dan pengembangan strategi. Peserta juga dikenalkan dengan berbagai permainan tradisional seperti Gobak Sodor, Benthik, Boi-boian, dan Bentengan lengkap dengan aturan permainan dan nilai sosial yang terkandung di dalamnya.

Peserta diajarkan cara memainkan permainan tradisional, sambil mendalami makna filosofis di balik setiap permainan. Kegiatan ini menciptakan suasana interaktif, di mana generasi muda tidak hanya belajar tetapi juga berinteraksi langsung dengan budaya lokal melalui pengalaman penerapan. Kompetisi permainan tradisional yang diadakan setelah pelatihan cukup berhasil menarik antusiasme masyarakat. Kompetisi ini menjadi sarana memperkuat nilai-nilai sosial seperti sportivitas, kejujuran, dan kerja sama tim, sekaligus memberikan hiburan yang edukatif. Pendampingan intensif dan evaluasi menyeluruh juga dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program. Observasi dan wawancara menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan minat masyarakat yang cukup baik terhadap permainan tradisional. Dampak positif lainnya adalah terbentuknya kelompokkelompok bermain di desa sebagai upaya pemberdayaan berkelanjutan. Kelompok ini berperan menjaga kelangsungan kegiatan, sementara perlombaan permainan tradisional direncanakan sebagai wadah perayaan budaya dan penguatan rasa kebersamaan. Kegiatan ini berjalan berkat kerja sama antara dosen dan mahasiswa.

Dosen berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, termasuk memberikan pendampingan serta rekomendasi untuk keberlanjutan program. Mahasiswa mendukung pelaksanaan program melalui pengumpulan data, penyuluhan, penyusunan laporan, serta pembuatan materi edukasi. Hasil kegiatan ini diharapkan mampu membangun kesadaran kolektif masyarakat dalam melestarikan identitas budaya lokal serta membentuk generasi muda yang lebih peduli dan berkarakter.



Gambar 1. Permainan Benthik



Gambar 2. Permainan Boi-boian



Gambar 3. Permainan Gangsing



Gambar 4. Permainan Gobak Sodor

Sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat, telah dihasilkan produk berupa permainan edukasi yang mengangkat permainan tradisional Indonesia seperti Gobak Sodor, Benthik, Boi-boian, Bentengan, dan gasing (Kurniawan, 2018; Widyastuti et al., 2020). Permainan edukasi dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, menggunakan ilustrasi modern yang tetap mempertahankan nuansa budaya local (Goliah et al., 2021; Sihotang & Karliani, 2024). Setiap permainan diberikan penjelasan singkat tentang aturan permainan, dan manfaatnya, sehingga dapat menjadi media edukasi yang efektif bagi generasi muda (Ambarwati, 2024). Tujuan dari inovasi ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya melestarikan warisan budaya melalui permainan tradisional.

Inovasi berupa permainan tradisional diterapkan kepada masyarakat dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk sekolah, masyarakat, dan keluarga. Proses penerapannya dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, seperti workshop, dan diskusi interaktif yang memungkinkan masyarakat memahami dan mengapresiasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional (Khisbiyah et al., 2021; Srikandi et al., 2020). Partisipasi masyarakat menjadi fokus utama, dengan memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi cerita, pengalaman, serta ide-ide baru dalam menghidupkan kembali permainan tradisional.

Permainan tradisional memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter anak, mengajarkan kejujuran, rasa percaya diri, serta menghadapi kemenangan dan kekalahan secara sportif. Permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media efektif dalam membangun karakter anak yang berintegritas (Helvana et al., 2020; Sanggita et al., 2022).

Selain membangun karakter, permainan tradisional juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kecanduan gawai pada anak-anak. Ketergantungan pada gawai berdampak negatif pada perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak, seperti kurangnya interaksi sosial dan penurunan aktivitas fisik. Permainan tradisional, seperti *congklak* atau *kelereng*, mendorong anak untuk aktif secara fisik dan membangun hubungan sosial secara langsung. Selain itu, permainan ini menawarkan alternatif yang lebih sehat dan mengajarkan pentingnya kebersamaan dalam bermain, sehingga membantu mengurangi ketergantungan pada teknologi (Yaqin et al., 2023). Permainan tradisional melatih nilai-nilai moral, memperkuat karakter, dan mengatasi tantangan modern di era teknologi gawai yang memudahkan dalam permainan digital.

KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim PKM UNUGIRI di Desa Jipang, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, berhasil memberikan dampak cukup positif terhadap pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal. Sosialisasi, pelatihan, lokakarya, dan perlombaan permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat, khususnya generasi muda (remaja dan anak-anak) terhadap nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional. Untuk memastikan keberlanjutan program, kelompok bermain yang telah terbentuk perlu diberikan pendampingan secara berkelanjutan agar kegiatan tetap berjalan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang memberikan wadah dan pendanaan dalam pengabdian masyarakat di Desa Jipang. Trimakasih untuk masyarakat Desa Jipang Kecamatan Cepu Kabupaten Blora yang berpartisipasi aktif dalam pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliriad, H. (2023). Analisis Konsep Permainan Tradisional dan Implementasinya dalam Pendidikan Olahraga. *Jurnal MensSana*, 8(1), 52–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/MensSana.08012023.07>
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of Motor Skills and Motivation to Learn Physical Education Through the Use of Traditional Games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), 32–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Ambarwati, H. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. In *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2, pp. 28–45). Yayasan Pendidikan Dzurriyatul Quran. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.317>
- Anshory, D. Al, & Sulistijorini. (2019). Ethnobotany of Traditional Children's Games of Javanese Society in Central Java: *Media Konservasi*, 24(3), 252–260. <https://doi.org/10.29244/medkon.24.3.252-260>
- Goliah, M., Rachmiati, W., & Meiliawati, F. (2021). Analisis Data Permainan Tradisional Kota Cilegon Untuk Pembelajaran Di Sd/Mi. *Ibtida i Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2), 85–102. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v8i2.5280>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Himawan, F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani Untuk Karakter Demokratis Tema 2 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV SDN Bendan Ngisor Semarang. *Caruban Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–145. <https://doi.org/10.33603/caruban.v3i2.3101>
- Khisbiyah, Y., Lestari, S., & ... (2021). Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname dan Boy-Boyan. *Society: Jurnal* <https://ejournals.dinamika.ac.id/society/article/view/180>
- Kurniawan, M. R. (2018). Analisis Permainan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.8553>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical* <https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/11934>
- Mayasari, D., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh Modifikasi Selodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 6, pp. 5808–5818). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3231>
- Novanti, A. D., & Iriaji, I. (2024). Pengembangan Pop Up Book Permainan Tradisional Egrang untuk Mengembangkan Karakter Anak di Kampung Budaya Tanoker Kabupaten Jember. In *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* (Vol. 4, Issue 4, pp. 391–406). State University of Malang (UM). <https://doi.org/10.17977/um064v4i42024p391-406>
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 3, Issue 2, pp. 98–106). Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Al-Amar Subang. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & ... (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP* <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/568>
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1707>
- Sihotang, S. S., & Karliani, E. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Huma Betang Dalam Menciptakan Sekolah Ekoliterasi. In *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* (Vol. 11, Issue 2, p. 1). Universitas PGRI Madiun. <https://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.19794>
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni, S. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 5(12), 1854–1859. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Utomo, G. M. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Penjas Angkatan 2019 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Kejaora (Kesehatan*

Jasmani Dan Olah Raga), 6(1), 197–202.

- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & ... (2020). Efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Primatika: Jurnal*
<http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/primatika/article/view/247>
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak-anak. *Abdimasku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 561–567. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1192>