

Optimalisasi Permainan Tradisional Nusantara bagi Guru SD di Indonesia

Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Matsuri, Chumdari, Fadhil Purnama Adi, Roy Ardiansyah, Dwi Yuniasih Saputri

Universitas Sebelas Maret
idamragil@fkip.uns.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Traditional Indonesian games are rich in cultural and educational value, but their use as a learning medium in elementary schools is less than optimal. The aim of this research is to examine strategies for optimizing traditional Indonesian games for elementary school teachers in Indonesia. This article is a literature review related to traditional Indonesian games and learning in elementary schools. The results of the literature review found various strategies for optimizing traditional Indonesian games, including integration with learning material, modification of rules and games, use of learning media, and holding traditional game festivals. Implementation of these strategies shows positive results in improving gross and fine motor skills, teamwork and communication, and cultural knowledge and noble values. The conclusion of the literature review is that optimizing traditional Indonesian games can be an effective solution for improving the quality of learning in elementary schools in Indonesia.

Keywords: *traditional games, learning, teachers, elementary school*

Abstrak

Permainan tradisional Nusantara kaya akan nilai budaya dan edukasi, namun kurang optimal dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu mengkaji strategi optimalisasi permainan tradisional Nusantara bagi guru SD di Indonesia. Artikel ini merupakan kajian literatur terkait permainan tradisional Nusantara dan pembelajaran di sekolah dasar. Metode penelitian ini yaitu kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Hasil kajian literatur ditemukan berbagai strategi optimalisasi permainan tradisional Nusantara, antara lain integrasi dengan materi pelajaran, modifikasi aturan dan permainan, pemanfaatan media pembelajaran, dan penyelenggaraan festival permainan tradisional. Implementasi strategi tersebut menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus, kerjasama tim dan komunikasi, dan pengetahuan budaya dan nilai-nilai luhur. Kesimpulan hasil kajian literatur yaitu optimalisasi permainan tradisional nusantara dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia.

Kata kunci: *permainan tradisional, pembelajaran, guru, sekolah dasar*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, sangat perlu bagi para pendidik untuk mengembangkan keterampilan penguasaan teknologi dan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami maksud dan tujuan materi pembelajaran, serta terhadap rasa ingin tahu dan perkembangannya. Guru dapat melihat situasi yang lebih realistis saat melakukan pembelajaran (Marcheta et al., 2023). Pilihan lain yang sering mengemuka adalah mengatasi atau setidaknya meringankan permasalahan di atas melalui pendidikan budaya melalui permainan. Upaya preventif tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas generasi muda tanah air dan meringankan berbagai permasalahan budaya dan jati diri bangsa. Permainan tradisional sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan masih merupakan hasil proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun permainan tradisional sudah sangat tua, namun ternyata memainkan peran pendidikan yang sangat manusiawi dalam proses pembelajaran individu, terutama anak-anak. Artinya, permainan tradisional pada hakikatnya mempunyai kemampuan merangsang berbagai aspek perkembangan anak, yaitu nilai motorik, nilai kognitif, nilai emosional, nilai bahasa, nilai sosial, nilai spiritual, nilai lingkungan, dan nilai moral. Dengan kata lain permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Sa, 2023).

Permainan tradisional Indonesia merupakan bagian integral dari warisan budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan tradisionalnya masing-masing yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mempunyai nilai edukasi dan moral yang tinggi. Permainan seperti beton, gas, kelereng, dan egrang telah dimainkan oleh anak-anak secara turun temurun dan telah membentuk identitas budaya dan sosial yang unik. Namun seiring dengan globalisasi dan modernisasi, permainan tersebut semakin tergantikan oleh permainan digital modern yang banyak digemari anak-anak masa kini (Salindri, 2023). Salah satu pendekatan yang bisa dilakukan adalah pendidikan moral melalui permainan tradisional. Herawati mengungkapkan bahwa drang (permainan tradisional) untuk anak mempunyai nilai-nilai karakter yang secara strategis sangat penting dalam membina, mendidik, dan memperkuat jati diri anak. Oleh karena itu, diharapkan terjadi pembinaan moral yang lebih optimal melalui permainan tradisional yang diawasi oleh guru (Widyastuti, 2020). Permainan tradisional dibagi menjadi tiga kelompok yaitu (1) permainan rekreasi yang dimainkan pada waktu senggang (leisure games); (2) permainan kompetitif yang dimainkan oleh paling sedikit dua orang (kompetisi). Ada yang menang dan ada yang kalah, dan (3)) ada permainan edukatif yang mengandung unsur edukasi. Permainan yang mencakup ketiga kelompok ini membantu anak mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang mereka perlukan untuk bertahan hidup di Masyarakat (Sapta, 2021).

Menurunnya minat terhadap permainan tradisional tidak hanya berdampak pada hilangnya warisan budaya, namun juga kemampuan memanfaatkan permainan tersebut sebagai media pembelajaran yang efektif. Meskipun memiliki keunikan, permainan tradisional mempunyai potensi besar untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar. Sayangnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia masih kurang optimal. Banyak guru mungkin tidak mengetahui atau memahami cara memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum mereka (Siti, 2023).

Permainan tradisional juga mempunyai dampak positif terhadap perkembangan mental, meningkatkan rasa kasih sayang, perkembangan sosial dan pengembangan diri. Mengingat penekanan pada manfaat dan tujuan dalam kegiatan bermain tradisional, maka terlihat bahwa berbagai manfaat yang diraih dapat menjadi langkah efektif dalam

menyelenggarakan pendidikan anak dan meningkatkan kualitas tumbuh kembangnya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian terhadap permainan tradisional (Games, 2018).

Salah satu tantangan terbesar dalam memasukkan permainan tradisional ke dalam kelas adalah kurangnya instruksi dan strategi yang jelas bagi guru. Banyak guru yang kesulitan dalam memadukan permainan dengan bahan ajar yang sudah ada. Selain itu, terbatasnya waktu dan sumber daya menyulitkan guru untuk bereksperimen dengan metode pembelajaran baru. Padahal, dengan pendekatan yang tepat, permainan tradisional dapat menjadi cara yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Ramadhan, 2023).

Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak. Misalnya, permainan aktivitas fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus anak. Permainan yang membutuhkan kerja sama tim dapat mengajarkan anak pentingnya kolaborasi dan komunikasi. Selain itu, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional membantu anak-anak memahami dan menghargai warisan budayanya. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk menemukan cara inovatif untuk memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar (Aminullah & Afrian, 2018).

Penelitian ini menunjukkan pendekatan baru dalam integrasi ini dengan memfokuskan pada optimalisasi permainan tradisional dari Nusantara untuk pendidikan sekolah dasar. Dengan mengadaptasi permainan ini untuk tujuan pendidikan kontemporer, penelitian ini tidak hanya melestarikan tradisi budaya tetapi juga membuatnya relevan untuk siswa masa kini. Pendekatan ini menyoroti konteks budaya unik Indonesia, menawarkan cara baru untuk mengajarkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Kebaruan lain dari penelitian ini terletak pada pendekatan interdisipliner dan kreatif yang digunakan. Dengan menggabungkan elemen-elemen dari antropologi, pendidikan, dan permainan tradisional, penelitian ini menawarkan metode pengajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Guru dapat menggunakan permainan tradisional ini sebagai alat bantu pengajaran yang efektif, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan akademis tetapi juga nilai-nilai sosial dan budaya. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Permainan tradisional sering kali melibatkan kerjasama, strategi, dan keterampilan motorik, yang semuanya penting dalam perkembangan anak. Dengan mengoptimalkan permainan ini untuk konteks pendidikan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap metode pengajaran yang komprehensif dan holistik.

Tinjauan pustaka ini bertujuan mengidentifikasi strategi yang dapat digunakan guru untuk mengoptimalkan penggunaan permainan tradisional Indonesia dalam pembelajaran. Melalui tinjauan literatur ini, diharapkan guru menemukan berbagai pendekatan praktis dan efektif yang dapat mereka gunakan dalam berbagai kondisi dan situasi pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bagaimana penerapan strategi ini berdampak positif terhadap perkembangan siswa baik dari sudut pandang akademik maupun social (Yahman, 2020; Susanti & Fitri, 2022). Dengan mengoptimalkan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran, tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan bermakna bagi siswa. Selain itu, inisiatif ini juga akan membantu melestarikan permainan tradisional dan nilai-nilai budaya yang dikandungnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar tetapi juga membantu melestarikan budaya dan warisan negara ini (Usnah, 2020).

METODE

Penelitian ini merupakan kajian literatur yang mengumpulkan referensi teori terkait permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell (2014), kajian literatur adalah ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi masa lalu dan saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, yaitu cara menghimpun data atau sumber terkait topik penelitian dari artikel ilmiah yang ditelusuri melalui google scholar dengan rentang 10 tahun terakhir. Data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif, yang mendeskripsikan fakta-fakta diikuti dengan analisis, memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Integrasi dengan Materi Pelajaran

Permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan berbagai materi pelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, pendidikan jasmani, dan ilmu pengetahuan sosial. Contohnya, permainan congklak dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan (Seminar., 2019). Permainan edukasi tradisional dapat dihadirkan sebagai bahan pembelajaran karakter, karena setiap permainan harus dikaji terlebih dahulu nilai-nilai yang dikandungnya, misalnya nilai pendidikannya. Permainan tradisional tidak hanya melibatkan aturan permainan yang sederhana, tetapi juga unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, ketepatan, ketangkasan, ketegasan dalam menentukan langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Jumlah ini dapat mempengaruhi seluruh siswa di kelas dan memungkinkan guru untuk mengontrol siswa karena dalam permainan terdapat faktor risiko dan harus ada yang hadir (Sukmahidayanti, 2020).

Permainan edukasi tradisional dapat dihadirkan sebagai bahan pembelajaran karakter, karena setiap permainan harus dikaji terlebih dahulu nilai-nilai yang dikandungnya, misalnya nilai pendidikannya. Permainan tradisional tidak hanya melibatkan aturan permainan yang sederhana, tetapi juga unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, ketepatan, ketangkasan, ketegasan dalam menentukan langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Jumlah ini dapat mempengaruhi seluruh siswa di kelas dan memungkinkan guru untuk mengontrol siswa karena dalam permainan terdapat faktor risiko dan harus ada yang hadir (Pristiwanti., 2023). Selain itu, permainan tradisional juga mengandung pesan moral dan nilai pendidikan. Metode ini digunakan agar siswa tidak bosan mempelajari hal-hal tersebut. Selain itu juga dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang merupakan milik budaya luhur bangsa Indonesia (Rachmijati, 2020).

Banyak penelitian hingga saat ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan dalam perkembangan kepribadian anak. Ciri-ciri karakter yang dikembangkan antara lain kejujuran, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, komunikasi, tanggung jawab, dan lain-lain (Maghfiroh, 2020). Model pembelajaran interaksi sosial dapat meningkatkan karakter siswa yang diwujudkan dalam interaksi sosial yang lebih baik, kemampuan siswa dalam menafsirkan fenomena sosial secara kritis dan cermat, serta pengembangan nilai-nilai karakter internal siswa yang mendorong motivasi. Dengan mempraktikkan permainan tradisional ini, siswa terlibat dalam aktivitas yang mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan mereka berfungsi secara efektif dalam hubungan (Handayani & Iswantiningtyas, 2020).

Modifikasi Aturan dan Permainan

Guru dapat memodifikasi aturan permainan tradisional agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Modifikasi ini dapat mencakup penambahan elemen edukatif atau penyesuaian durasi permainan (Junaedah et al., 2020). Permainan tradisional Indonesia mempunyai banyak bentuk dan variasi. Indonesia memiliki sedikitnya 750 jenis

permainan tradisional yang masih banyak yang belum diketahui. Beragam permainan tradisional dimainkan di setiap daerah tanah air tercinta. Perubahan tersebut mempunyai keuntungan dan efektivitas sebagai berikut: a). Meningkatkan motivasi dan kenikmatan belajar siswa, b) Meningkatkan aktivitas belajar siswa (Kamaruddin et al., 2023).

Salah satu permainan tradisional yang merangsang perkembangan bahasa adalah permainan tradisional Gobak Sodor. Permainan tradisional "Gobak Sodor" memungkinkan anak berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga keterampilan berbahasa sangat penting dalam permainan. Asumsi dasar inilah yang memicu minat para peneliti terhadap pengenalan permainan tradisional Gobak Sodor yang memperbaiki cara pengucapan kata untuk meningkatkan kemampuan mengenalinya (Ilhami et al., 2023).

Permainan tradisional Gobak Sodor dapat dimodifikasi menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga pembelajaran pengenalan kata tidak membosankan. Permainan tradisional Gobaku Sodor yang biasanya hanya berupa permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak, kini dapat diperluas mencakup kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan bahasa anak. Anak yang membuat kartu bergambar sesuai dengan idenya sendiri, anak yang membuat kartu kata agar sesuai dengan kartu bergambar, anak yang menyambung kartu bergambar dan kartu kata, anak yang menggunakan kartu bergambar untuk membentuk kata dengan menyusun huruf vokal dan konsonan, serta kata-kata yang sudah diketahuinya (Ibrahim & Danladi, 2024).

Permainan tradisional merupakan kegiatan atau kegiatan yang mempunyai nilai budaya dan moral dalam kehidupan bermasyarakat yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diajarkan secara turun temurun. Setiap daerah pasti mempunyai jenis permainan tradisional yang berbeda-beda. Sebenarnya ada beberapa daerah yang mempunyai permainan dan cara bermain yang sama, hanya saja nama permainannya berbeda (Widiasanti et al., 2023).

Pemanfaatan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan daya tarik permainan tradisional. Misalnya, guru dapat menggunakan video atau gambar untuk memperkenalkan permainan dan menjelaskan aturan mainnya (Egunsola, 2024). Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Minarti & Rahmah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat meningkatkan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa akan belajar bahwa mereka memiliki motivasi yang kuat untuk belajar (Obidile, 2023). Mutohhar berpendapat bahwa media yang baik adalah media yang yang sesuai dengan topik, materi, siswa, dan praktis digunakan. siswa, dan praktis untuk digunakan. Dengan kata kata lain, media yang baik tidak harus mahal, tetapi harus dapat digunakan kembali, sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan pengajaran yang efektif di dalam kelas.

Salah satu elemen penting untuk proses pembelajaran penting dalam proses pembelajaran ketika menggunakan materi pembelajaran adalah sumber pembelajaran. Untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dipahami dengan baik dipahami oleh siswa, guru menyampaikannya melalui media pembelajaran. Fungsi lain dari media

pembelajaran adalah untuk mendorong motivasi peserta didik, memperkuat materi pembelajaran materi pembelajaran, memberikan rangsangan belajar, memungkinkan respon peserta didik, umpan balik seketika, dan mendorong latihan yang sesuai (Akhmad., 2023). Penelitian penggunaan media pembelajaran sebelumnya telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Yang pertama adalah Puspitarini & Hanif (2019) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menemukan bahwa dalam proses pembelajaran proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang digunakan adalah buku. Penggunaan Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran kurang menarik minat siswa sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan motivasi belajar siswa menurun (Megavitry., 2023)

Penyelenggaraan Festival Permainan Tradisional

Mengadakan festival permainan tradisional di sekolah dapat menjadi cara efektif untuk mengenalkan berbagai jenis permainan kepada siswa (Delyanet, 2023). Festival ini juga dapat melibatkan partisipasi orang tua dan masyarakat untuk melestarikan budaya lokal. Festival permainan tradisional merupakan salah satu sarana melestarikan budaya nonbendawi Indonesia. Kegiatan ini memungkinkan anak-anak Milenial dan Gen Z mempelajari kearifan lokal melalui permainan tradisional outdoor. Permainan tradisional daya suatu bangsa dan harus diwariskan kepada generasi penerus agar budaya tersebut tidak hilang dari peradaban modern (Asagi., 2023). Permainan tradisional Indonesia antara lain gobak sodo, petak umpet, konkrak, kotak sembilan, lompat karet, dan layang-layang. Permainan tradisional memiliki sifat yang serupa, tetapi seringkali memiliki aturan yang berbeda. Sebab, permainan tradisional disesuaikan dengan adat istiadat dan perilaku masyarakat setempat (Putri., 2023).

Implementasi Strategi

Implementasi strategi optimalisasi permainan tradisional Nusantara menunjukkan hasil positif dalam berbagai aspek. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus, kerjasama tim dan komunikasi, serta pengetahuan budaya dan nilai-nilai luhur (Harianto., 2023). Permainan bukan sekedar hiburan, tetapi merupakan sarana penyampaian pengetahuan yang paling efektif dalam proses pembelajaran, terutama bagi anak usia prasekolah dan anak usia dini. Di wilayah tertentu, khususnya struktur sosial, permainan tradisional telah menjadi sarana pendidikan untuk mendorong perkembangan anak usia dini secara holistik. Selain itu, permainan tradisional merupakan bagian dari sistem pengetahuan lokal dan bermanfaat bagi anak-anak dalam hal bahasa, keterampilan, kognisi dan seni (Aditya, 2023). Hal ini dikarenakan siswa SD masih dalam tahap pengembangan gerak dasar dan baru memasuki tahap gerak khusus. Gerakan dasar mirip dengan fase , dan siswa secara aktif mengeksplorasi kemampuan tubuhnya untuk bergerak dan berkembang dengan menemukan cara merespons rangsangan berupa pengendalian gerakan dan keterampilan gerak. Kedewasaan, tuntutan pekerjaan, dan faktor lingkungan bergabung secara signifikan mempengaruhi perilaku dasar (Suryadi., 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, optimalisasi permainan tradisional Nusantara dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia. Integrasi permainan tradisional dengan materi pelajaran, modifikasi aturan, pemanfaatan media pembelajaran, dan penyelenggaraan festival adalah beberapa strategi yang dapat diimplementasikan oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut. Permainan tradisional harus dilestarikan karena mengandung berbagai nilai pendidikan karakter yang bisa berkontribusi dalam menciptakan karakter yang baik untuk anak-anak sejak usia dini. Anak-anak memiliki karakter yang baik sejak usia dini dan membuat tutor

mengetahui begitu banyak nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional itu sehingga mereka dapat mengimplementasikan permainan itu untuk menginternalisasi yang baik nilai untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, F. (2023). *Traditional Game Module Development : An Alternative To Stimulate Early Childhood Language Development*. 6(1), 139–158.
- Akhmad, E., Sayit, K., Karim, A., & Karim, S. A. (2023). [al] *Submission Acknowledgement [al] Editor Decision*.
- Aminullah , Herman Afrian, S. 1. (2018). MODIFIKASI PERATURAN PERMAINAN TRADISIONAL PERESEAN TINGKAT SEKOLAH DASAR DI SD ISLAM NW TANAH ABROR. *Dasar, S., Sd, D. I., Nw, I., & Abror, T. (2018). No Title, 1(2), 48–51., 1(2), 48–51.*
- Asagi, F. K., Saputra, E. D., Syafitri, M., Aziza, H., Rizqi, N., Suryaningsih, H., Septiani, L., Santi, I., Umi, L., Safitri, I., Nisa, N., & Kurniawan, D. A. (2023). *Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan , Kelurahan Tegalarjo , Kecamatan Jebres , Kota Surakarta*. 3(6), 1611–1616.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California.
- Delyanet, J. P. P. (2023). PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP KUALITAS FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL DI TAMAN WISATA BAHARI. *Jurnal Ilmu Sosial, 2(7)*, 1897–1908.
- Egunsola. (2024). ASSESSING ATTITUDES IMPACTING THE UTILIZATION OF. *International Journal of E-ISSN : 3024-8973 p-ISSN : 3024-8981 Education, Culture, and Society, 2(2)*, 112–128.
- Eka Atinia Yahman. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR MODIFIKASI SEBUT KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SURABAYA Eka Atinia Yahman Abstrak. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, 1(2)*, 1–9.
- Games, T., Study, I. N., To, S., & Learning, I. (2018). PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi, 7(7)*, 678–690.
- Handayani, A. D., & Iswantiningtyas, V. (2020). Javanese traditional games as a teaching and learning media to socialize and introduce mathematics since early age. *Journal of Physics: Conference Series, 1521(3)*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032008>
- Hariato, E., Gustian, U., Supriatna, E., & Nader, M. (2023). *Stimulating game performance skills in students : experimental studies using net games*. 1(2), 63–70.
- Ibrahim, N. A., & Danladi, G. A. (2024). *The Role of Instructional Media , in the Light of Contemporary Technological Advancement , To the Teaching and Learning at Senior Secondary Schools . 6(05)*, 426–438. <https://doi.org/10.35629/5252-0605426438>
- Ilhami, M., Rezky, M., & Handy, N. (2023). *The Utilization of Smartphones in Learning Media on Social Studies at SMPN 13 Banjarmasin*. 5(September), 60–68.
- Ismail, S. (2023). *Review of Instructional Digital Media to Path Teachers ' Digital Competence on Philosophical Perspective : Distraction or Diversion*. 2023(4), 139–154.
- Junaedah, J., Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies, 13(10)*, 88. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>
- Kamaruddin, I., Tannady, H., Aina, M., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., Selatan, S., Multimedia Nusantara, U., Scientia Boulevard, J.,

- Sangereng, C., Klp Dua, K., Tangerang, K., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 05(03), 9736–9740.
- Lili, Susanti, Alchony Harika Fitri, S. R. P. (2022). DJS (Dharmas Journal of Sport). *DJS (Dharmas Journal of Sport)*, 02(1), 34–41.
- Marcheta, N., Firhan, A. R., & Sonjaya, I. (2023). *Optimalisasi Media Pembelajaran Pada Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia "VINANES."* 06(01), 5297–5302.
- Megavitry, R., Pattiasina, P. J., Ramdani, H. T., Munandar, H., Papua, O. G., Makassar, U. N., Ambon, U. P., Karsa, S., Garut, H., & Gorontalo, U. N. (2023). THE ANALYSIS OF EFFECTIVENESS OF MOBILE LEARNING MEDIA USAGE IN TRAIN STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)* P-ISSN, 5(1).
- Minarti, M., & Rahmah, M. N. (2023). *Utilization of Social Media in Learning Islamic Religion : Its Impact on Strengthening Student Outcomes and Achievements.* 279–291.
- Obidile, I. (2023). *Strategies for Improving the Utilization of E-Learning in the Teaching and Learning of Accounting in Tertiary Institutions in Anambra State.* 6(1), 111–124.
- Pristiwanti, D., Rahayu, W. I., Nulhakim, L., & Leksono, S. M. (2023). *Utilization of Learning Media in Science Lessons in Elementry Schools.* 9(6), 4495–4500. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.3511>
- Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). *Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022.* 1(4), 572–579.
- Rachmijati, C. (2020). *ANALYSIS THE USE OF INSTRUCTIONAL MEDIA ON TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNER AT.* 3(4), 453–458.
- Ramadhan, S., Sanisah, S., & Akbar, M. A. (2023). *Jurnal basicedu. Research & Learning in Elementary Education*, 7(6), 4293–4299.
- Sa, D. (2023). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–66.
- Salindri, Y. A., Kusumaningrum, H., Deskarina, R., Saputri, L. D., Tinggi, S., & Ambarrukmo, P. (2023). *PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA.* 5(2), 242–248.
- Sapta, L., Kusuma, W., Yusuf, R., Nusa, P., & Barat, T. (2021). *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK Integration of Traditional Games in Practical Learning Methods to Increase Interest in Learning PJOK.* 1(1), 14–21.
- Seminar, P., Pendidikan, N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Sit, M., & Indonesia, M. (2023). *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia* (Issue January).
- Sq, D. A. N., Dalam, S., & Karakter, M. (2020). *AKTUALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN IQ , BANGSA YANG BERBUDAYA.* *Jurnal Pena Sains*, 1(2), 119–128.
- Sukmahidayanti, T. (2020). *THE UTILIZATION OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS (A Case Study of an Elementary School Teacher in Bandung)*. *Department of English Education*, 3(2), 90–100.
- Suryadi, D., Nasrulloh, A., Yanti, N., Fauzan, L. A., Suhartini, B., Budayati, E. S., Arovah, N. I., Suganda, M. A., Sutapa, P., Fauziah, E., Yogyakarta, U. N., Tanjungpura, U., Makasar, U. N., Mangkurat, U. L., Nahdlatul, U., & Cirebon, U. (2024). *Stimulation of motor skills through game models in early childhood and elementary school*

- students: systematic review in Indonesia Estimulación de las habilidades motrices mediante modelos de juego en alumnos de educación infantil y primaria: revisión sistemática en Indonesia. 2041, 1255–1261.*
- Usnah, T. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Modifikasi Kubuk Manuk Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 26–35.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Wardani, A., & Thahur, D. (2023). *Utilization of Multimedia Facilities and Internet Media as Effective Learning Tools*. 9(6), 148–153. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.3805>
- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Ayu, D., & Tyas, P. (2020). Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *JURNAL PANJAR*, 2(2), 42–47.