



TRADITIONAL GAMES IN EARLY CHILDHOOD : CONTRIBUTION FOR 21st CENTURY SKILLS AND MORAL DEVELOPMENT

Jumiatmoko, Sarah Sausan Nafiah, Fina Rohmah

PG PAUD Universitas Sebelas Maret

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2022

Disetujui Juni 2022

Dipublikasikan Juni 2022

Keywords:

Play, Traditional, Games, Early Childhood, Moral.

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang diwariskan secara turun temurun oleh setiap masyarakat di berbagai daerah dan memiliki ragam jenis serta kebermanfaatannya. Pada era perkembangan teknologi yang serba canggih saat ini justru mengakibatkan keberadaan permainan tradisional menjadi tersingkir dan tergantikan oleh penggunaan game online yang lebih menarik perhatian kegiatan bermain anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi beberapa implementasi permainan tradisional di daerah Jawa yang dapat membangun kembali nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari dan mengintegrasikan permainan tradisional pada kegiatan belajar dan bermain yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak. Metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan atau literatur review. Melalui beberapa sumber dan bahan bacaan maka didapatkan penjelasan terkait identifikasi tiga permainan tradisional daerah Jawa yakni engklek, gobag sodor, dan dakon. Hasil dari penelitian ini adalah permainan tradisional daerah Jawa mampu menanamkan sikap cinta tanah air bagi anak dan memberikan bekal pemahaman terhadap guru dengan adanya tiga permainan tradisional yang dapat diimplementasikan pada lingkungan belajar dan bermain anak serta menstimulasi aspek perkembangan anak sejak dini.

Abstract

The traditional game is one of the cultures that has been passed down from generation to generation by every community in various regions and has its types and benefits. In the era of technological developments that are all sophisticated today, it has resulted in traditional games being eliminated and replaced by the use of online games which attract more attention to children's playing activities. The purpose of this study is to identify several implementations of traditional games in Java that can rebuild local wisdom values in everyday life and integrate traditional games into learning and playing activities related to aspects of child development. The research method used is descriptive qualitative with the method of literature study or literature review. Through several sources and reading materials, explanations are related to three traditional Javanese games, namely engklek, gobag sodor, and dakon. The results of this study are traditional Javanese games are able to instill a love for the homeland for children and provide understanding to teachers with three traditional games that can be applied to children's learning and playing environments and stimulate aspects of child development from an early age.

Jumiatmoko, Traditional Games In Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills And Moral Development

Pendidikan Anak Usia Dini berdasar pada Undang-Undang No 21 Tahun 2003 dalam pasal 1 angka 14 dipahami sebagai bentuk pembinaan kepada anak usia dini sejak usia 0 sampai 6 tahun dan dilakukan dengan memberikan upaya-upaya untuk menstimulasi aspek perkembangan anak agar mampu memantapkan kesiapan diri untuk memasuki tahapan perkembangan selanjutnya. (Fitriyah et al., 2020). Dengan adanya stimulasi pada tahapan perkembangan anak tentu menjadi tolak ukur kehidupan di pola perkembangan anak kedepannya (Windi Wahyuni & Muazimah, 2020). Untuk memenuhi proses pengembangan pada ragam aspek perkembangan anak perlu diberikan pemenuhan fasilitas mulai dari kegiatan belajar dan bermain oleh komponen pendukung yakni orang tua, guru, dan lingkungan sekitar serta sesuai dengan usia dan tingkat pencapaian anak usia dini (Zulaeni, 2019). Pada kegiatan keseharian anak tidak pernah lepas dari aktivitas bermain melalui belajar dan belajar melalui bermain. Salah satu kegiatan yang menunjang proses tersebut yakni penerapan permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap sebagai media bermain untuk merangsang aspek perkembangan, menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan anak karena permainan ini dilakukan dengan senang tanpa disadari dan paksaan (Windi Wahyuni & Muazimah, 2020).

Penggunaan permainan tradisional pada era teknologi yang sangat berkembang saat ini mulai tersingkirkan dengan berbagai ragam permainan modern. Keberadaan permainan tradisional tidak lagi menjadi permainan yang dikenal oleh anak-anak dengan adanya perkembangan budaya, justru yang terlihat anak-anak semakin menunjukkan sifat kecanduan pada gadget atau game online yang mengakibatkan pribadi yang pasif dan melunturkan nilai karakter dalam diri (Adi, Sudaryanti, & Muthmainnah, 2022).

Berdasarkan hasil riset Play and Physical Quotient (PQ) (Agustina, Ilhami, & Najamuddin, 2018) yang dilakukan di beberapa negara Asia antara lain Indonesia, Jepang, Thailand, dan Vietnam menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia belum memiliki kemampuan bermain dan kemampuan fisik dan menempati urutan terendah diantara beberapa negara diatas, karena anak-anak lebih gemar melakukan kegiatan membaca dan bermain game. Apabila dengan adanya fasilitas teknologi yang tersedia saat ini tidak diiringi dengan pengawasan oleh pendidik dalam mengintegrasikannya pada kegiatan bermain dan belajar anak dapat menyebabkan anak sulit beradaptasi di kehidupan masyarakat, sulit memahami kehendak yang diberikan oleh orang sekitar, dan menunjukkan pribadi yang anti sosial terhadap masyarakat (Sewi & Mailasari, 2020).

Kegiatan bermain yang diterapkan pada anak usia dini masih terpaku dengan hal-hal kekinian dan dikenal secara umum, anak-anak tidak mengetahui secara persis permainan tradisional dan kesenian yang berasal dari daerah atau tanah kelahirannya (M. A. Anggraini et al., 2018). Fakta lainnya memperlihatkan (Jarwo et al., 2021) pada proses penerapan permainan tradisional kepada anak belum ada modifikasi yang lebih kreatif dan guru hanya sebatas mengetahui kegiatan permainan tradisional berdasar dari elemen empirik pribadi. Sehingga penerapannya masih bertolak belakang satu sama lain karena perbedaan persepsi antara guru satu dengan guru lainnya (Adi et al., 2022). Adapun faktor-faktor lain yang menyebabkan permainan tradisional belum secara maksimal dijalankan pada kegiatan belajar dan bermain adalah guru beranggapan belum memiliki wawasan yang luas dan mendalam terkait cara menggunakan permainan tradisional dan fasilitas koleksi permainan tradisional di sekolah fasilitas tidak tercukupi (Suherman et al., 2019).

Jumiatmoko, Traditional Games In Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills And Moral Development

Permainan tradisional merupakan ragam kegiatan yang muncul dari hasil karya budaya, yang mana di dalamnya terdapat nilai dan karakter kearifan lokal untuk melestarikan daerah atau lingkungan sekitar. Permainan tradisional umumnya di setiap daerah memiliki macam-macam jenis dan ciri khasnya masing-masing. Mulai dari nama permainan, cara bermain, dan teknik bermain. Permainan tradisional menjadi salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh semua jenjang usia khususnya anak usia dini dan remaja, karena dalam memainkannya tidak memerlukan bahan atau alat yang banyak dan mudah dipahami serta dimainkan oleh siapapun. Menurut Danandjaja permainan tradisional (M. A. Anggraini et al., 2018) adalah bagian dari salah satu permainan untuk anak-anak, yang beredar dalam kehidupan masyarakat daerah tertentu secara turun temurun, berbentuk tradisional, dan memiliki ragam variasi kegiatan. Melalui permainan tradisional (Indriyani et al., 2021) mampu melatih kemampuan anak-anak untuk mengidentifikasi gerak tubuh, melatih anak dalam melakukan permainan dari segi tingkat kelincahan dan ketangkasan, mampu berkomunikasi dan menyusun strategi bersama saat berlangsungnya kegiatan bermain, dan anak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan emosi diri serta beradaptasi dengan beberapa kelompok bermain. Selain itu keunggulan lainnya (Sewi & Mailasari, 2020) dalam permainan tradisional antara lain sebagai proses pengembangan aspek kecerdasan social emosional, menjadi sebuah media untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan kaitannya dengan nilai etika dan moral, salah satu sarana pengoptimalan kemampuan kognitif anak-anak, dan mengasah kemampuan anak untuk membangun rasa dan sikap kepekaan terhadap kondisi lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional tentu tidak hanya dimiliki oleh beberapa negara saja tetapi setiap negara

memiliki keanekaragaman budaya khususnya permainan tradisional. Secara global permainan tradisional (Avila, 2021) sampai saat ini masih mampu dilestarikan oleh masyarakat di berbagai belalahan dunia, dengan adanya kerjasama dan kontribusi setiap masyarakat sebagai komponen pelestarian budaya dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional di lingkungan belajar serta bermain anak secara terus menerus dan memanfaatkan TIK dalam melakukan permainan tradisional agar dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik generasi saat ini maupun mendatang.

Dalam pengimplementasian permainan tradisional yang dilakukan pada kegiatan belajar dan bermain sudah banyak dipaparkan terkait teknis dan tahapan yang efektif serta efisien. Pengimplementasiannya pula dalam beberapa penelitian sudah dapat diterima oleh anak-anak dan terbukti berhasil diterapkan. Namun, sayangnya belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengidentifikasi pelaksanaan permainan tradisional di PAUD. Padahal dengan dilakukannya permainan tradisional yang dirancang oleh guru kepada anak-anak mampu memunculkan banyak manfaat, permainan yang dilaksanakan akan diadaptasi sesuai dengan karakteristik setiap budaya sekitar (Yılmaz et al., 2022). Permainan tradisional jawa menjadi bahan pembahasan yang dipilih pada penelitian. Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan (Iswinarti & Suminar, 2019) bahwasannya permainan tradisional di daerah jawa, Indonesia sangat banyak dan beragam sejak zaman dahulu dan jauh sebelum adanya permainan digital. Dengan demikian pada studi penelitian ini membahas lebih dalam tentang beberapa komponen yang diidentifikasi dari permainan tradisional di daerah Jawa. Beberapa komponen yang diidentifikasi yaitu adanya referensi bagi guru dalam melaksanakan permainan tradisional

Jumiatmoko, Traditional Games In Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills And Moral Development

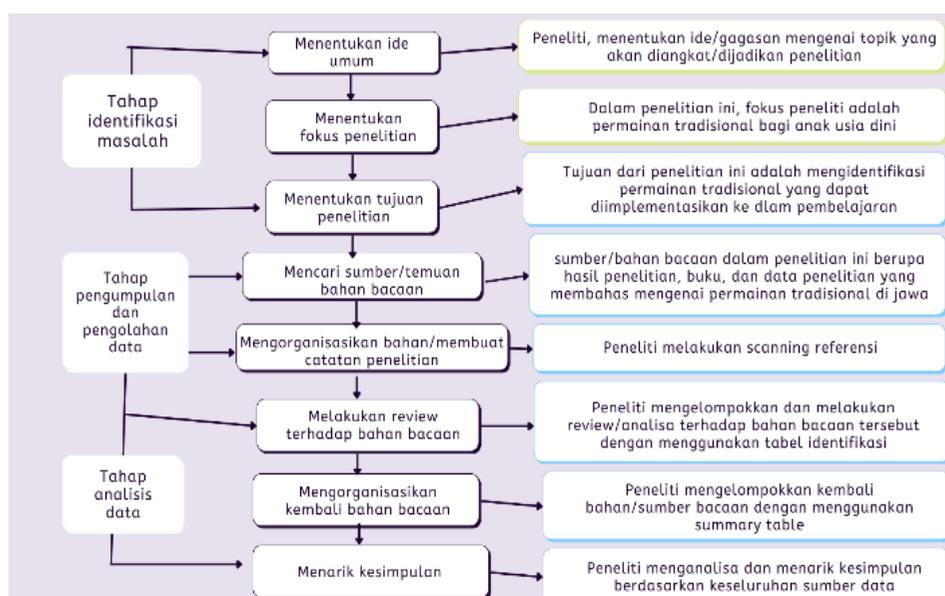
yang tentunya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi saat ini maupun mendatang. Selain itu komponen lainnya yakni menarik perhatian kembali anak-anak terhadap permainan tradisional dengan pemaparan ragam permainan yaitu engklek, gobag sodor, dan dakon atau congklak sebagai bentuk penanaman sikap kearifan lokal dan cinta budaya daerah.

METODE

Pada penelitian ini akan digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan atau literatur review. Dengan metode studi kepustakaan dapat membantu peneliti dalam mengembangkan berbagai informasi terkait penelitian, Hamzah

menyatakan bahwa memilih metode kepustakaan berarti terdapat penelitian kualitatif yang diperolehnya berdasar fakta-fakta teoritis serta konseptual bukan berasal dari sudut pandang peneliti yang disimpulkan (Brata Susena et al., 2021). Selain itu dengan metode ini hasil atau literatur data yang akan ditelaah atau dideskripsikan peneliti merupakan sebuah rangkaian pemerolehan data dengan cara mengumpulkan data, membaca dan mencatat, dan mengolah bahan

penelitian (Cendana & Suryana, 2021). Pada tahap pemerolehan data, sumber bahan bacaan diambil dalam rentang tahun 2018-2022. Sehingga sumber-sumber yang dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian tentu berasal dari hasil penelitian, buku, serta data-data yang sudah ada (Cendana & Suryana, 2021). Bahan-bahan penelitian selanjutnya kemudian dianalisis dan dilakukan sintesis berupa perbandingan, penyandingan, dan penyusunan bukti dalam rangka melengkapi data yang berkaitan dengan pokok-(Prastowo, 2018). Total sumber yang penulis dapatkan ada 50 artikel jurnal. Berdasarkan pada pemilihan metode literatur review, maka peneliti akan menggali lebih dalam terkait permainan tradisional yang berkaitan dengan hasil implementasi yang sudah ada dalam data penelitian-penelitian sebelumnya. Serta akan dikembangkan pula secara luas untuk mengidentifikasi teknis dari penerapan permainan tradisional yang menarik, mudah dan dapat diterima oleh guru untuk diterapkan pada generasi saat ini maupun mendatang serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik lingkungan budaya jawa.



Gambar 1. Diagram Alur penelitian

TEMUAN HASIL

Identifikasi Permainan Tradisional Jawa

Permainan Tradisional	Keunggulan	Hambatan	Kontribusi Abad 21	Referensi
Engklek adalah permainan tradisional yang dilakukan secara individu untuk memotivasi anak dalam melakukan kegiatan fisik motorik. Permainan ini menggunakan media gacuk atau batu berbahan tipis dan pola berbentuk petak-petak persegi yang tersusun membentuk sebuah bagan permainan engklek. Tahapan pertama memulai serangkaian permainan yakni guru terlebih dahulu memberikan petunjuk permainan kepada anak. Kedua, anak diajak untuk menggambar petak berbentuk bagian-bagian persegi. Ketiga, anak mendapatkan kesempatan memainkan permainan dengan pengawasan guru, yang	Permainan yang mudah dilakukan, dapat disesuaikan dengan keadaan lingkungan bermain serta belajar anak, dan mendapatkan hasil dari pengalaman nyata Aspek yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif anak yaitu anak mampu menyebutkan angka dengan lancar dan menyelesaikan serangkaian permainan engklek dengan baik Dengan permainan engklek mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif, permainan yang menarik dan bervariasi, serta mengoptimalkan aspek perkembangan anak untuk melakukan kegiatan bermain dan belajar. Aspek perkembangan anak yang ditemukan adalah motorik dasar anak lebih terstimulasi dan berkaitan dengan nilai serta unsur gerak yang sesuai	Keberadaan permainan engklek masih dikenal oleh masyarakat sebagai salah satu permainan tradisional, namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi popularitas permainan engklek mulai tergantikan. Untuk melakukan permainan engklek membutuhkan lahan yang memiliki permukaan datar dan dapat digunakan untuk menggambar pola berbentuk petak engklek. Permainan engklek semakin jarang diterapkan dalam kegiatan belajar dan bermain di sekolah maupun di rumah, karena adanya fasilitas permainan lain yang lebih mudah diberikan kepada anak sebagai penunjang kegiatan bermain dan belajar Permainan engklek dirasa membosankan dan	Pada abad 21 berbagai kebutuhan dan karakteristik anak semakin beragam, perlu adanya modifikasi permainan engklek. Modifikasi sebagai langkah pembaharuan permainan engklek di masa modern dapat dirubah dengan beberapa bagian dalam konsep permainan. Unsur-unsur yang dapat dipertahankan adalah cara atau teknik bermain, utilitas atau kegunaan permainan engklek perlu dipertahankan agar kegunaan permainan awal yakni untuk bermain, bersosialisasi, bermain, dan olahraga dapat hadir dalam serangkaian permainan, dan konsep permainan engklek yang harus tetap terbangun agar unsur-unsur sebelumnya yakni teknik dan utilitas permainan dapat diimplementasikan sesuai permainan asli. Adapun unsur-unsur yang dapat dirubah yakni gacuk, alat bermain yang berasal dari bahan alam seperti pecahan genteng dan bantu dianggap kurang higienis sehingga perlu diganti dengan bahan	(Salma & Amaludin, 2021); (Agustina, Ilhami, & Najamuddin, 2018); (Suherman et al., 2019); (Indriyani et al., 2021); (Taskiyah & Widyastuti, 2021), (Sutrisno, 2020), (Iswinarti, 2018)

Jumiatmoko, Traditional Games In Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills And Moral Development

<p>dilakukan dengan cara melempar gacuk ke arah petak engklek dan tidak boleh melewati garis batas petak tersebut. Ketiga, anak melompat dengan mengangkat 1 kaki dan menghindari petak persegi yang terkena lemparan gacuk. Pada saat melompat anak harus menyeimbangkan gerak tubuh agar tidak melewati batas petak engklek, apabila saat anak melempar gacuk dan melompat hingga melewati batas petak maka akan dinyatakan gugur dan permainan akan secara bergantian dimainkan oleh anak lainnya.</p>	<p>dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.</p> <p>Melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kemampuan bertanggung jawab, disiplin, dan konsep bekerja sama dalam permainan.</p> <p>Permainan engklek mengasah keterampilan kelincahan, ketangkasan, kecepatan, dan keseimbangan pada anggota tubuh.</p> <p>Pengimplementasian permainan engklek dalam pembelajaran dapat mengenalkan konsep budaya cinta tanah air dan daerah sekitar anak sehingga mampu menanamkan karakter jiwa berbudaya sejak usia dini.</p>	<p>kurang menarik karena belum banyak inovasi dalam memodifikasi permainan engklek sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak abad 21</p>	<p>lain yang tetap ramah lingkungan namun lebih bersih dan aman untuk digunakan anak-anak. Seperti menggunakan potongan kayu yang sudah ditumpulkan dan dihaluskan. Selain itu untuk petak engklek yang digambar langsung di tanah, saat ini dirasa lahan untuk bermain tidak sepenuhnya mampu memfasilitasi sehingga pembaharuan yang dapat dilakukan adalah dengan mencetak design engklek menggunakan sebuah banner yang dicetak, namun lebih efektif digunakan untuk permainan indoor. Upaya lainnya yaitu membuat petak engklek menggunakan papan bermain seperti puzzle. Sehingga dapat dibongkar pasang dan mudah dibawa kemana-mana baik di indoor maupun outdoor.</p>	
<p>Dakon atau Congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 anak dengan menggunakan papan berlubang dan media batu atau biji-bijian. Permainan dakon meliputi beberapa</p>	<p>Permainan dakon mengenalkan kepada anak mengenai konsep sederhana dari berhitung, Berhitung menggunakan benda konkrit yakni biji atau batu yang dibarengi dengan pengucapan anak menghitung jumlah</p>	<p>Anak belum mengetahui konsep dasar dari berhitung yakni mulai dari angka 0-10, sehingga kesulitan untuk menghitung jumlah biji atau batu pada lubang-lubang permainan.</p>	<p>Inovasi yang dapat dilakukan oleh generasi abad 21 yakni memodifikasi batu atau biji dakon dengan ragam bentuk seperti bentuk geometri. Hal ini menjadi solusi yang berguna bagi anak, dimana anak terstimulasi untuk mengenal ragam bentuk</p>	<p>(Wahid & Samta, 2022), (C. K. Sari et al., 2019), (Saugi, 2020), (Karakter et al., 2020), (Nurlistiyati & Imron, 2021),</p>

Jumiatmoko, Traditional Games In Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills And Moral Development

<p>cara permainan yakni Pertama, permainan ini dilakukan dengan mengisi 14 lubang dengan biji atau batu sejumlah 7 butir secara merata dan tidak ada 1 lubang pun yang tidak terisi. Kedua, , anak secara bergantian untuk memindahkan biji atau batu tersebut dari satu lubang ke lubang lainnya dan perlu diarahkan bahwa lubang yang akan dipilih untuk dimainkan adalah utamanya pada 14 lubang kecil. Apabila saat putaran anak memindahkan biji atau batu terhenti di bagian lubang yang kosong, maka anak berhenti bermain dan kesempatan anak lainnya untuk memulai putaran permainan. Ketiga, setiap anak diharuskan berhasil mengumpulkan sebanyak mungkin biji atau batu untuk dimasukkan ke dalam 2 lubang besar yang salah satu diantaranya merupakan kepemilikan anak.</p>	<p>biji atau batu ke dalam lubang-lubang permainan.</p> <p>Permainan ini mampu mengasah keterampilan motorik halus anak yang ditunjukkan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerak jari dengan memegang maupun menggenggam biji atau batu yang kecil agar dapat dipindahkan ke dalam lubang-lubang permainan dakon tanpa keluar dari batas lubang.</p> <p>Menstimulasi ragam karakter sosial atau aspek perkembangan sosial emosional yang meliputi toleransi terhadap teman atau lawan main sehingga berkaitan dengan sikap sabar menunggu pergantian putaran bermain dengan teman tersebut, memunculkan sikap sportif atau tidak curang saat memindahkan jumlah biji atau batu pada bagian lubang, disiplin yang terlihat dari kemampuan anak untuk mematuhi peraturan permainan dakon, dan meningkatkan kreativitas anak untuk memilih strategi yang</p>	<p>Guru atau pendidik belum menjadikan permainan tradisional dakon sebagai media belajar, karena hanya digunakan sebagai alat atau fasilitas bermain saja dan kurang memperhatikan kaitannya proses bermain dakon dengan kegiatan belajar dan bermain yang mampu menstimulasi aspek perkembangan dan pengenalan konsep berhitung sederhana.</p> <p>Anak belum mampu memainkan serangkain permainan secara individu atau masih memerlukan bantuan orang lain dalam memainkannya. Hal ini sering muncul karena pengaruh dari kebiasaan anak meminta bantuan dalam kegiatan bermain dan belajar anak, sehingga tidak sepenuhnya mendapatkan kesempatan bermain secara mandiri dan inisiatif dari anak untuk bermain secara mandiri menjadi sulit diterapkan pada ragam permainan.</p>	<p>benda yang ada di lingkungan sekitar, selain itu kemampuan anak untuk mengidentifikasi perbedaan bentuk atau tekstur biji atau batu dengan meraba. Inovasi ini dikenal dengan permainan dakon geometri, pada pembaharuan tentu ciri khas utama permainan tradisional yang berkaitan dengan teknik bermain, tujuan bermain, dan alat yang digunakan tetap diutamakan dan tidak dihilangkan. Namun dengan adanya kesesuaian perkembangan daya pikir serta karakteristik anak pada era perkembangan teknologi ini memerlukan sebuah langkah atau upaya baru. Sehingga harapannya mampu membiasakan kembali penerapan media permainan tradisional dalam kegiatan bermain dan belajar dan menarik minat anak untuk memainkan permainan tradisional dakon yang sudah dimodifikasi.</p>	<p>(Pertwi & Anggraeni Widyastuti, 2019), (Lestari & Prima, 2018); (T. Fransisca & Madiun, 2022);(Tam bakromo et al., n.d.)</p>
--	---	--	---	---

<p>Serangkaian permainan akan melewati 16 lubang alat satu persatu sampai anak mendapatkan hasil akhir di 2 bagian besar. Dengan 2 lubang besar telah terisi penuh dan 14 lubang kecil kosong barulah dapat ditentukan pemenang dari lomba permainan dakon yang diidentifikasi dari perbandingan jumlah biji atau biji pada 2 bagian lubang besar permainan.</p>	<p>digunakan agar dapat mengisi lubang 1 lubang besar milik setiap anak dengan biji atau batu yang banyak dan memainkan putaran yang lebih lama.</p>			
<p>Gobag Sodor atau hadang adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok atau membuat sebuah tim beranggotakan 4-7 orang. Permainan ini memerlukan sebuah lahan yang cukup luas untuk area bermain yang diberi tanda garis membentuk 4 petak persegi panjang. Pada setiap titik garis petak terdapat penjaga dari satu kelompok dan begitupun untuk kelompok tim lawan juga</p>	<p>Membangun kerjasama antar anggota sebagai bentuk meningkatkan keterampilan untuk bertukar pendapat menyusun sebuah strategi permainan dan mencapai petak-petak gobag sodor dengan teknik dan konsep permainan yang sesuai langkah permainan melalui arahan antar anggota tim.</p> <p>Permainan gobag sodor mampu mengembalikan semangat cinta tanah air karena anak dibiasakan kembali untuk mengimplementasikan</p>	<p>Memusatkan perhatian anak dan konsentrasi secara penuh masih sulit untuk dibangun antar anggota atau tim</p> <p>Anak-anak hanya memilih anggota tim berdasar teman satu kelompok saja, contohnya anak laki-laki memilih anggota dengan teman sejenis kelamin saja.</p> <p>Permainan tradisional gobad sadar dalam penerapannya belum didasari dengan pemahaman guru atau pendidik untuk memberikan pengertian kepada</p>	<p>Permainan gobag sodor dapat disesuaikan dengan perkembangan era saat ini. Bentuk penyesuaian tersebut adalah dengan adanya kegiatan rutin melakukan permainan tradisional gobag sodor dalam model pembelajaran. Kegiatan rutin dari gobag sodor ini tidak hanya dipahami sebagai kegiatan olahraga saja, namun mampu dijadikan sebagai kegiatan inti bermain dan belajar yang dapat meningkatkan keterampilan diri dan karakteristik bekerja sama dan mencintai kearifan lokal dengan melestarikan budaya</p>	<p>(Ruswan & Nikawanti, 2018); (Sekarningrum et al., 2021); (Ruswan & Nikawanti, 2018); (R. Anggraini & Nurhafizah, 2020); (Brata Susena et al., 2021); (Izza et al., 2018); (Sudarto, 2018)(Mulyati, 2022)</p>

<p>berperan memainkan permainan dengan berusaha menghindari para penjaga dan mampu melewati keseluruhan petak persegi hingga berhasil kembali ke titik awal garis mulai petak gobag sodor.</p>	<p>n permainan gobag sodor yang merupakan kepemilikan budaya khas daerah sesuai dengan konsep permainan asli di Jawa pada kegiatan belajar dan bermain di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar.</p> <p>Melatih daya gerak anggota tubuh anak khususnya motorik kasar yang terkoordinasi dengan motorik halus dan stimulasi ini dapat muncul dalam serangkaian permainan gobag sodor berupa kaki bergerak dengan cepat untuk mencapai petak dan menghindari penjaga. Kemampuan gerak tangan dari penjaga yang diseimbangkan dengan gerak kaki untuk memegang lawan apabila berusaha memasuki petak gobag sodor.</p> <p>Kemampuan bertanggung jawab dan disiplin meningkat pada permainan ini karena dengan kontribusi bersama antar anggota dapat menyusun sebuah taktik atau strategi untuk menghadapi lawan dan penjaga sehingga secara terstruktur anak</p>	<p>anak bahwa permainan tradisional gobag sodor merupakan salah satu upaya untuk melestarikan budaya daerah, karena guru atau pendidik hanya berperan mengawasi dan mengamati sejauh mana tingkat kematangan fisik dan sosial anak dalam memainkan permainan.</p>	<p>tradisional yakni permainan gobag sodor.</p>
--	---	---	---

memahami peran
dirinya untuk
melakukan
permainan sesuai
pada aturan bermain
dan menyelesaikan
serangkaian
permainan hingga
akhir.

Berdasarkan tabel penelitian diatas bahwasannya permainan tradisional di Indoneia khususnya daerah jawa memiliki ragam jenis dan teknis permainan, nilai unggul atau kegunaan bagi anak, hambatan-hambatan pada setiap permainan dan kontribusi yang dapat diberikan oleh generasi abad 21. Permainan tradisional keberadaannya sampai saat ini tentu masih bisa ditemukan pada beberapa daerah, namun pengimplementasian permainan tradisional sudah jarang dilakukan karena pengaruh perkembangan teknologi di abad 21 ini. Pengimplementasian permainan tradisional di era perkembangan ini masih terhambat oleh adanya kebutuhan dan karakteristik dari setiap anak yang semakin beragam karena kurangnya pembiasaan untuk melakukan kegiatan permainan tradisional di lingkungan sekitar, sekolah, dan rumah. Perlunya pengenalan kembali dan pembiasaan terhadap permainan tradisional di daerah jawa kepada generasi saat ini agar budaya pada setiap daerah dapat terus dilestarikan dan nilai keunggulannya dapat dirasakan oleh setiap anak dalam melakukan kegiatan permainan tradisional.

Melalui permainan pertama yakni engklek, sebagai salah satu permainan tradisional yang memiliki ciri khas dimainkan dengan mengangkat 1 kaki dan melompat pada setiap petak-petak persegi berbentuk pola engklek dan menggunakan media gacuk yang dilempar sebelum memulai untuk melakukan serangkaian permainan. Permainan engklek menunjukkan adanya kegunaan bagi kemampuan kerja otot anak yang terkoordinasi antara motoric halus dan kasar karena keseimbangan anak untuk melempar gacuk ke bagian petak-petak engklek dan mengangkat kaki untuk melewati petak tersebut menjadi

kunci utama yang mendukung teknis permainan ini dapat dilakukan secara utuh. Adapun pada permainan dakon atau congklak yakni permainan papan kayu yang memiliki lubang berjumlah 14 dengan 12 lubang kecil bagian tengah dan 2 lubang besar bagian ujung papan dan dimainkan oleh setiap anak dengan media biji atau batu biasa disebut dengan kecik. Serangkaian permainan dakon menstimulasi gerak jari-jari tangan untuk menjemput kecik untuk dimasukkan ke dalam lubang-lubang permainan dan kemampuan anak mengenal konsep angka serta berhitung dari jumlah kecik yang akan diambil dan dipindahkan secara merata pada setiap lubang dakon.

Adapun pada permainan tradisional yang terakhir berdasarkan hasil penelitian yakni gobag sodor. Gobag sodor merupakan permainan tradisional yang menggunakan lahan sebagai area bermain yang cukup luas untuk membuat pola garis berbentuk petak persegi panjang biasanya berjumlah 4-6 petak. Dalam permainan ini kerjasama tim dan anggota perlu dibangun untuk menyusun sebuah strategi baik tim yang berperan sebagai penjaga dan lawan, sehingga pada tim penjaga mengatur strategi dengan membagi peran menjaga setiap titik garis petak dan tim lawan berusaha melewati seluruh petak tanpa tertangkap atau tesentuh oleh tim penjaga. Permainan ini sangat menitikberatkan pada kemampuan koordinasi motorik yang didominasi oleh motoric kasar anak yaitu keseimbangan, ketangkasan, dan kekuatan otot kaki untuk berpindah-pindah tempat dengan aktif dan menyelesaikan permainan bersama-sama atas kerjasama setiap tim. Dengan adanya pemaparan ragam permainan diatas dapat dipahami bahwasannya setiap

permainan tradisional di Indonesia khususnya daerah Jawa memiliki nilai kebermanfaatan bagi aspek perkembangan anak dan memberikan nilai positif bagi setiap anak untuk melestarikan permainan tradisional sebagai keterampilan diri mengenal serta menguasai ragam permainan daerah serta terimplementasikannya permainan tradisional dalam variasi kegiatan belajar dan bermain anak usia dini sesuai dengan konsep awal permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional adalah salah satu budaya yang dilestarikan secara turun temurun oleh setiap masyarakat. Keberadaan permainan tradisional saat ini mulai tersingkirkan oleh ragam permainan yang mengikuti perkembangan teknologi seperti permainan digital atau *game online*. Pesatnya perkembangan teknologi tidak pernah lepas dari pola kehidupan manusia mulai jenjang usia dini sampai usia lanjut selalu berdampingan. Realitanya dalam kehidupan ini seluruh aktivitas masyarakat perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan agar fungsi dan tujuan saling berkaitan menciptakan sebuah pembaharuan. Permainan tradisional yang meliputi konsep, teknis, dan aturan bermain harus dipertahankan agar pada pengimplementasiannya tidak menghilangkan nilai asal permainan di setiap daerah dan ciri khasnya. Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak suku dan budaya tentu ditunjang dengan kontribusi masyarakat yang dapat membangun kembali nilai kearifan lokal di setiap daerahnya agar unsur-unsur budaya tertanam pada setiap generasi. Khususnya bagi anak usia dini ragam permainan tradisional mudah untuk diterapkan dan memiliki nilai kearifan lokal budaya Jawa.

Pada dunia pendidikan, permainan tradisional memiliki fungsi dan kegunaan yang dapat dijadikan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini. Namun permainan tradisional belum sepenuhnya diterapkan sesuai dengan konsep awal setiap permainan pada umumnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan baik dari komponen pendukung yakni pendidik dan

peserta didik atau anak usia dini. Dilihat pada lingkup komponen pendukung kegiatan pembelajaran bahwasannya pengimplementasian permainan tradisional hanya dirancang sesuai dengan persepsi pribadi pendidik sehingga penerapan konsep bermain antara guru satu dengan yang lainnya saling bertolak belakang. Persoalannya adalah kegiatan permainan yang diterapkan menjadi berbeda apabila berganti pertemuan kelas, sehingga menyebabkan tingkat kepuasan anak terhadap permainan yang dilakukan tidak terealisasi dengan baik sesuai kebutuhan dan karakteristik anak (Adi et al., 2022). Ditambah lagi dengan kemampuan pendidik untuk menyediakan media dan alat permainan kurang terstruktur sesuai dengan konsep permainan tradisional, sehingga sulit untuk mengimplementasikan permainan tanpa daya dukung fasilitas yang memadai. Tempat atau lahan bermain yang semakin kecil menjadikan kegiatan belajar dan bermain banyak dilakukan di dalam atau *indoor* dengan menggunakan media teknologi dan memanjakan anak untuk memfungsikannya (Salma & Amaludin, 2021). Alasan tersebut yang sering muncul dalam beberapa hasil penelitian yang dikaji bahwa komponen pendukung menjadi faktor utama dari pengenalan permainan tradisional kepada generasi saat ini. Adanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan bermain dan belajar perlu diimbangi pada penerapan permainan tradisional. Anak usia dini akan semakin tertarik untuk memainkan permainan tradisional dan didalamnya terdapat nilai serta manfaat pada ragam aspek perkembangan.

Anak usia dini yang berada pada masa *golden age* dimana perkembangan setiap aspek-aspek akan terlibat aktif terhadap kegiatan bermain dan belajar di kehidupan anak. Proses tumbuh kembang inilah yang harus terfasilitasi dengan berbagai ragam permainan yang menyenangkan dan efektif untuk dilakukan oleh anak usia dini. Salah satu kegiatannya yakni melalui pengimplementasian permainan tradisional yang mampu mendukung model belajar dan bermain anak sesuai dengan karakteristik anak-anak generasi saat ini. Dimana implementasi yang dilakukan pada anak usia ini dapat berupa permainan engklek, dakon

atau congklak, dan gobag sodor. Ketiga permainan tersebut dipilih berdasarkan pada pembaharuan yang diangkat dalam penelitian ini yakni konsep dasar, manfaat atau nilai unggul, hambatan-hambatan, dan kontribusi abad 21. Komponen yang dibahas dapat menjadi acuan atau bekal wawasan terhadap pendidik untuk mengimplementasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran dan bagi anak usia dini dapat ditanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan mengenal ragam budaya di pulau Jawa.

KESIMPULAN

Permainan tradisional yang menjadi budaya turun temurun memiliki manfaat yang berguna bagi pendidikan anak usia dini. Manfaat yang mampu menstimulasi ragam aspek perkembangan serta menanamkan nilai kearifan lokal pada anak usia dini. Sehingga diperlukan langkah pengimplementasian yang terencana dalam pendidikan anak usia dini terkait permainan tradisional yang efektif dan efisien untuk digunakan. Kerjasama antara komponen pendukung perlu dibangun agar pembiasaan permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini di abad 21 ini. Maka melalui permainan tradisional dianggap sebagai salah satu acuan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini baik generasi saat ini maupun mendatang untuk memperluas bekal pendidik dalam mengimplementasikan permainan di lingkup pendidikan serta membangun rasa kepemilikan terhadap budaya-budaya dan nilai kearifan lokal daerah sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Irianto, D. P., & Sukarmin, Y. (2022). Teachers' perspectives in motor learning with traditional game approach for early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.36843>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471–3481. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/872>
- Avila, R. V. (2021). Local Wisdom in Laro Ng Lahi As Foundation in Game-Based Pedagogy. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 107–124. <https://doi.org/10.17509/cd.v12i2.40304>
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., Setyaningsih, P., & Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpk/article/view/1185>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Fernando, F. (2020). Konsep Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Serta Alternatif Mediana Melalui Permainan Tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.536>
- Fitriyah, F., Khasanah, I., & Purwadi, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Terhadap Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 111–118. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6770>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>

- Fransisca, T., & Madiun, U. P. (2022). *Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. 1*, 916–921.
- García-Monge, A., Rodríguez-Navarro, H., & Bores-García, D. (2021). New Images for Old Symbols: Meanings That Children Give to a Traditional Game. *Frontiers in Psychology*, *12*, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.676590>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Iswinarti, M. (2018). *The Influence of Traditional Game Engklek with BERLIAN Method to Improve Problem Solving Skills*. *231(Amca)*, 610–612. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.169>
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problem-solving skills through javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*, *38*(3), 578–589. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>
- Izza, S., Nurizqi, T. L., & Ayuningrum, R. D. (2018). Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global," 0291*, 80–85.
- Jarwo, S., Sudardiyono, S., Yulianto, H. Y., & Yudanto, Y. (2021). Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture. *Community Development Journal*, *5*(1), 184–188. <https://doi.org/10.33086/cdj.v5i1.1914>
- Kamaruddin, N., Kamaruddin, H., & Rosli, H. (2021). Imaginative Interfaces of Malaysian's Traditional Games as an Indoor Activity. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, *6*(SI6), 141–147. <https://doi.org/10.21834/ebpj.v6isi6.3050>
- Karakter, A., Melalui, S., & Dakon, P. (2020). Analisis Karakter Sosial Melalui Permainan Dakon. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, *1*(2), 2–5. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i2.7186>
- Kendari, U. M., Kendari, U. M., Salma, S., Kendari, U. M., Amaludin, R., & Kendari, U. M. (2021). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kognitif Anak*. 198–210.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November*, 539–546.
- Mulyati, S. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2495–2504.
- Nasution, D. K., Emelia, T. W., & Izar, S. L. (2022). Local Wisdom in Traditional Malay Games as a Media for Cultural Preservation and Instilling Character Values of Nationalism in Children. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, *4*(3), 1952–1958. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.989>
- Nila Fitria, Ari Putra, R. G. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan PAUD di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(2), 142–150.
- Nizrina, E. H., Rosidah, L., & Maryani, K. (2019). Outdoor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal JPP PAUD FKIP Untirta*, *6*(1), 41–50. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Nurfaidah, S. S. (2018). The Role of Teachers in Building National Character Values through Traditional Games for Elementary School Students. *International Journal of Community Service Learning*, *2*(4), 297–301. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i4.15543>
- Nurlistiyati, & Imron. (2021). Peningkatan Karakter Mandiri Anak Melalui Permainan Dakon Kreasi Di Kb Putera Sembada. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 80–86.
- Pertiwi, R., & Anggraeni Widyastuti, P. (2019). VISUALISASI PERMAINAN

- TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Studi Kasus: Kajian Semiotika Pierce). *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 279–287.
- Prastowo, A. (2018). Permainan Tradisional Jawa Sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Keterampilan Global Di Mi/Sd. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>
- Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2018). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak. *Metodik Didaktik*, 13(2), 81–86. <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9499>
- Salma, S., & Amaludin, R. (2021). *A Traditional Play to Improve Children 's Cognitive*. 7(2), 198–210.
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Saugi, W. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Dakon Di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda Developing Arithmetic Skills Through Traditional Game Dakon At Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(1), 1–14. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- 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. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Suherman, W. S., Dapan, Guntur, & Muktiani, N. R. (2019). Development of traditional children play based instructional model to optimize development of kindergarteners' fundamental motor skill. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 356–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.25289>
- Sutrisno, A. (2020). Transforming the Traditional Engklek Game Using ATUMICS Method. *KnE Social Sciences*, 2020(2015), 640–650. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7638>
- Tambakromo, I. I. S. D. N., Kelas, P. T., & Taggrat, M. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Keaktifan (Ingti Binova Agomara) 1.973.22*, 973–980.
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika*

- (Kudus), 4(1), 81.
<https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>
- Wagiono, F., Shaddiq, S., Sakman, S., & Suprayitno, S. (2020). Implementation Based Education (Learning-Gradual) through Traditional Games Mambe Tampun. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 43–55.
<https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.877>
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Santa Cendekia*, 3(2), 61–68. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/2148/1549>
- Windi Wahyuni, I., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yilmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of children's social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers and Education*, 187(November 2021), 104548.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104548>
- Zulaeni, S. (2019). Analisis Nilai Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Boin-Boin di TK Kartini Dempet Kelas A Tahun Ajaran 2018/2019. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4630>