



## Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan

Faradiyah Nurul Rahmawati<sup>1\*</sup>, Khoirunnisa' Ismi Nur Intani<sup>2</sup>, Rino Andreas<sup>3</sup>,  
Dzikrina Aqsha Mahardika<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

<sup>3,4</sup>Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Indonesia

\*Korespondensi Penulis

Faradiyah Nurul Rahmawati

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email: [a510170129@student.ums.ac.id](mailto:a510170129@student.ums.ac.id)

doi: 10.56972/jikm.v2i1.35

Submit: 20 Februari 2022 | Revisi: 26 Maret 2022 | Diterima: 30 Maret 2022

Dipublikasikan: 1 April 2022 | Periode Terbit: April 2022

### Abstrak

Pendidikan karakter merupakan serangkaian upaya yang dilakukan untuk mendidik anak-anak agar dapat berperilaku baik, mengambil keputusan dengan benar, dan ikut serta dalam kontribusi positif di masyarakat. Masalah yang terjadi adalah permainan tradisional yang sudah mulai hilang karena saat ini anak-anak usia sekolah dasar lebih senang bermain permainan modern dan pentingnya menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan adanya sosialisasi dan pengarahan terkait permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar. Tujuan pengabdian ini adalah untuk membentuk karakter anak usia sekolah dasar melalui permainan tradisional. Metode pengabdian yang digunakan yaitu dengan memberikan bimbingan secara langsung melalui komunikasi efektif kepada anak-anak pada saat melakukan permainan. Hasil dari program pengabdian ini adalah program sosialisasi pentingnya permainan tradisional (SPPT), dan gerakan bermain ceria bersama yang dapat menumbuhkan karakter anak usia sekolah dasar dapat terlaksana dengan baik. Anak-anak dapat bermain dengan ceria dan secara tidak langsung dapat menumbuhkan karakter pada anak.

**Kata Kunci:** anak usia SD, pendidikan karakter, permainan tradisional

### 1. Pendahuluan

Menurut Dharmamulja, permainan tradisional merupakan hasil budaya yang nilainya besar bagi anak-anak dalam

dunianya, melalui permainan tradisional anak dapat banyak belajar dan memperoleh pengalaman baru serta melatih keterampilan (Puput, 2017).

Direktorat Nilai Budaya (2000), menyatakan bahwa permainan tradisional terdiri dari tiga kelompok yaitu: (1) Permainan berciri khas strategis (2) Permainan yang lebih mengutamakan kekuatan fisik (3) Permainan yang bersifat keberuntungan. Menurut Novianto (2018), Permainan tradisional itu pada dasarnya memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh anak-anak. Permainan tradisional tidak membutuhkan banyak alat yang jarang ditemui dan tidak mengeluarkan banyak biaya. Bermain dapat meningkatkan pertumbuhan serta dapat membuat badan menjadi lebih bugar.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, selain itu bermain juga dapat melepas kejenuhan yang sedang dirasakan oleh individu. Bermain (play) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri sehingga timbul kesenangan dalam jangka tertentu (Puput, 2017). Selain itu bermain juga merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama anak usia balita, usia dini, dan usia sekolah dasar untuk melatih perkembangan yang ada dalam diri anak. Anak-anak akan merasakan kesenangan tersendiri saat dapat bermain, karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lebih banyak tentang lingkungan dan bertemu dengan teman yang lain, sehingga dengan bermain dapat meningkatkan pengalaman anak.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat aktivitas bermain anak, terutama pada anak usia sekolah dasar turut mengalami perubahan. Anak-anak masa sekarang lebih sering bermain permainan digital seperti game online, Playstation, dan video game. Permainan digital seperti itu pada masa sekarang akan mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal masing-masing. Adanya permainan digital membuat tergerusnya permainan tradisional yang sebelumnya pernah ada dan berkembang di sekitar kita. Apabila dibandingkan permainan digital atau modern dan permainan tradisional itu memiliki sifat yang berbeda keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berkurangnya permainan tradisional juga dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk membangun sebuah karakter agar melekat pada diri individu. Karakter merupakan nilai dasar yang membangun sikap kepribadian setiap individu, kepribadian seseorang dapat terbentuk melalui pengaruh dari lingkungan dan kehidupan di sekitarnya (Aeni, 2014). Karakter akan membawa pengaruh yang besar dalam kehidupan individu jangka panjang. Oleh karena itu, pentingnya mengutamakan membangun karakter yang baik pada anak usia dini. Karakter yang sudah terbentuk sejak kecil biasanya akan melekat dalam jiwa anak. Apabila perkembangan karakter pada masa kecil kurang diperhatikan maka akan memiliki dampak yang buruk untuk perkembangan anak kedepannya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Risa Maulida dan Anis, 2020), menyatakan bahwa melalui permainan tradisional Piccek Baju dapat membentuk karakter disiplin pada siswa usia Sekolah Dasar. Permainan ini berfungsi untuk membiasakan diri anak untuk saling berinteraksi dengan lingkungannya dan orang lain sejak usia dini, mengembangkan keterampilan sosial setiap individu, mengembangkan motorik kasar dan halus anak, melatih kekuatan dan kelincahan anak, dapat membentuk kepribadian anak, serta dapat melatih perkembangan fisik anak. Menurut Noffia (2015), bermain merupakan dunia anak yang dapat membuat anak merasa bahagia dan permainan dapat digunakan sebagai sarana belajar yang aktif.

Pembentukan nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional yang dilakukan secara terus-menerus. Melalui permainan tradisional secara langsung dan tidak langsung akan membangun suatu sikap yang dilakukan pada saat bermain. Beberapa nilai karakter yang ditanamkan melalui permainan tradisional di Desa Baratan Rt 02 ini yaitu, Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Pembentukan karakter sangat penting dilakukan sejak kecil agar dalam perkembangannya menjadi pribadi yang baik dan sesuai harapan orang tua maupun masyarakat. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar melalui permainan tradisional.

Berdasarkan paparan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti peranan

permainan tradisional dalam meningkatkan karakter anak usia Sekolah Dasar. Hal ini dipilih penulis agar anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari dan kedepannya. Penelitian tersebut berjudul Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Baratan Rt 02.

## **2. Metode**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi partisipan. Observasi partisipan ini dilakukan dengan cara melihat secara langsung serta mencatat berbagai aktivitas di lokasi pengabdian tersebut, penulis tidak hanya mengamati aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak saja, namun penulis juga ikut serta dalam bermain permainan tradisional sehingga penulis dapat mengetahui secara mendalam mengenai aturan permainan hingga konflik yang terjadi ketika anak melakukan aktivitas bermain tersebut serta manfaat yang diperoleh anak ketika melaksanakan permainan tradisional. Subjek dalam pelaksanaannya yakni anak-anak usia sekolah dasar yang terdapat di Desa Baratan Rt 02 Rw 03 Jeron, Nogosari, Boyolali pada tanggal 01 Februari 2021-06 Maret 2021.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di Desa Baratan RT 02 RW 03 Jeron, Nogosari, Boyolali oleh KKN FKIP UMS 2021 menciptakan suatu program kegiatan mengenai gerakan pelestarian permainan tradisional yang membentuk karakter anak usia sekolah dasar yang

sudah jarang di minati oleh anak-anak usia sekolah dasar pada jaman sekarang. Gerakan bermain permainan tradisional ini merupakan suatu upaya yang diharapkan dapat menjadi satu langkah kecil untuk melestarikan permainan tradisional daerah dengan membiasakan anak untuk melakukan kegiatan bermain bersama melalui permainan tradisional daerah setempat.

Gerakan permainan tradisional ini juga mampu menumbuhkan nilai karakter anak usia sekolah dasar yang meliputi: nilai kejujuran, kegigihan, sportivitas yang tinggi dalam permainan, kerjasama tim. Selain menumbuhkan nilai karakter anak usia sekolah dasar juga dapat meningkatkan fokus anak, sikap yang dimiliki, pengetahuan hingga mengembangkan motorik kasar anak (Andriani, 2012). Menurut Purwaningsih (2006), yang menjelaskan bahwasanya permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik bagi anak usia sekolah dasar antara lain adalah nilai kegembiraan yang didapatkan anak ketika bermain dengan teman-temannya, rasa pertemanan yang erat, nilai demokrasi, kepemimpinan, tanggung jawab, jujur serta sportivitas yang tinggi. Program gerakan permainan tradisional ini mencakup 2 kegiatan yaitu sosialisasi pentingnya permainan tradisional (SPPT), dan gerakan bermain ceria bersama.

### 1. Sosialisasi

Menurut Nasution (2015:126), menjelaskan bahwa sosialisasi merupakan proses belajar setiap individu dalam tingkah laku, pola kebiasaan, serta keterampilan sosial. Menurut Idi

(2014:100) mengatakan bahwa pada kegiatan sosialisasi akan selaras dalam kehidupan seorang individu baik dalam proses yang ia alami. Sosialisasi merupakan proses interaksi yang terkait dengan proses belajar kebudayaan dengan sistem sosial (Koentjaraningrat, 2002: 229). Dalam kegiatan ini sosialisasi dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman bagi anak mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional yang memiliki dampak positif bagi pembentukan karakter anak serta perkembangan motorik anak usia sekolah dasar. Peserta pada kegiatan sosialisasi ini yaitu anak usia sekolah dasar yaitu kelas 1-6 sekolah dasar di Desa Baratan RT 02 RW 03, Jeron, Nogosari, Boyolali.

Anak-anak diberikan pemahaman mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional yang dimana pada zaman sekarang sudah hampir ditinggalkan dan anak lebih memilih untuk bermain permainan digital. Disamping itu bermain permainan tradisional juga dapat menumbuhkan karakter dalam diri anak, karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional ini yaitu nilai kejujuran, sportivitas dalam bermain, bertanggung jawab, serta kerjasama tim yang tinggi. Dalam bermain permainan tradisional anak akan banyak melakukan interaksi sehingga dapat meningkatkan komunikasi yang baik bagi anak serta melalui permainan tradisional akan meningkatkan kebugaran jasmani pada diri anak.

SPPT dianggap berhasil jika pesan komunikasi tersampaikan secara efektif antara komunikator dan komunikan

(audiens) sekaligus membawa perubahan sosial tertentu (effect). Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Triyono & Mahardika (2019) bahwa penyampaian pesan komunikasi bisa “berhasil” apabila di antara komunikator dan komunikan saling memahami satu sama lain makna dari informasi pesan tersebut serta mampu mengimplementasikannya. Komunikasi efektif juga dipengaruhi oleh beberapa indikator seperti faktor tingkat pendidikan, faktor usia serta faktor narasi pemilihan bahasa yang mudah dipahami serta dimengerti oleh komunikator dan komunikan.

Dalam sosialisasi ini Tim KKN menerapkan penggunaan bahasa yang mudah ditangkap dan dipahami oleh anak-anak seusia SD. Hal itu dilakukan supaya anak-anak tersebut tidak mengalami kesusahan dalam mencerna ataupun memahami terkait pemberian informasi pesan yang telah dipaparkan oleh Tim KKN dalam mensosialisasikan keanekaragaman permainan tradisional. Tim KKN di dalam melakukan sosialisasi juga memperhatikan tutur bahasa saat mengucapkan kalimat-kalimat tertentu karena menyesuaikan dengan komunikannya yang diajak berkomunikasi dalam hal ini anak-anak SD.

Pemilihan itu disesuaikan dengan tingkat pendidikan serta usia anak supaya mereka lebih mudah memahami peraturan di dalam menjalankan rule permainan-permainan tradisional. Selain itu SPPT secara tidak langsung juga turut melestarikan penggunaan bahasa lokal setempat ataupun Bahasa Daerah. Apabila di dalam permainan game online instruksi

permainannya menggunakan Bahasa Asing maka melalui permainan tradisional anak-anak bisa menerapkan Bahasa Daerah yang sopan serta lebih mudah dimengerti oleh mereka. Kegiatan sosialisasi ini didukung dengan penggunaan media power point yang dihubungkan ke LC proyektor sehingga anak akan mudah tertarik serta mudah dalam memahami materi sosialisasi yang dijelaskan oleh tim KKN.



Gambar 1. Anak Mendengarkan Sosialisasi yang Disampaikan oleh Tim KKN

## 2. Gerakan Bermain Ceria Bersama

Tujuan dalam program gerakan bermain ceria bersama ini adalah menumbuhkan kesadaran serta membiasakan anak dalam melakukan permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian serta menumbuhkan karakter dalam diri anak usia sekolah dasar. Dalam melakukan gerakan bermain bersama juga memberikan dampak pada anak berupa rasa kebersamaan, kegembiraan, sportivitas dan komunikasi yang terjalin antar teman. Kegiatan ini mencakup berbagai permainan tradisional yang dilakukan yaitu permainan lompat tali menggunakan karet, permainan gobak sodor, engklek, dan petak umpet. Dalam kegiatan bermain bersama ini anak dilibatkan penuh dalam kegiatan awal

yaitu mempersiapkan bahan dalam melakukan permainan tradisional.

Berbagai jenis permainan ini menjadi penting untuk diperkenalkan kembali akibat beberapa faktor perkembangan teknologi dan kondisi sosio-kultural yang terus berkembang. Sebagaimana yang dijelaskan dalam artikel yang ditulis oleh M. Husein MR (2021) "Lunturnya Permainan Tradisional" bahwa terdapat tiga urgensi pelestarian permainan tradisional. Pertama adanya pergeseran nilai budaya yang terus bergerak secara dinamis. Kedua, permainan tradisional dianggap kurang interaktif dan kurang menantang. Ketiga, interaksi anak-anak dengan teknologi permainan modern.

Tim KKN memberikan instruksi atau petunjuk aturan dalam permainan serta memberikan evaluasi di akhir permainan dengan menanyakan perasaan ketika bermain bersama serta menanyakan nilai karakter apa yang diperoleh ketika melakukan permainan tradisional. Disamping memberikan petunjuk aturan yang berlaku, tim KKN juga ikut serta dalam bermain permainan tradisional ini bersama dengan anak-anak usia Sekolah Dasar. Dalam hal ini tim KKN akan mengetahui komunikasi yang terjalin antar anak serta konflik yang muncul ketika bermain. Proses ini dapat dikaitkan dengan peran komunikasi pada level kelompok yakni komunikasi yang melibatkan lebih dari dua orang, mengenal satu sama lain, menjadi satu kesatuan dan memiliki tujuan tertentu (Jatnika, 2019:6). Komunikasi pada level kelompok terikat oleh nilai dan norma serta kedudukan yang sama dan setara dalam arena permainan tradisional.

#### a) Permainan Lompat Tali Karet

Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau sendiri dan berkelompok. Apabila sendiri maka tali karet dapat diikatkan pada tiang, jika bermain secara kelompok maka ada 2 anak yang memegang tali di ujung kanan dan kiri untuk yang lainnya dapat mengantri giliran untuk bermain dan melompati tali karet tersebut. (Nafisah, 2016). Permainan ini dapat menumbuhkan karakter anak yaitu sportivitas yang tinggi.

#### b) Permainan Gobak Sodor

Permainan ini dilakukan bersama kelompok dengan jumlah paling sedikit 8 anak karena dari 8 anak tersebut akan dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama, dan dalam permainan tersebut akan membutuhkan garis persegi dengan terdapat garis tengah yang mana di setiap garis akan terdapat 1 orang anak yang menjaga agar kelompok musuh tidak dapat melewati dan menembus gerbang pertahanan. Permainan ini dapat meningkatkan karakter dalam diri anak yaitu kerjasama tim yang kuat, kegigihan, optimis, tanggung jawab serta sportivitas yang tinggi. Permainan ini menjadi penting untuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015).

#### c) Permainan Engklek

Permainan ini membutuhkan garis persegi yang berjumlah 8 persegi yang berbentuk seperti pesawat dan cara bermainnya dilakukan dengan mengangkat satu kaki dan menggunakan

potongan genteng untuk dilemparkan ke dalam kotak persegi tersebut. Permainan ini membutuhkan konsentrasi dan keseimbangan yang tinggi serta dapat menumbuhkan karakter sportivitas, tanggung jawab dan kejujuran dari diri anak.

#### d) Permainan Petak Umpet

Menurut Nafisah (2016), menyatakan bahwa permainan petak umpet dapat dilakukan dengan banyak anggota sehingga akan lebih menyenangkan, di awal permainan akan dilakukan hompimpah untuk menentukan anak yang menjadi penjaga dan yang lainnya akan bersembunyi ke tempat yang dianggapnya aman. Tugas penjaga selanjutnya yaitu akan mencari teman yang bersembunyi. Permainan ini menumbuhkan karakter kejujuran, sportifitas serta kegigihan yang tinggi. Permainan petak umpet juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yakni gerak tubuh pada anak yang terukur dan terkoordinasi untuk melatih keseimbangan berlari, gerakan mata, maupun gerak kaki contohnya jongkok dan sembunyi (Anggreni & Nabighoh, 2022).



Gambar 2. Anak Melakukan Kegiatan Gerakan Bermain Ceria Bersama

Oleh sebab itu, permainan tradisional menjadi suatu hal yang penting untuk dilestarikan di tengah perkembangan teknologi komunikasi abad-21 yang menghadirkan “permainan modern” dengan berbagai implikasinya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Andreas dan Arymami (2021) bahwa permainan daring telah dimainkan oleh jutaan penggunanya di seluruh dunia tanpa batasan ruang dan waktu. Namun permainan daring seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan lainnya, telah menjadi industri bisnis yang mengeruk keuntungan dan pada akhirnya menggerus karakter anak-anak. Berbeda dengan permainan tradisional yang tidak memerlukan biaya, permainan daring telah menawarkan berbagai penjualan item games dengan harga yang tinggi. Anak-anak menjadi target konsumen permainan daring yang rentan mengalami kecanduan, bahkan mengakibatkan sifat agresif.

Lebih lanjut, permainan daring memisahkan anak-anak dari realitas sosialnya, yaitu bermain dengan teman-teman, keluarga maupun guru dan hanya terpaku pada perangkat gadget. Berbeda dengan permainan tradisional yang menjadi sarana menumbuhkan karakter anak, dengan melatih diri untuk bersosialisasi dengan lingkungan sosial maupun mengenal alam sekitar. Dengan demikian, permainan tradisional perlu untuk dipertahankan sebagai bagian dari upaya untuk membentuk, mempertahankan dan menginternalisasi sikap dan kepribadian anak.

#### 4. Simpulan

Program gerakan permainan tradisional ini terdiri dari 2 kegiatan yaitu sosialisasi pentingnya permainan tradisional (SPPT), dan gerakan bermain ceria bersama yang dapat menumbuhkan karakter anak usia sekolah dasar. Melalui program tersebut bertujuan yaitu meningkatkan kesadaran anak dalam melestarikan permainan tradisional serta membiasakan anak untuk bermain permainan tradisional yang dapat menumbuhkan karakter anak usia sekolah dasar yang meliputi kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kerjasama tim serta optimis pada diri anak usia sekolah dasar. Program gerakan bermain tradisional juga terlaksana dengan baik, menyenangkan, serta memberikan dampak positif bagi anak usia sekolah dasar di Desa Baratan RT 02 RW 03.

Program KKN terkait dengan permainan tradisional memerlukan perhatian serius dan upaya aktif dari berbagai pihak. Semakin langkanya anak-anak menguasai dan melaksanakan permainan tradisional dapat membuat permainan tradisional tersebut semakin terkikis. Diskursus ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional turut andil melestarikan penerapan penggunaan bahasa daerah setempat. Penelitian ini dapat menjadi pintu masuk untuk mengembangkan pengabdian masyarakat baik dalam melestarikan budaya permainan tradisional termasuk memahami potensi dan tantangannya di era perkembangan teknologi abad-21.

##### 5. Daftar Pustaka

Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perspektif

Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-53.

Andreas, R., & Arymami, D. Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 8(2), 209-242.

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.

Anggreni, M. A., & Nabighoh, W. N. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Petak Umpet untuk Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah STIKES Yarsi Mataram*, 12(1), 39-47.

Idi, Abdullah, Safarina. 2014. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2).

Jatnika, A. (2019). *Komunikasi Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

MR, M. Husein. (2021). "Lunturnya Permainan Tradisional." *Aceh Anthropological Journal* 5, no. 1: 1-15.

Nafisah, Wardatun. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar. Skripsi. FITK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Nasution. S. 2015. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Noffia, I., & Margaretha. (2015). Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, 5(2), 112-113.
- Novianto, Ahmad W. 2018. Penerapan Permainan Tradisional (Benteng) Dalam pembentukan Karakter Anak di Desa Yosodadi Metro Timur. *Skripsi*. Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah. Institut Agama Negeri, Metro.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1 (1), 40-46.
- Risa, M. & Anis F. (2020). Permainan Tradisional Piccek Baju dan Pembentukan Karakter Disiplin pada ANak Usia MI/SD. *Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10 (2), 64-74.
- Triyono, A., & Mahardika, D. A. (2019). Komunikasi Kesehatan Pimpinan Daerah Aisyiyah dalam Implementasi Program MAMPU. *Proceeding of The URECOL*, 295-305
- Widodo, P. & Ria L. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2), 183-193.