

Traditional Games in Character Education Strengthening Programs in Elementary Schools

Mukhlisina, Shela Nonda Putri, Suci Permatasari, Zahara Nur Oktaviani, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
salimi@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

Traditional games as one of the nation's cultural assets hold character education values that can be formed from an early age. The purpose of this study is to describe the implementation of traditional games and analyze the values of Strengthening Character Education in grade V students of SD Negeri Arjosari. This research uses a qualitative approach with the research subject consisting of teachers and students. Sampling is carried out by purposive sampling technique. The data collection techniques used in this study were in the form of interviews, and observations, then the data were analyzed using narrative analysis techniques. The results showed that Strengthening Character Education can be formed through traditional games of gobak sodor and boi-boian which are implemented in PJOK learning and scouting extracurriculars. In the game of gobak sodor and boi-boian, there are 5 main character values, namely, religious, nationalist, mutual aid, integrity, and independence with the 2 most prominent values, namely mutual aid and integrity. The conclusion is that the game of gobak sodor and boi-boian can form 5 character values. The recommendations of this study should be implemented in the learning process because traditional games have noble values and moral messages that can build student character.

Keywords : *Education, Character, Game, Traditional, Elementary School*

Abstrak

Permainan tradisional sebagai salah satu aset budaya bangsa menyimpan nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa dibentuk sejak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional dan menganalisis nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter pada siswa kelas V SD Negeri Arjosari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, dan observasi, kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis naratif. Hasil penelitian menunjukkan Penguatan Pendidikan Karakter dapat dibentuk melalui permainan tradisional gobak sodor dan boi-boian yang diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK dan ekstrakurikuler kepramukaan. Permainan gobak sodor dan boi-boian terdapat 5 nilai karakter utama yaitu, religius, nasionalis, gotong royong, integritas, dan mandiri dengan 2 nilai yang paling menonjol yaitu gotong royong dan integritas. Kesimpulannya bahwa permainan gobak sodor dan boi-boian dapat membentuk 5 nilai karakter. Rekomendasi penelitian ini sebaiknya permainan tradisional diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dikarenakan permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan moral yang dapat membangun karakter siswa.

Kata kunci : *Pendidikan, Karakter, Permainan, Tradisional, Sekolah Dasar*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama yang berperan dalam membentuk pribadi manusia. Pendidikan merupakan sebuah aset dan kebutuhan bagi bangsa Indonesia, untuk membantu manusia dari ketidakberdayaan hidup menuju manusia yang berdaya guna. (Sofyan, dkk 2018: 1). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas karakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Amanah Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bukan hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkarakter dan berkepribadian, dengan tujuan untuk membentuk generasi yang tumbuh berkembang dengan karakter yang sesuai dengan nilai luhur bangsa dan agamanya masing-masing. Oleh karena itu, tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya adalah melahirkan insan yang cerdas dan berkarakter. Karakter dipandang sebagai cara berpikir setiap individu untuk mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan dalam sebuah tindakan atau perilaku, sehingga menjadi ciri khas bagi setiap individu (Sofyan, dkk 2018: 45)

Tingkat pendidikan sekolah dasar merupakan masa-masa paling tepat untuk menanamkan pendidikan karakter. Menurut Mulyasa dalam (Arina, dkk. 2018: 105) Tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh terpadu dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia tersebut sehingga terwujud dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk menanamkan nilai tersebut adalah melalui permainan tradisional. Dengan begitu secara langsung siswa akan belajar nilai-nilai tersebut dan tanpa di sadari nilai-nilai tersebut akan mereka terapkan ketika belajar dengan permainan tradisional, sehingga nilai-nilai kebaikan akan terus terjaga dengan baik (Huri Yani,2018)

Adapun program penguatan pendidikan karakter masih diperlukan di SD Negeri Arjosari sebagai upaya untuk meningkatkan karakter siswa (Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter). Hal ini didasarkan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa penanaman karakter siswa masih tergolong rendah. Selain itu berdasarkan hasil observasi, SD Negeri Arjosari masih minim sarana dan prasarana seperti belum tersedianya perpustakaan, mushola, laboratorium serta akses internet yang kurang memadai. Materi yang diberikan guru tentang karakter hanya diberikan pada pembelajaran saja, sehingga karakter siswa kurang digali oleh guru. Cara guru mengajar pun masih menggunakan cara tradisional atau menggunakan ceramah dan siswa mengerjakan lembar kerja siswa.

Selain itu, aktivitas pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan di SD Negeri Arjosari Kabupaten Kebumen belum mengoptimalkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan untuk memperkuat karakter siswa melalui pendidikan di persekolahan dengan melibatkan berbagai pihak dan kolaborasi antara sekolah, keluarga dan masyarakat (Khoirinnida & Rondli, 2021). Dalam aktivitas pembelajaran, pelaksanaan PPK di SD Negeri Arjosari Kabupaten Kebumen masih berupa penguatan keagamaan, kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan aktivitas. Padahal PPK berperan penting untuk membentuk peserta didik yang cerdas dan berkarakter. Pada tingkat sekolah dasar karakter peserta didik masih suka bermain, sehingga diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mengoptimalkan kebudayaan lokal atau permainan tradisional sebagai aktivitas Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui permainan tradisional dan untuk menganalisis nilai-nilai dalam PPK yang terdapat dalam permainan tradisional siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Arjosari

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui Permainan Tradisional Kelas V SD Negeri Arjosari. Disebut dengan metode kualitatif karena melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2009). Sampel dalam penelitian ini adalah Guru PJOK, pembina ekstrakurikuler pramuka, guru wali kelas V, dan siswa kelas V SD Negeri Arjosari. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian kualitatif ini adalah Purposive Sampling. Menurut Dana P. Turner, purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan observasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dilapangan dari sumber yang berkaitan dengan implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional pada kelas V SD Negeri Arjosari. Observasi digunakan untuk mengamati penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional dan melihat pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan dan mata pelajaran olahraga di SD Negeri Arjosari. Dokumentasi yang didapatkan digunakan untuk melengkapi hasil pengambilan data dan memperkuat penelitian.

Adapun teknik analisis yang dilakukan, 1) Mengklasifikasikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran olahraga dan ekstrakurikuler kepramukaan di permainan tradisional, 2) Penulis akan mendeskripsikan setiap bentuk nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran olahraga dan ekstrakurikuler kepramukaan, 3) Menganalisis data berupa bentuk nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional dan dianalisis untuk ditemukan nilai-nilai karakter yang sudah diterapkan dan yang belum. 4) Mengambil kesimpulan dari rumusan masalah dan tujuan yang telah terjawab.

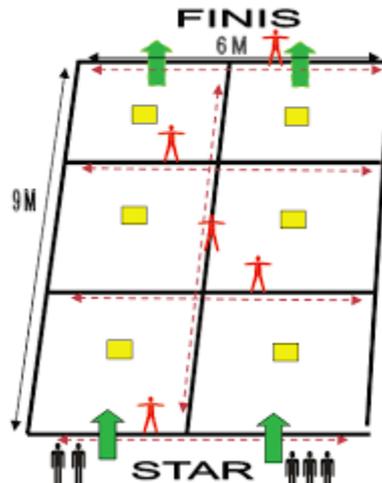
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi permainan tradisional

Berdasarkan wawancara dan observasi ditemukan 2 (dua) permainan tradisional:

a. Gobak Sodor

Permainan gobak sodor dilakukan satu kali dalam seminggu pada saat pembelajaran PJOK dan kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan. Permainan dilakukan dengan media garis yang berbentuk bujur sangkar. Adapun simulasi permainan gobak sodor terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Simulasi Gobak Sodor

Sumber : https://www.researchgate.net/figure/Gambar-71-Lapangan-Galah-Panjang-Gobak-Sodor-Modifikasi_fig1_355945944

Permainan gobak sodor dilakukan secara berkelompok dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Implementasi permainan gobak sodor di SD Negeri Arjosari terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Gobak Sodor di SD Negeri Arjosari

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat aktif dan semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat guru PJOK SD Negeri Arjosari Ibu Wahyuni. S.Pd mengatakan “Melalui permainan gobak sodor anak terlihat lebih aktif dari biasanya”.

Permainan gobak sodor diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK dan Ekstrakurikuler kepramukaan menuntut kerja sama dalam tim. Siswa belajar bagaimana bekerja sama, mengatur strategi agar bisa menang, untuk melatih siswa taat dengan aturan yang telah disepakati, bersikap sportif dalam bermain, dan melestarikan budaya bangsa. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat (Syamsurrijal Arif.2020) yang menyatakan “Selain melatih ketangkasan, kecepatan, juga kewaspadaan yang merupakan latihan untuk memperkuat fisik pada anak, permainan gobak sodor secara tidak langsung menanamkan nilai moral pada anak, misalnya sportivitas, kejujuran, menghormati orang lain, *team work*, tanggung jawab, menghargai perbedaan orang lain karena permainan ini merupakan permainan tim. Pernyataan ini diperkuat dengan pendapat Sholikin Muhammad “Permainan gobak sodor selain memberi kegembiraan pada anak juga melatih kerja sama anak dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan

untuk mencari strategi yang tepat, meningkatkan kekuatan serta ketangkasan” (Sholikin Muhammad, dkk. 2020).

b. Boi-boian

Permainan boi-boian dilakukan satu kali dalam seminggu pada pembelajaran PJOK dan kegiatan kepramukaan. Permainan dilaksanakan di lapangan dengan media pecahan genting dan bola kasti. Adapun simulasi permainan boi-boian terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Simulasi boi-boian

Sumber: <https://idkuu.com/permainan-bentengan-atau-rerebonan-dan-gobak-sodor-adalah-permainan-yang-menggunakan>

Permainan boi-boian dilakukan secara berkelompok dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 siswa. Implementasi permainan boi-boian siswa SD Negeri Arjosari terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Boi-boian di SD Negeri Arjosari

Berdasarkan hasil observasi siswa terlihat lebih antusias dan semangat melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru PJOK SD Negeri Arjosari Ibu Wahyuni.S.Pd mengatakan “Permainan boi-boian membuat anak terlihat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK”.

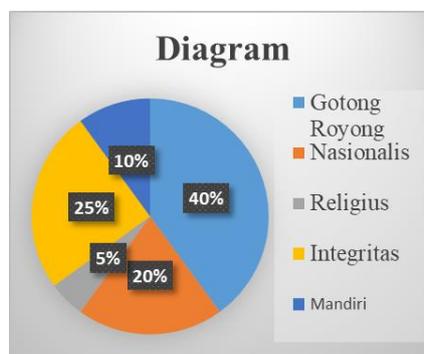
Permainan boi-boian dapat meningkatkan kemampuan anak dan kepribadian siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget, dikutip oleh Gabbard, dkk (dalam J. Matakupan 2002: 59) “Bermain merupakan hal yang terpenting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan dan peningkatan karakter, khusus pada anak-anak, merupakan wahana pemacu seseorang untuk belajar secara luas”. Pendapat Piaget sejalan dengan pendapat Lus’ani dan Arikusumadewi bahwa “Dalam permainan tradisional boi-boian terdapat kemampuan baik misalnya pemahaman, mengatur bagaimana strategi yang akan dilakukan, menerapkan strategi yang dibuat serta menambah fokus. Selain itu permainan tradisional boi-boian juga dapat meningkatkan cara berpikir serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerapkan prosedur

dalam permainan” (Lusi’ani dan Khusumadewi Ari. 2020). Berdasarkan kajian pendapat para ahli dan hasil observasi yang telah dilakukan permainan *boi-boian* yang merupakan permainan berbasis kelompok dapat digunakan sebagai sarana proses pendidikan karakter siswa. Menurut Hermawan dalam (Lusi’ani dan Khusumadewi Ari. 2020) Sekolah harus merespons kenyataan dengan membumikan gagasan pendidikan karakter melalui berbagai strategi untuk membentuk peserta didik yang berkarakter. Pendidikan karakter dipercaya akan menjadikan Negara Indonesia lebih baik di masa depan dengan berbekal generasi yang memiliki karakter baik (Mustakimah dan Mu’ammanah Sri. 2021)

Proses pembelajaran menggunakan permainan *boi-boian* ini membuat siswa membiasakan diri untuk selalu menunjukkan perilaku-perilaku yang baik. Pernyataan ini diperkuat dari hasil kajian Iswinarti dalam (Indra Lestari Laila. 2017) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Sehingga permainan ini tidak hanya memberikan kegembiraan kepada siswa tetapi juga dapat membentuk karakter siswa.

2. Profil nilai-nilai Program Penguatan Pendidikan Karakter

Berdasarkan wawancara dan observasi didapatkan 5 nilai karakter utama seperti berikut:



Gambar 5. Diagram Karakter

Berdasarkan diagram di atas tentang hasil pengamatan karakter siswa kelas V SD Negeri Arjosari yang berjumlah 15 orang ketika bermain *gobak sodor* dan *boi-boian* nilai karakter yang lebih dominan yaitu gotong royong dan integritas. Hal tersebut dibuktikan dengan gambar dibawah ini:



Gambar 6. Nilai Karakter Gotong Royong

Nilai gotong royong terlihat pada siswa yang antusias dan saling bekerja sama mempersiapkan peralatan serta tempat bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa saling berinteraksi dan saling melengkapi.

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu-membahu menyelesaikan persoalan bersama, memperlihatkan rasa

senang berbicara, bergaul, bersahabat dengan orang lain, dan memberikan bantuan kepada mereka yang miskin, tersingkir, dan membutuhkan pertolongan. Sub nilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan. Nilai gotong royong dalam 10 permainan tradisional yang populer yang disukai peserta didik dapat dilihat dari permainan gobak sodor dan boi-boian. (Kemendikbud: 2017).

Adapun nilai karakter gotong royong yang diteliti adalah (1) Bekerja sama dalam memenangkan permainan. (2) Bekerja sama dan saling mendukung ketika kalah dalam bermain. (3) Berinteraksi satu sama lain dan saling melengkapi. (4) Berusaha melaksanakan tugas masing-masing dengan baik.



Gambar 7. Nilai Karakter Integritas

Nilai integritas terlihat pada siswa yang antusias dan semangat dalam bermain. Siswa saling berusaha dan bersungguh-sungguh untuk memenangkan permainan.

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan serta memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Dalam permainan gobak sodor dan boi-boian membutuhkan integritas dalam pengertian membutuhkan sikap kejujuran dari pemainnya. (Kemendikbud: 2017).

Adapun nilai karakter Integritas yang diteliti adalah berusaha dengan sungguh-sungguh untuk menang. Terdapat 5 nilai utama yang digalakkan dalam usaha menumbuhkan nilai-nilai karakter religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai tersebut merupakan aktualisasi dari Pancasila. Sumber dari kelima nilai tersebut berdasar dari filosofi Pendidikan karakter yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara berupa olah hati, olah karsa, olah pikir, dan olah raga (Syamsurrijal Arif; 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kehadiran permainan tradisional di kalangan siswa saat ini menjadi penting, karena permainan tradisional mampu mengembangkan seluruh potensi dalam diri siswa yang termuat dalam olah pikir, olah rasa dan olah raga. Permainan gobak sodor dan boi-boian diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK dan ekstrakurikuler kepramukaan karena permainan ini membuat siswa lebih aktif dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, permainan gobak sodor dan boi-boian mengandung nilai karakter yang baik. Nilai karakter yang terkandung dalam permainan ini yaitu religius, mandiri, gotong royong, integritas, dan nasionalis. Karakter yang paling menonjol adalah gotong royong dan integritas. Karakter gotong royong dan integritas

didapatkan dengan adanya kerja sama setiap kelompok untuk mencapai tujuan bersama yaitu kemenangan dalam permainan.

Permainan gobak sodor dan boi-boian dapat memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi dengan siswa lain dengan adanya kerja sama. Tanpa adanya kerja sama antar siswa, mustahil permainan atau pertandingan berjalan dengan baik. Rekomendasi dari penelitian ini yaitu: (1) Sebaiknya permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan moral yang dapat membangun karakter siswa. (2) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih banyak permainan tradisional untuk membentuk karakter sehingga budaya Indonesia tidak luntur dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi B.S., dkk. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak, volume 9 (1)*.
- Fajarwati Y.E. & Nugrahanta G.A.. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia (9-12 Tahun). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Volume 4 Nomor 3*.
- Febrian N.S. & Budiana. (2017). Upaya Mengembangkan Nilai-nilai Kerja Sama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dan Gatrik. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School, Vol. 1 No. 1*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Cerdas Berkarakter*. Jakarta. Diakses dari kemdikbud.go.id/artikel/detail/gotong-royong-untuk-pendidikan-berkualitas
- Lacksana I.. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Satya Widya, Vol. 33 No. 2 Hal. 109-116*.
- Lestari P.I. & Prima E.. (2017). *The Implementation of Traditional Games to Improve The Social Emotional Early Childhood. Journal of Educational Science and Technology Volume 3 Number 3 Page 178 – 184*.
- Manasikana A. & Anggraeni C. W.. (2018). Pendidikan Karakter dan Mutu Pendidikan Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Mikka W.N., dkk. (2019). Permainan Tradisional sebagai Wahana Pendidikan Karakter. Pusat Penelitian kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melati W.P.. (2020). *Traditional Games-Based Learning for Character Development of Early Childhood. Advance in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 398*. Mustakimah & Mu'ammamah S.. (2021). Upaya Membentuk Karakter Percaya Diri dan Kreatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jamuran. *Journal Early Childhood and Character Education, Vol. 1 No.1*.
- Mustoip, Sofyan. dkk. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya. Halaman 1-45.
- Nadziroh, Chairiyah, & Wachid P.. (2019). Nila-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 5, Nomor. 3*
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter. No. 87. Diakses dari Perpres_Nomor_87_Tahun_2017.pdf (setkab.go.id).
- Perdima F.E. & Kristiawan M.. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu (Research & Learning in Elementary Education), Volume 5 No 6 Halaman 5342 – 5351*.
- Pertiwi A.Y.L.. (2019). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Negeri Brosot Kulon Progo. *Jurnal Hanata Widya Vol. 8 No. 4* Prasetio P.A. & Praramdhana G.K.. (2020). Gobak Sodor dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter pada Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 7 No 1 Hal 19 – 27*.
- Ramadhan W., dkk. (2021). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD/MI. *Jurnal Cerdas*

Mahasiswa.

- Rejeki H.S., dkk. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, Volume 8 Number 1.*
- Rianto H. & Yulianingsih. (2021). Menggali Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan, Volume 19 Nomor 1.*
- Syamsurrijal A.. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *Research and Taught Elementary School of Islam Journal, Volume 1 No. 2 Hal. 1-14*
- Setiawan W.. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan Hal. 4-6*
- Suyitno & Setiawan F. B. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan Vol. 13 No 1 Halaman 13 – 22.*
- Wahyuningsih A.. (2020). Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor *Digital Library UMP* Halaman 102 – 103.
- Yani H. (2018). Permainan Tradisional Anak Negeri. Jakarta : PT. Telkom Indonesia, Tbk. dan PT. Balai Pustaka (Persero)
- Yoda I. K, dkk. (2021). Analysis of Need for the Development of Physical Education Learning Model in Elementary School Based on Traditional Game. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 613 (4th International Conference on Innovative Research Across Discipline s).*