

MEMPERINGATI HARI ANAK NASIONAL DENGAN MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK ANAK DUSUN LEMBAR, DESA POLENGAN

M Fadhil Tamam, Ginanjar Dimas Pramudana, Agus Triningsih, Panji Sakti Rahmatullah,
Azzahra Prasetiawan

Universitas Tidar, Magelang

m.fadhiltamam@gmail.com dhimas.gv@gmail.com agustriningsih09@gmail.com

panjisakti616@gmail.com azzahraprasetiawan13@gmail.com

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) dimaksudkan sebagai pengabdian oleh mahasiswa perguruan tinggi untuk terjun ke masyarakat yang diharapkan dapat memberikan dampak positif dengan berkontribusi dalam turut serta membantu penyelesaian permasalahan yang dihadapi masyarakat di suatu wilayah tertentu. Salah satu permasalahan umum yang terjadi akibat globalisasi adalah pergeseran pola permainan anak-anak dari yang sebelumnya bersifat tradisional menjadi modern akibat digitalisasi. Hal ini juga terjadi di Dusun Lembar, Desa Polengan, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang sehingga menanggapi hal tersebut kami dari tim KKN Polengan (Lembar) Universitas Tidar menanggapi permasalahan tersebut dengan melaksanakan program kerja berbasis budaya-masyarakat berupa pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak di Dusun Lembar yang dilaksanakan bertepatan dengan momentum Hari Anak Nasional yang ditunjukkan sebagai perayaan dengan dampak positif berkelanjutan. Kegiatan ini dilakukan untuk melestarikan budaya melalui anak-anak sehingga diharapkan mereka dapat lebih mencintai budaya yang menjadi identitas bangsa serta mengenal warisan nenek moyang. Metode yang digunakan adalah pendekatan program yang dibangun dengan instrumentasi kedekatan mahasiswa untuk dapat mengerjakan dan melakukan kegiatan sesuai dengan aktivitas dan budaya masyarakat setempat. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif kepada anak, selain menumbuhkan rasa cinta anak terhadap budaya bangsa, juga memberikan rasa senang dan pembentukan karakter positif bagi anak.

Kata kunci: Anak, Budaya, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Real Work Lectures (KKN) are intended as community service for college students to engage in community service, which is expected to have a positive impact by contributing to helping solve problems faced by the community in a particular area. One of the common problems that occurs as a result of globalization is the shift in children's play patterns from previously traditional to modern due to digitalization. This also happened in Lembar Hamlet, Polengan Village, Srumbung District, Magelang Regency, so in response to this, we are the Tidar University Polengan (Lembar) KKN Team responded this problem by implementing a culture-community-based work program in the form of introducing traditional games

Article History

Received: Agustus 2024

Reviewed: Agustus 2024

Published: Agustus 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI :

10.9765/Krepa.V218.3784

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Krepa.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

to children in Lembar Hamlet, which was held to coincide with the momentum of National Children's Day, which was shown as a celebration with a positive impact. This activity is carried out to preserve culture through children so that it is hoped that they will love the culture that is the identity of the nation more and get to know the heritage of their ancestors. The method used is a program approach that is built on the instrumentation of student proximity to be able to work and carry out activities in accordance with the activities and culture of the local community. The results show that this activity has a positive impact on children, not only growing children's love for national culture but also giving children a sense of joy and positive enthusiasm for this activity.

Keywords : Children, Culture, Traditional Game

PENDAHULUAN

Permainan menurut definisi yang dikemukakan oleh Santrock (1995), *dalam* Kurniati (2016) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Dalam setiap permainan dapat ditemukan sebuah aturan yang biasanya ditentukan lewat kesepakatan bersama. Apabila dikaitkan dengan permainan tradisional maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang berisi aktivitas menyenangkan dengan aturan tertentu yang disepakati yang telah hidup dan berkembang dalam suatu masyarakat sehingga di dalamnya erat dengan nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun temurun (Karmadi, 2007). Karena terbentuk dalam masyarakat suatu daerah, permainan tradisional berkembang mengikuti nilai-nilai yang dianut di lingkungan sosial tempat tersebut .

Di Indonesia yang di dalamnya terdapat kemajemukan dari segi budaya menghasilkan serangkaian keanekaragaman permainan tradisional yang berbeda di setiap daerahnya. Permainan tradisional akan berbeda satu sama lain antara daerah satu dengan lainnya, baik dari segi aturan, bahan, alat, maupun penyebutannya. Akan tetapi, dalam sebuah permainan tradisional akan ditemukan sebuah persamaan lewat nilai universal yang secara umum dapat diterima sehingga membentuk sebuah irisan konsep nilai masyarakat yang dapat diakui bersama. Nilai universal ini antara lain berkaitan dengan aturan yang dibentuk dalam konsensus lewat kesadaran kolektif, penggunaan alat dan bahan sederhana yang biasanya diambil dari alam sekitar, dan solidaritas yang terbentuk secara mekanis, yang mana nilai-nilai ini juga terlihat pada pola masyarakat tradisional sehingga corak tersebut melekat pula pada permainan tradisional yang telah terbentuk dari waktu yang sangat panjang. Nilai universal tersebut yang kemudian mengikat masyarakat Indonesia dalam permainan tradisional yang kemudian membentuk identitas bangsa.

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak pada masuknya era globalisasi yang berakibat pada modernisasi dalam berbagai aspek kehidupan yang cenderung mengarah pada digitalisasi termasuk dalam pola bermain anak-anak, salah satunya terjadi di Dusun Lembar, Desa Polengan. Di wilayah ini, seperti di banyak tempat lainnya, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh popularitas permainan modern seperti *game online* yang dapat diakses dengan gadget yang mengutamakan aspek digital dan individual. Hari Anak Nasional, yang diperingati setiap tanggal 23 Juli 2024 merupakan momentum penting dalam meningkatkan kepedulian terhadap penjaminan hak-hak anak yang sesuai standar hidup yang layak sebagaimana telah diamanatkan dalam konstitusi sebagai bagian dari Hak Asasi Manusia. Oleh karena itu, berkaitan dengan momentum tersebut dapat menjadi kesempatan yang sangat berharga untuk menghidupkan kembali permainan tradisional yang nyaris terlupakan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tersebut kepada anak-anak Dusun Lembar, agar mereka dapat

merasakan manfaat langsung dari kegiatan yang telah diwariskan oleh generasi sebelumnya.

Permainan tradisional seperti lompat karet, engkleng, bakiak, gobak sodor, dan kelereng, bukan hanya sekadar hiburan, melainkan sebuah warisan turun temurun yang hidup, tumbuh, dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu yang penting untuk dilestarikan karena erat kaitannya dengan nilai sosial budaya masyarakat itu sendiri, terutama melalui anak-anak sebagai generasi muda (Anggita, 2018). Manfaat yang didapat dalam permainan tradisional yang menjadi keunggulan dibanding permainan yang hadir di era modern adalah sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosial, motorik, dan kognitif. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan yang melibatkan interaksi sosial dan kerjasama tim, kita tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga memberikan pengalaman yang berharga dalam membangun karakter dan keterampilan sosial mereka.

Dengan memperkenalkan permainan ini dalam suasana yang penuh kegembiraan dalam perayaan Hari Anak Nasional diharapkan bahwa perayaan tersebut dapat memberikan kontribusi nyata terhadap masyarakat, terutama anak-anak dengan mendapatkan manfaat implementatif jangka panjang yang memiliki nilai keberlanjutan sehingga Hari Anak Nasional bukan hanya menjadi momen seremonial rutin tahunan yang memiliki nilai simbolisasi semata. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak Dusun Lembar dapat mengenali kembali kekayaan budaya yang ada di sekitar mereka dan menghargai pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas bangsa. Menurut Yudiwinata (2014) permainan tradisional diharapkan akan timbul rasa cinta dan kepedulian yang lebih mendalam terhadap warisan budaya yang telah ada sejak lama. Diharapkan dengan pelaksanaan kegiatan ini maka dapat menjadi sebuah langkah edukasi yang lebih menghibur bagi anak-anak selain melalui pembelajaran formal di sekolah dengan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional.

Melalui kegiatan ini pula dapat menjadi sebuah cara lain dalam membangun karakter anak yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah diamanatkan melalui Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) yaitu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Baginda, 2018). Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengajak masyarakat setempat, terutama orang tua dan guru, untuk lebih aktif dalam mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan dan kegiatan sehari-hari anak-anak. Dengan kolaborasi antara berbagai pihak, kita dapat bersama-sama memastikan bahwa permainan tradisional tetap menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di masa depan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan KKN dilakukan dengan menggunakan pendekatan program. Pendekatan ini dibangun instrumentasi kedekatan mahasiswa untuk dapat mengerjakan dan melakukan kegiatan sesuai dengan aktivitas dan budaya masyarakat setempat. Kegiatan pengabdian masyarakat dibangun dengan kesesuaian tema dan diturunkan menjadi beberapa kegiatan dan evaluasi yang berjalan sesuai dengan kelancaran waktu, daya terima peserta KKN dan inovasi/ kreativitas yang dilakukan. Hal lain pada tulisan ini memfokuskan pada permainan tradisional anak sebagai bagian dari program KKN Dusun Lembar 2024 dalam membangun budaya dan mendefinisikan budaya dalam bentuk kegiatan bermain. Indikator dalam penelitian pengabdian ini adalah terlaksana kegiatan KKN berupa permainan tradisional di siang hari saat berkumpul anak-anak desa untuk menghabiskan waktu dikala senggang. Wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang telah memainkannya untuk mendalami kembali permainan agar menjadi lebih baik lagi, penilaian ini diambil secara redaksional. Kegiatan ini dinamakan dengan penelitian kualitatif dengan model observasi partisipasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan KKN di Dusun Lembar, Desa Polengan, dilaksanakan program pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak setempat. Target yang ingin dicapai melalui pengabdian dalam program kerja ini adalah anak-anak Dusun Lembar yang telah mengikuti kegiatan ini yang berjumlah 20 anak dengan rincian sebanyak 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Waktu pelaksanaan dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024 bertepatan dengan perayaan Hari Anak Nasional pada pukul 12.00 WIB sesuai agenda yang telah dirancang oleh tim KKN. Serangkaian permainan tradisional yang akan dikenalkan melalui kegiatan tersebut yaitu lompat karet, engklek, bakiak, gobak sodor, dan kelereng (Yulita, 2017).

Prosedur pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tata urutan sebagai berikut, pertama-tama dilakukan pengenalan secara bergantian masing-masing anak secara dua arah antara tim KKN dengan anak-anak, kemudian selanjutnya membagi anak menjadi dua kelompok yang dipisah berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Langkah selanjutnya adalah melakukan demonstrasi permainan dengan menjelaskan lebih dahulu, diikuti praktik kemudian oleh tim KKN yang dibagi menjadi dua kelompok yang dilakukan bersamaan. Permainan yang ditunjukkan dilakukan secara bergantian agar setiap anak dapat memahami secara mendalam permainan tradisional yang sedang ditunjukkan, baik nama, cara bermain, aturan, bahan yang dipakai, hingga kemudian menyerap manfaat yang diberikan (Tyas dan Widyasari, 2023).

Dalam pelaksanaan kegiatan, anak-anak menyambut dengan antusiasme positif serta terlihat menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan tradisional tersebut. Anak-anak terlihat menikmati permainan tradisional yang ditampilkan. Selain itu, terlihat bahwa anak-anak berhasil mengambil manfaat yang menjadi tujuan dari dilakukannya permainan tradisional serta berhasil memahami bahwa di dalamnya terkandung nilai-nilai kemasyarakatan yang erat dengan unsur kebudayaan sekaligus pendidikan karakter yang menjadi tujuan pendidikan nasional. Konsep dasar permainan tradisional adalah mengenalkan anak-anak pada lingkungan dengan sekaligus memberikan pemahaman karakter sehingga yang terpenting adalah proses bermain, bukan hasil yang didapat, bahkan dalam permainan yang bersifat kompetitif (berlawanan) sekalipun (Kusumadinata dkk, 2023).

1. Lompat Karet

Lompat Karet adalah permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak di Indonesia, yang menguji keterampilan melompat, keseimbangan, dan koordinasi. Permainan ini membutuhkan beberapa alat sederhana: karet elastis panjang dan area bermain yang luas serta datar. Biasanya, permainan ini melibatkan dua orang, dua orang memegang karet di antara kedua kakinya, satu orang sebagai pengatur karet, dan satu orang atau lebih sebagai pemain yang melompat. Karet awalnya ditempatkan pada posisi rendah, seperti di sekitar mata kaki, dan kemudian secara bertahap dinaikkan setelah setiap putaran. Pemain yang melompat harus melewati karet tanpa menyentuhnya, dan kesulitan permainan meningkat seiring dengan naiknya posisi karet. Dengan setiap giliran, pemain diharapkan menunjukkan keterampilan melompat yang baik dan strategi yang tepat untuk menghindari karet. Variasi permainan dapat melibatkan posisi karet yang berbeda atau melibatkan lebih banyak pemain, menambah tingkat tantangan. Selain memberikan hiburan, lompat karet juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, meningkatkan kesehatan fisik, dan memupuk kerja sama serta sosialisasi antara anak-anak. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjaga tradisi budaya tetapi juga mendukung perkembangan fisik dan sosial anak-anak. Di Dusun Lembar, permainan tradisional seperti lompat karet kini hampir terlupakan oleh anak-anak, seiring dengan pergeseran minat mereka ke permainan modern dan digital yang lebih mendominasi waktu luang mereka.



Gambar 1. Permainan Lompat Karet
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Engklek

Permainan engklek/engkleng melibatkan pola kotak yang digambar di tanah atau pada papan khusus, di mana pemain harus melompat melalui kotak-kotak tersebut dengan satu kaki atau dua kaki, sesuai dengan aturan permainan. Alat utama dalam permainan ini adalah benda kecil seperti batu atau koin yang disebut "**guiling**" atau "**batu**" atau "**gundu**", yang dilemparkan ke dalam kotak yang telah digambar. Pemain memulai permainan dengan melemparkan benda tersebut ke dalam kotak yang ditentukan, lalu melompat melalui pola kotak tanpa menyentuh garis atau kotak yang berisi benda. Setelah melewati semua kotak, pemain harus berbalik dan mengambil benda tanpa kehilangan keseimbangan. Jika pemain gagal dalam proses ini, giliran akan beralih kepada pemain berikutnya. Engklek dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan variasi pola kotak yang berbeda untuk menambah tingkat kesulitan. Selain memberikan kesenangan, permainan ini juga melatih keterampilan motorik, keseimbangan, dan koordinasi tubuh anak-anak, serta mendorong interaksi sosial dan kerjasama.



Gambar 2. Permainan Engklek
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

3. Bakiak

Permainan ini menggunakan alat berupa bakiak, yaitu sepasang sandal kayu besar yang biasanya dibuat dari papan atau kayu tebal dan memiliki ukuran yang cukup besar untuk menampung kedua kaki. Teknik permainan bakiak melibatkan dua atau lebih pemain yang berdiri di dalam bakiak secara bersamaan dan bergerak dengan melangkah secara serentak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk berjalan atau berlari bersama di dalam bakiak tanpa terjatuh atau keluar dari jalur yang ditentukan.

Teknis permainan dimulai dengan setiap kelompok pemain berdiri di dalam bakiak dan harus bergerak secara berkoordinasi untuk maju bersama. Pemain harus mengatur langkah dan kekuatan gerakan secara bersamaan agar bakiak dapat melaju dengan stabil. Biasanya, permainan ini dilakukan di area terbuka yang luas, seperti lapangan atau halaman. Setiap kesalahan dalam koordinasi atau ketidakseimbangan dapat menyebabkan pemain terjatuh atau keluar dari jalur, yang akan mengakibatkan penalti atau kekalahan. Bakiak tidak hanya menguji kekompakan dan kerjasama tim, tetapi juga melatih keterampilan motorik kasar dan kekuatan fisik.



Gambar 3. Permainan Bakiak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

4. Gobak Sodor

Permainan ini dimainkan di lapangan terbuka dengan membagi area permainan menjadi dua bagian, masing-masing dikuasai oleh dua tim yang berlawanan. Dalam teknisnya, permainan dimulai dengan salah satu tim sebagai penjaga, yang harus berdiri di garis batas dan menghalangi tim lawan yang berusaha melewati garis tersebut untuk mencapai sisi lapangan yang berlawanan. Para pemain dari tim yang menyerang harus mencoba untuk melintasi garis batas tanpa tertangkap oleh penjaga. Penjaga berusaha untuk menangkap pemain lawan dengan cara menyentuh mereka atau memblokir jalur mereka. Untuk meningkatkan tantangan, sering kali ditambahkan beberapa aturan seperti membagi garis. Pemain yang berhasil melewati garis batas dan mencapai sisi yang aman dianggap sebagai pemenang untuk giliran itu, sementara tim penjaga yang berhasil menangkap pemain lawan akan menggantikan posisi mereka.



Gambar 4. Permainan Gobak Sodor
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. Sendok Kelereng

Lomba kelereng menggunakan sendok adalah permainan tradisional yang sangat populer,

terutama pada perayaan hari kemerdekaan. Permainan ini menguji keseimbangan, ketepatan, dan kesabaran pemain. Dalam permainan ini, peserta diberikan sebuah sendok dan beberapa butir kelereng, dan mereka harus memindahkan kelereng dari titik awal ke titik akhir menggunakan sendok tanpa membiarkan kelereng jatuh. Teknik bermain melibatkan mengigit sendok dengan posisi yang nyaman dan stabil dan menjaga kelereng tetap seimbang di atas sendok. Peserta harus berjalan perlahan hingga ke garis finish. Pemain harus hati-hati untuk menghindari guncangan yang dapat membuat kelereng jatuh, sambil tetap fokus pada keseimbangan dan menghindari gangguan dari sekitar.



Gambar 5. Permainan Lompat Karet
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Permainan-permainan yang telah dijelaskan di atas selain dikenalkan kepada anak-anak dalam rangka pengenalan budaya untuk dilestarikan, tetapi juga memberikan dampak positif yang dapat dirasakan secara langsung oleh anak-anak. Beberapa dampak positif tersebut antara lain nilai sportivitas untuk dapat menerima kekalahan dengan lapang dada, bermain secara adil dan jujur, melatih daya pikir kongnitif dalam menyusun strategi sekaligus eksekusi di lapangan serta melatih fisik, ketangkasan, dan daya tahan tubuh (Wulansari, 2017). Dampak positif yang demikian dapat membentuk karakter anak yang seimbang dan proporsional dengan segala aspek yang telah didapatkan sehingga dapat menjadi pribadi yang bermanfaat bagi masyarakat maupun bangsa. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan dampak berkelanjutan yang tidak hanya dirasakan oleh pribadi setiap anak yang mengikuti kegiatan tersebut, tetapi juga membentuk masyarakat yang berkarakter cinta tanah air dengan kekayaan budaya serta berkarakter solid, berintegritas, jujur, dan tangguh (Nugrahastuti dkk, 2016). Dalam lingkup yang lebih luas juga mendukung pelestarian budaya sehingga tradisi turun-temurun dalam permainan tradisional dapat terjaga dan berlanjut ke generasi berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di Dusun Lembar, Desa Polengan, dalam rangka Hari Anak Nasional, menawarkan manfaat yang sangat signifikan. Permainan seperti lompat karet, engklek, bakiak, gobak sodor, dan kelereng tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif anak-anak. Melalui interaksi sosial dan kerjasama yang diperlukan dalam permainan ini, anak-anak diharapkan dapat menghargai dan melestarikan budaya lokal mereka. Keterlibatan masyarakat, terutama orang tua dan guru, sangat penting dalam mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian integral dari pendidikan anak, memastikan bahwa warisan budaya ini tetap hidup dan relevan di generasi mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan pengabdian ini sehingga dapat berjalan lancar. Pertama-tama ucapan terima kasih kami berikan kepada LPPM Universitas Tidar yang telah memfasilitasi pelaksanaan KKN, mulai dari persiapan hingga penarikan kembali sehingga kami dapat melaksanakan KKN di Desa Polengan. Selanjutnya terima kasih kami ucapkan kepada Desa Polengan, baik perangkat desa yang telah membantu mengurus kepentingan administratif mulai dari perizinan hingga terlaksananya program kerja serta masyarakat Desa Polengan pada umumnya yang telah menerima dengan baik kehadiran tim KKN serta bersedia menjadikan Desa Polengan sebagai tempat pelaksanaan KKN, khususnya masyarakat Dusun Lembar yang menjadi tempat persinggahan utama serta menjadi sasaran pokok pelaksanaan program kerja. Terlebih lagi banyak terima kasih kami berikan kepada keluarga Bapak Arif selaku Ketua RW di Dusun Lembar yang telah bersedia menerima secara baik serta menyediakan rumahnya sebagai posko KKN yang digunakan sebagai tempat tinggal sementara selama proses menjalani KKN di Dusun Lembar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2)
- Karmadi, A. D. (2007). "Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya". Diakses dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/budaya-lokal-sebagai-warisan-budaya-dan-upaya-pelestariannya/> pada 10 Agustus 2024.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta:KENCANA
- Kusumadinata, A. A., Adelia, A., Trihidayani, F., Islmaniati, D. R., Laila, H. N. A., Yusuf, I. M., & Salafy, R. R. T. (2023). Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 333-339.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Tyas, R. W., & Widayarsi, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508-516.
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian seni budaya dan permainan tradisional melalui tema kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1).
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas

ISSN 2988-3059

Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 3 No 1

Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784