Jurnal Pemberdayaan Masyarakat
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2022 | Hal. 1-9
ykgm.org

DOI: 10.46843/jmp.v1i1.261

Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional

Harun Joko Prayitno[1]*, Faradiyah Nurul Rahmawati [2], Khoirunnisa' Ismi Nur Intani[3], Fajar Gemilang Pradana[4]
[1-3]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
[4]Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

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 mainan modern. Keunggulan di dalam bermain mainan tradisional terdapat pesan yang berkaitan dengan kebersamaan, budaya, dan moral. Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar. Metode pelaksanaan kegiatan melalui sosialisasi dan pengarahan terkait permainan permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar. Kegiatan dengan memberikan bimbingan secara langsung kepada anak-anak pada saat melakukan permainan. Hasil dari program pengabdian ini adalah program sosialisasi pentingnya permainan tradisional, dan gerakan bermain ceria bersama yang dapat menumbuhkan karakter anak usia sekolah dasar dapat terlaksanak dengan baik. Simpulan dari kegiatan yang telah dilakukan bahwa pembentukan karakter anak usia sekolah dasar dapat dilakukan melalui permainan tradisional.

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Permainan Tradisional, Karakter, Anak

Correspondent Author:
Harun Joko Prayitno
Email: *harun.prayitno@ums.ac.id*

ABSTRACT

Character education is a series of efforts to educate children to behave well, make the right decisions, and participate in positive societal contributions. The problem is that traditional games have started to disappear because, currently, elementary school-aged children prefer modern games. The advantages of traditional games are messages related to togetherness, culture, and morals. Community service aims to foster character in elementary school-aged children. The method of implementing the activities is socialization and direction related to traditional games shaping the character of elementary school-aged children. Activities are carried out by providing direct guidance to children when playing games. The result of this service program is that the program to socialize the importance of traditional games and the cheerful playing movement to foster the character of elementary school-aged children is carried out well. The activities conclude that the character formation of elementary school-aged children can be done through traditional games.

Keywords:
Traditional games, Character, Children

Saran Pengutipan: Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(1), 1-9.

Pendahuluan

Analisis situasi yang diperoleh dari hasil pengamatan di lingkungan sekitar tempat tinggal tim pengabdian, terlihat jelas bahwa anak-anak usia sekolah dasar lebih menyukai bermain dengan mainan moderen yang dibeli di toko mainan. Pendataan yang dilakukan di Desa Baratan, Nogosari, Kabupaten Boyolali, diperoleh data rata-rata dari 10 mainan yang dimiliki seorang anak usia sekolah dasar, ada 8 buah yang merupakan mainan moderen sedangkan mainan tradisional 2 buah. Mainan

moderen lebih dikenal oleh anak karena lebih mudah didapat dengan membeli di toko mainan yang jumlah banyak. Dampak dari lebih banyak memiliki mainan moderen maka anak sedikit yang mengenal mainan tradisional (Purmintasari *et al.*, 2018; Hayudi & Leo, 2019; Kamal & Dahlan, 2020).

Permainan tradisional sebagai hasil budaya yang nilainya besar bagi anak-anak dalam dunianya, melalui perminan tradisional anak dapat banyak belajar dan memperoleh pengalaman baru serta melatih keterampilan (Widodo & Lumintuarso, 2017). Permainan tradisional terdiri dari tiga kelompok yaitu: (1) Permainan berciri khas strategis; (2) Permainan yang lebih mengutamakan kekuatan fisik; dan (3) Permainan yang bersifat keberuntungan. Novianto (2018) permainan tradisional itu pada dasarnya memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh anak-anak. Permainan tradisonal 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 (Widodo & Lumintuarso, 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 mengeksplor 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, Play Station*, dan *video game*. Permianan 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 disekitar kita. Apabila dibandingkan permainan digital atau modern dan permainan tradisional itu memiliki sifat yang berbeda keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berkurangnya permainan tradisonal juga dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak. Mandasari *et al.* (2021) kecanggihan dalam ilmu teknologi dan bebas penggunaannya bagi anak-anak tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua dapat mempengaruhi karakter anak.

Selain menumbuhkan nilai karakter anak usia sekolah dasar juga dapat meningkatkan fokus anak, sikap yang dimiliki, pengetahuan hingga mengembangkan motorik kasar anak (Andriani, 2012). 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. Permainan tradisional dapat menjadi aktivitas yang dapat menghindari ketergantungan berlebihan pada *gadget* (Bastian & Novitasari, 2019). Selain itu permainan tradisional juga dapat diintegrasikan dalam beberapa mata pelajaran di sekolah dasar (Agustini, 2020).

Pendidikan merupakan suatu tempat untuk menanamkan ilmu pengetahuan maupun menumbuhkan karakter positif setiap individu. Tidak hanya pengetahuan mengenai mata pelajaran, melainkan juga pengetahuan mengenai hal-hal di sekitar (Wahyudi *et al.*, 2020). 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 pengruh dari lingkungan dan kehidupan di sekitarnya (Aeni, 2014). Karakter akan membawa pengaruh yang besar dalam kehidupan individu jangka

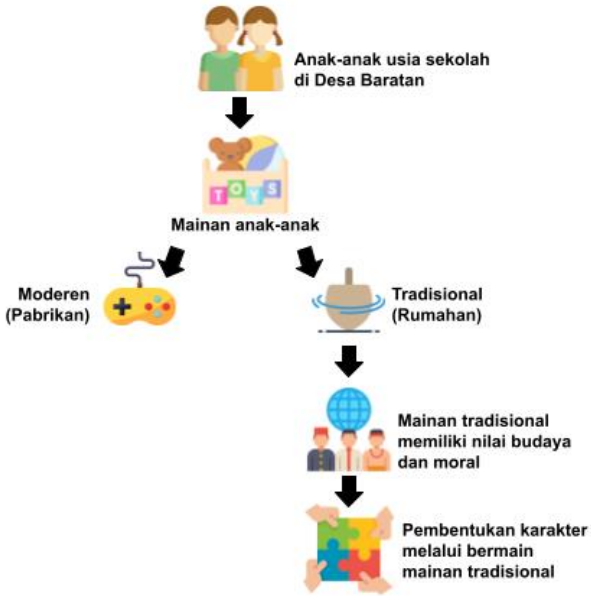
panjang. Oleh karena itu, pentingnya mengutamakan membangun karakter yang baik pada anak usia dini. Karakter yang sudah terbentuk sejak kecil biasanya akan melekat dalam jiwa anak. Apabila perkembangan karakter pada masa kecil kurang diperhatikan maka akan memiliki dampak yang buruk untuk perkembangan anak kedepannya. Pendidikan yang baik tentu tidak hanya bersumber terhadap aspek nilai tetapi pendidikan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan (Widiasari *et al.,* 2020). Pendidikan merupakan sesuatu yang dibutuhkan karena ada banyak manfaat yang diberikan oleh pendidikan (Sholihatinnisa *et al.,* 2021).

Maulida dan Anis (2020) melalui permainan tradisional 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 kelicahan anak, dapat membentuk kepribadian anak, serta dapat melatih perkembangan fisik anak. 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 permaianan tradisional yaitu, Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Pembentukan karater sangat penting dilakukan sejak kecil agar dalam perkembangannya menjadi pribadi yang baik dan sesuai harapan orang tua maupun masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan cara untuk menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar melalui penggunaan permainan tradisional.

Hasil analisis kebutuhan dan diperkuat kajian literatur, penting dilakukan pendidikan bagi anak usia sekolah untuk mengenal dan bermain dengan mainan tradisional. Mainan tradisional memiliki pesan kearifan lokal, dibuat dengan bahan dan alat yang ada di sekitar lingkungan anak, memiliki pesan moral, dan aman untuk dimainkan. Bermain dengan mainan tradisional memiliki peluang tumbuh dan kembang anak dengan nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan moral sehingga menjadi penguat pendidikan karakter. Penggunaan mainan tradisional dapat mengembangkan kesadaran anak untuk bersikap sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat (Hasanah, 2019; Hayati & Fitri, 2020).

Kegiatan mengedukasi anak usia sekolah tentang pemanfaatan mainan tradisional menjadi sangat dibutuhkan dari analisis situasi dan kajian referensi yang diperkuat artikel dari jurnal-jurnal pengabdian kepada masyarakat. Permasalah utama yang ditemukan bahwa sedikit jumlah mainan tradisional yang dimiliki anak usia sekolah sedangkan dari bermain mainan tradisional anak berpotensi memiliki karakter yang kuat. Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar melalui bermain mainan tradisional. Setelah dilakukan analisis situasi yang diperkuat kajian literatur kerangka berpikir pengabdian masyarakat ini sesuai dengan Gambar 1.



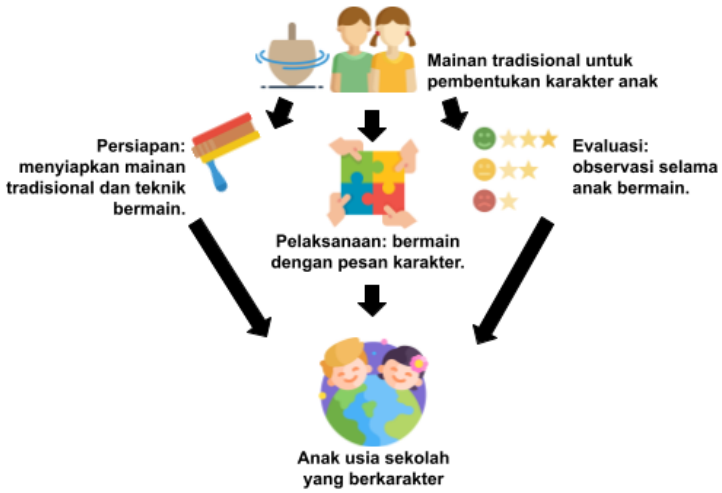
Gambar 1. Kerangka Berpikir Kegiatan

Metode

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 permaianan tradisional yaitu, Jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Pembentukan karater sangat penting dilakukan sejak kecil agar dalam perkembangannya menjadi pribadi yang baik dan sesuai harapan orang tua maupun masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan cara untuk menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar melalui penggunaan permainan tradisional.

Hasil analisis kebutuhan dan diperkuat kajian literatur, penting dilakukan pendidikan bagi anak usia sekolah untuk mengenal dan bermain dengan mainan tradisional. Mainan tradisional memiliki pesan kearifan lokal, dibuat dengan bahan dan alat yang ada di sekitar lingkungan anak, memiliki pesan moral, dan aman untuk dimainkan. Bermain dengan mainan tradisional memiliki peluang tumbuh dan kembang anak dengan nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan moral sehingga menjadi penguat pendidikan karakter. Penggunaan mainan tradisional dapat mengembangkan kesadaran anak untuk bersikap sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat (Hasanah, 2019; Hayati & Fitri, 2020).

Observasi langsung pada sasaran kegiatan ini dilakukan dengan cara melihat secara langsung serta mencatat berbagai aktifitas di lokasi pengabdian tersebut, tim pengabdian tidak hanya mengamati aktifitas 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 aktifitas bermain tersebut serta manfaat yang diperoleh anak ketika melaksanakan permainan tradisional. Selain observasi langsung dalam kegiatan pengabdian ini dikumpulkan informasi perasaan anak setelah bermain melalui wawancara terbuka. Wawancara dilakukan langsung ketika anak-anak sedang bermain.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian telah dilakukan di Desa Baratan, Jeron, Nogosari, Kabupaten Boyolali. Kegiatan utama melakukan 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 telah menjadi upaya yang 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 telah mampu menumbuhkan nilai karakter anak usia sekolah dasar yang meliputi: nilai kejujuran, kegigihan, sportivitas yang tinggi dalam permainan, kerjasama tim. Program gerakan permainan tradisional ini mencakup 2 kegiatan yaitu sosialisasi pentingnya permainan tradisional, dan gerakan bermain ceria bersama. Kegiatan didukung kuat oleh ibu-ibu yang ada di desa sasaran.



Gambar 3. Koordinasi dengan Ibu-ibu di Desa Sasaran

Anak-anak diberikan pemahaman mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional yang dimana pada jaman 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 telah banyak melakukan interaksi sehingga dapat meningkatkan komunikasi yang baik bagi anak serta melalui permainan tradisional sehingga meningkatkan kebugaran jasmani pada diri anak.



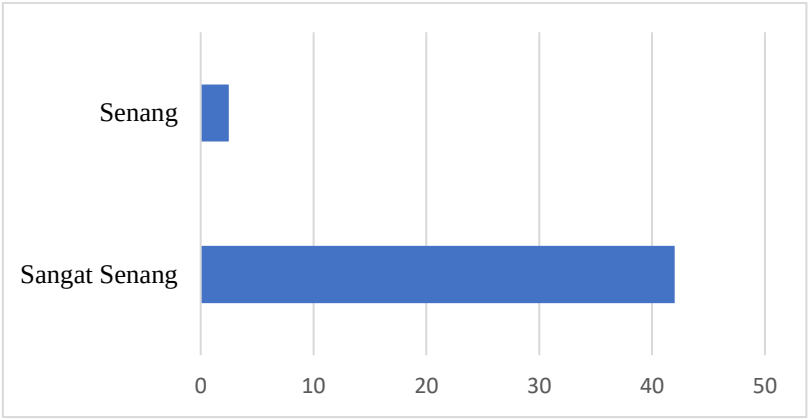
Gambar 4. Bermain Mainan Tradisional

Hasil observasi ketika anak-anak bermain dan pembentukan karakter yang dilakukan terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembentukan Karakter melalui Bermain

Permainan Tradisional	Pembentukan Karakter
Lompat tali karet	Kerjasama, kebersamaan melalui gerakan, dan sportivitas
Gobak sodor	Kerja tim, kekompakan, dan sportivitas
Engklek	Sportivitas, tanggung jawab dan kejujuran.
Mobil kayu	Ketertiban, kebersamaan, dan gotong royong
Egrang	Kejujuran, dan sportivitas

Wawancara terbuka dengan anak-anak yang dilakukan ketika sambil bermain, dari 52 anak hanya memilih dua perasaan yaitu sangat senang dan senang. Jumlah yang memilih perasaan sangat senang 42 anak dan senang 10 anak. Hasil selengkapnya tentang perasaan anak bermain mainan tradisional terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Ungkapan Perasaan Anak Ketika Bermain Mainan Tradisional

Permainan yang dilakukan telah 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 diujung 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. Permainan tradisional gobak sodor adalah permainan yang dilakukan secara beregu dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati setiap garis. 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 disetiap 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.

Pembentukan karakter melalui permainan engklek adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar batu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain (Anggraini & Pujiastuti, 2020). Permainan ini membutuhkan garis persegi yang berjumlah 8 persegi yang berbentuk seperti pesawat dan cara bermainnya dilakukan dengan mengangkat satu kaki dan menggunakan potongan genting untuk di lemparkan 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.

Program gerakan bermain ceria melalui kegiatan pengabdian ini telah menumbuhkan kesadaran serta membiasakan anak dalam melakukan permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian serta menumbuhkan karakter dalam diri anak usia sekolah dasar. Pembentukan karakter anak diawali dengan mengenalkan nilai-nilai kebaikan yang mudah dipahami oleh anak (Witasari & Wiyani, 2020). Dalam melakukan gerakan bermain bersama juga memberikan dampak pada anak berupa rasa kebersamaan, kegembiraan, spotivitas dan komunikasi yang terjalin antar teman. Kegiatan ini mencakup berbagai permainan tradisional yang dilakukan yaitu permainan lompat tali menggunakan karet, permainan gobak sodor, engklek, mobil-mobilan dari kayu, dan egrang. Dalam kegiatan bermain bersama ini anak dilibatkan penuh dalam kegiatan awal yaitu mempersiapkan bahan dalam melakukan permainan tradisional.

Tim pengabdian dalam proses sosialisasi telah memfasilitasi partisipasi anak-anak melalui 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 permianan tradisional. Disamping memberikan petunjuk aturan yang berlaku, tim juga ikut serta dalam bermain permainan tradisional ini bersama dengan anak-anak usia sekolah dasar. Dalam hal ini tim mengetahui komunikasi yang terjalin antar anak serta konflik yang muncul ketika bermain.

Sosialisasi merupakan proses belajar setiap individu dalam tingkah laku, pola kebiasaan, serta ketrampilan sosial. 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 system sosial. Para peserta didik yang belajar di sekolah, suatu saat akan menjadi anggota masyarakat, karena kelangsungan kehidupannya lebih lanjut berada di masyarakat (Alamsyah, 2020). 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.

Bermain olahraga tradisional juga butuh kesiapan seperti komponen fisik dan daya tahan (Handoko & Gumantan, 2021). Kegiatan sosialisasi ini didukung dengan penggunaan media *powerpoint* yang dihubungkan ke proyektor sehingga anak akan mudah tertarik serta mudah dalam memahami materi sosialisasi yang dijelaskan oleh tim pengabdian. Dalam menjelaskan kepada anak tentunya harus mengacu dengan ketentuan yang telah ada (Harahap *et al.*, 2021; Muzaqi *et al.*, 2021). Sosialisasi dan praktek langsung menggunakan mainan tradisional telah memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak di desa sasaran. Pengalaman menarik sekaligus bermuatan penanaman nilai-nilai karakter dapat dijadikan sebagai cara membentuk karakter anak.

Simpulan

Program gerakan permainan tradisional melalui pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari dua kegiatan yaitu; sosialisasi pentingnya permainan tradisional, dan gerakan bermain ceria bersama yang dapat menumbuhkan karakter anak usia sekolah dasar. Melalui program tersebut telah terbangun kesadaran anak dalam melestarikan permaian tradisional serta membiasakan anak untuk bermaian 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.

Daftar Pusataka

Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar,* 1(1), 50-53.

Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar,* 4(2), 114-120.

Alamsyah, M. (2020). Strategi MI Assegaf dalam Menumbuhkembangkan Sosialisasi Anak Didik [*Disertasi*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang]

Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 6(1), 87-101.*

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

Bastian, A., & Novitasari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Aṭfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education,* 2(2), 53-56.

Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education,* 2(1), 1-7.

Harahap, A. N., Nurdalilah, & Sari, S. M. (2021). Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Edukatif Di Paud Ra-Raihan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, *1*(1), 1–9.

Hasanah, U. (2019). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada taman kanak-kanak di kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-39.

Hayati, K., & Fitri, A. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 6(2): 144-149.

Hayudi., & Leo, P. (2019). Pelatihan Olahraga Permainan Kecil untuk Peningkatan Kebugaran Jasmani di Kampung Weyengkede. Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat, 2(2), 8-11.

Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kamal, U., & Dahlan, T. (2020). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPHI*, *2*(2), 141-159.

Mandasari, Y., Ahmad, A., Yulianti, N., Sufanti, M., & Rahmawati, L. E. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Profetik melalui Optimalisasi Peran Taman Pendidikan Al-Quran di Sumberjatipohon, Grobogan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 100-106.

Maulida, R., & Z, A. F. (2020). Permainan Tradisional Piccek Baju dan Pembentukan Karakter Disiplin pada Anak Usia MI/SD. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 10*(2), 64 - 74.

Muzaqi, A., Ratih, K., & Sutopo, A. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Bimbel pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 70-77.

Nafisah, W. (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].

Noffia, I., & Margaretha. (2015). Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini, 5(2),* 112-113.

Novianto, A. 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].

Purmintasari, Y., Sahid, H., & Yuver, K. (2018). Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permainan Edukatif di PAUD Mekar Kecamatan Noyan. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 155-165.

Sholihatinnisa, I., Nurcahyono, N. A., & Fitria, R. (2021). Realisasi Bisnis Digital Siswa Guna Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai SMK Pusat Keunggulan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar,* 86-93.

Wahyudi, T. N., Prasetyo, D., Prasetyo, A. D., Rinawati, R., Kusumawati, I., Hasana, U. U., & Gistiani, T. L. (2020). Penanaman Karakter Sadar Lingkungan Melalui Program Adiwiyata di MIM Potronayan 2 Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, *2*(1), 14-18.

Widiasari, C., Almahi, H., Prasetyoningrum, D., Rohmatika, N. L., Sendy, E. N., Satria, Y. L., ... & Kurniawan, M. E. (2020). Pengembangan Psikomotorik Peserta Didik melalui Kegiatan Outing Class di BA Aisyiyah Bulakrejo 2, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, *1*(2), 91-96.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Sisswa SD kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2), 183-193.

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63.