

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA GENERASI *DIGITAL NATIVES* DI LUWU RAYA DAN PENGINTEGRASIANNYA KE DALAM PEMBELAJARAN

THE EXISTENCE OF TRADITIONAL GAME AMONG DIGITAL NATIVES GENERATION IN LUWU RAYA AND ITS INTEGRATION INTO LEARNING

Edhy Rustan & Ahmad Munawir

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Palopo
Jalan Agatis, Balandai, Kota Palopo, Sulawesi Selatan

E-mail: edhy_rustan@iainpalopo.ac.id, ahmad_munawir@iainpalopo.ac.id

Naskah diterima tanggal: 05-07-2020, disetujui tanggal: 21-10-2020

Abstract: *This study aims to determine the number of traditional games that are still preserved by the children in Luwu Raya; factors that cause digital natives children do not like this traditional game, and learning design suit to make traditional game as an educational means to preserve the nation's culture. This research used a qualitative approach with a descriptive type. This research used a qualitative approach with a descriptive type. Respondents in this study were 155 children of primary school age in four districts of Luwu Raya. Data collection methods using interviews, observation, and questionnaires. The data obtained were then analyzed by means of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that there were fifteen traditional games that are still preserved by children in Luwu Raya from a total of twenty-five traditional games in South Sulawesi. Children stop playing the traditional game is due to the lack of friends to play with, fight or disagree with fellow players, lack of playing tools, no longer interested in traditional games, prohibited by parents and local residents, and fatigue when playing. To find the appropriate learning design is by selecting traditional games with characteristics that can support the achievement of students' basic competencies and integrate them into learning by making it as the learning method and media. To sum up, several traditional games are still played by digital natives' children in the North Luwu region and one of the efforts to preserve them is by integrating traditional games into learning.*

Keywords: *culture existence, traditional game, learning, digital natives, Luwu Raya*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jumlah permainan tradisional yang masih dilestarikan di Luwu Raya; faktor penyebab permainan tradisional tidak diminati oleh anak digital natives; serta desain pembelajaran yang sesuai untuk menjadikan permainan tradisional sebagai sarana edukatif untuk melestarikan budaya bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Responden dalam penelitian ini adalah 155 anak usia sekolah dasar yang ada di empat kabupaten wilayah Luwu Raya. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan cara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lima belas permainan tradisional yang masih dilestarikan di Luwu Raya dari total 25 permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan. Penyebab anak-anak tidak memainkan lagi permainan tradisional adalah karena kekurangan teman bermain, bertengkar atau berbeda pendapat dengan sesama pemain, kekurangan alat bermain, tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional, dilarang oleh orang tua dan warga sekitar, serta kelelahan saat bermain. Desain pembelajaran yang sesuai adalah memilih karakteristik permainan yang dapat menunjang pencapaian kompetensi dasar siswa dan*

mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dengan menjadikannya sebagai metode dan media pembelajaran. Kesimpulan, ada beberapa permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di wilayah Luwu Utara dan salah satu upaya untuk melestarikannya adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran.

Kata kunci: *eksistensi budaya, permainan tradisional, pembelajaran, digital natives, Luwu Raya*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia dapat menjadi sarana edukatif bagi anak di tengah tantangan globalisasi. Ripat & Woodgate (2011) menyatakan bahwa globalisasi berdampak pada seluruh aspek termasuk kebudayaan. Budaya merupakan ciri khas lokalitas suatu daerah yang perlu dipertahankan. Bangsa Indonesia memiliki beberapa identitas budaya sesuai dengan gagasan etnis yang beragam. Oleh sebab itu, kemajuan suatu bangsa tergantung pada kemampuannya melestarikan budaya yang dimiliki (Stephan & Uhlaner, 2010).

Melestarikan suatu budaya tentu sangat terkait dengan kata eksistensi dan budaya itu sendiri. Eksistensi merupakan pandangan mengenai keberadaan, situasi, dan usaha untuk memahami arti dari sesuatu (Chaplin, 2000). Sedangkan budaya dimaknai sebagai nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam suatu masyarakat. Nilai tersebut diwariskan dan cenderung bertahan dari waktu ke waktu, meskipun telah berganti generasi (Baumgartner, 2009). Dengan demikian dapat dimaknai bahwa eksistensi budaya adalah keberadaan nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat meskipun telah terjadi pergantian generasi.

Salah satu bentuk kebudayaan lokal yang telah tergerus oleh globalisasi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional diartikan sebagai segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. Berdasarkan pola permainannya, permainan tradisional dapat dikategorikan menjadi tiga tahap yaitu a)

bermain dan bernyanyi, b) bermain dan pola pikir, dan c) bermain dan adu ketangkasan (Sukirman, 2008). Lebih lanjut, Susilo menyampaikan hasil inventarisasi bahwa, permainan tradisional di Indonesia berjumlah 750 jenis permainan (Sukirman, 2008) dan di Sulawesi Selatan sendiri terdapat 25 jenis permainan tradisional (Wibisono, 2015). Setiap daerah memiliki cara yang berbeda dalam memainkan setiap permainan tradisional.

Dari banyaknya permainan tradisional yang tercatat di museum nasional, yang masih dimainkan oleh anak-anak khususnya di Luwu Raya hanya seperti kelereng, engklek atau kengkeng, segitiga, ular naga, wayang, benteng, enggo sembunyi, ampar-ampar pisang, mobil-mobilan, kasti, layang-layang, lompat tali, sadokoro, dan katto-katto. Hasil penelitian di Kota Kendari menemukan bahwa saat ini tersisa 10-15 jenis permainan tradisional yang masih dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak padahal pada tahun 1980-an terdapat 20-30 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak (Genggong & Ashmarita, 2018). Ekunsami (2012) juga menemukan fakta bahwa dari 77% orang yang pernah memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih memainkannya.

Permainan tradisional penting untuk dimainkan oleh anak-anak karena dapat membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif. Dalam ilmu psikologi modern dan teori pendidikan dijelaskan pentingnya perkembangan anak melalui permainan, sehingga sekolah modern sebaiknya menggunakan permainan tradisional agar tetap eksis (Sutton-Smith, 1952). Menurut Rogers dan Sawyer yang dikutip oleh Iswinarti,

bermain untuk anak-anak pada usia sekolah memiliki arti yang sangat penting, seperti a) melatih anak menyelesaikan masalah; b) mengembangkan kemampuan bahasa anak; c) mengembangkan keterampilan sosial; dan d) wadah dalam mengekspresikan emosi (Iswinarti, 2010). Demikian halnya dengan permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya warisan dari leluhur yang dianggap penting untuk dilestarikan (Ismail, 2009).

Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak (Mutiah, 2010). Permainan tradisional, sangat berdampak positif terhadap karakter anak. Karakter positif yang muncul dalam permainan tradisional antara lain a) kreatif dalam membuat atau memanfaatkan fasilitas di lingkungan sekitar; b) terbiasa bersosialisasi dikarenakan dalam permainan tradisional selalu melibatkan banyak orang untuk memainkannya; dan c) dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, motivasi berprestasi, dan taat pada aturan (Hasanah, 2016).

Saat ini, permainan tradisional telah tergantikan oleh permainan modern (berteknologi). Permainan tradisional seperti mobil-mobilan dari sandal jepit telah berubah menjadi permainan mobil dalam wujud virtual; permainan petak umpet sudah berubah menjadi permainan *pokemon go* di *android* (Yupipit, 2014). Berdasarkan hal itu, budaya yang selama ini terlestarikan dengan cara berinteraksi/bermain bersama di sore hari berubah menjadi budaya menyendiri di rumah masing-masing. Anak-anak fokus pada *gadget*. Permainan tradisional bisa saja terkesan sangat tradisional atau telah tertinggal oleh perkembangan zaman. Permainan tradisional sangat berdampak baik dibandingkan dengan permainan modern yang terkesan canggih namun dapat berdampak sangat buruk (Nur, 2013).

Salah satu penyebab permainan modern berdampak negatif dikarenakan lingkungan bermain akan membentuk perilaku berbahasa yang menyimpang pada anak (Munawir, 2019). Permainan modern (*online*) yang *multiplayer* diisi dengan pembicaraan yang tidak sepenuhnya seperti penghinaan, ancaman, dan tindakan tidak terpuji lainnya kepada pemain lain dengan niat yang sengaja untuk memprovokasi lawan maupun kawan (Hilvert-Bruce & Neill, 2020). Peneliti tersebut sepakat bahwa lingkungan permainan modern jauh lebih berbahaya daripada lingkungan permainan tradisional. Selain itu, permainan modern yang telah memanfaatkan teknologi membuat permainan yang dahulu merupakan aktivitas fisik yang aktif berubah menjadi pasif (Anggita, 2019).

Perubahan minat dari permainan tradisional ke permainan modern dipengaruhi oleh aktivitas anak yang sejak dini telah bersentuhan dengan teknologi atau yang disebut sebagai anak *digital natives*. Anak-anak yang termasuk dalam generasi *digital natives* adalah orang yang lahir dari tahun 1990 dan terbiasa dengan dunia digital dalam interaksi kehidupannya (Prensky, 2001). Anak-anak *digital natives* menjadikan internet sebagai informasi pertama, sehingga menjadikan permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa ditinggalkan oleh anak *digital natives*.

Meskipun terpapar dengan kebudayaan lain, anak perlu mengetahui jati diri bangsanya sendiri. Hal senada diungkapkan Mubah (2011) bahwa pembangunan jati diri bangsa harus diinternalisasi lebih mendalam melalui pengenalan budaya sedini mungkin misalnya melalui media pendidikan. Upaya lain yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan rasa bangga terhadap kebudayaan yang dimiliki (Ripat & Woodgate, 2011). Adanya rasa bangga mendorong seseorang untuk lebih menjaga dan berusaha memberikan yang terbaik. Negosiasi budaya dan teknologi sebagai media pelestarian budaya perlu dilakukan (Ripat & Woodgate, 2011).

Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan upaya agar kebudayaan tetap terjaga. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Selain bernilai edukatif, kebudayaan lebih akan terjaga dan tidak tertinggal, serta lebih dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengetahui jumlah permainan tradisional yang masih dilestarikan oleh anak *digital natives*; kendala bagi anak *digital natives* dalam memainkan permainan tradisional; serta desain pembelajaran permainan tradisional untuk anak *digital natives* sebagai sarana edukatif dalam usaha pelestarian permainan tradisional di Luwu Raya.

Sebelumnya, Anggita (2019) telah melakukan penelitian yang hanya menjelaskan jumlah permainan tradisional di Kabupaten Semarang. Selain itu, terdapat pula beberapa penelitian yang mengkaji permainan tradisional dengan suatu kompetensi (Anggraini, 2014; Hasanah, 2016; Hidayat, 2016; Irawan, 2018; Iswinarti, 2010; Kinanti, Noviekayati, & Pratikto, 2017; Kovačević & Opić, 2014; Listyaningrum, 2018; Mahmudah, 2016; Malay, 2020; Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018; Mutema, 2013; Niyati, Kurniah, & Syam, 2016; Nur, 2013; Pabunga & Dina, 2018; Pratiwi, 2015; Putra, Anuwar, Aqma, & Fahmi, 2014).

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut belum melihat permainan modern yang saat ini digandrungi oleh anak-anak berdampak negatif terhadap eksistensi permainan tradisional. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum ada penelitian terdahulu yang menjelaskan keberadaan permainan tradisional yang dilestarikan oleh anak-anak yang ada di Luwu Raya. Penelitian ini berusaha untuk menjawab kekosongan penelitian tentang dampak permainan anak modern terhadap pelestarian permainan anak tradisional. Selain itu, dalam penelitian ini juga disajikan desain pembelajaran dari modifikasi permainan tradisional yang

dikaitkan dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Secara teoretis, penelitian ini menyajikan data terkait permainan anak tradisional yang ada atau masih dilestarikan di Luwu Raya serta menjelaskan dampak permainan anak modern terhadap eksistensi permainan tradisional pada anak *digital natives*. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan desain pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Pembelajaran didesain lebih menarik dan sebagai upaya pelestarian warisan budaya bangsa.

Mengacu hal-hal di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jumlah permainan tradisional yang masih dilestarikan oleh anak-anak di Luwu Raya; faktor penyebab permainan tradisional tidak diminati oleh anak *digital natives*; serta desain pembelajaran yang sesuai untuk menjadikan permainan tradisional sebagai sarana edukatif untuk melestarikan budaya bangsa.

Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dengan pelestarian budaya lokal dan bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi yang mengancam eksistensi budaya nasional. Warisan leluhur dalam bentuk budaya yang bernilai edukatif perlu dilestarikan karena merupakan bagian dari kekayaan/asset bangsa yang harus dilindungi.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk deskriptif kualitatif dengan pendekatan *ethno education*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni – September 2019 di Luwu Raya yang meliputi Kota Palopo, Kabupaten Luwu, Kabupaten Luwu Utara, dan Kabupaten Luwu Timur. Pemilihan lokasi juga untuk melihat bias budaya pada daerah ekstrasmigrasi. Pemilihan responden didasarkan pada pertimbangan distribusi *proportional* di setiap kabupaten/kota serta memerhatikan lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Responden dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar di empat wilayah

Luwu Raya berjumlah 155 anak dan diperkuat dengan wawancara terhadap 42 anak.

Data dikumpulkan melalui dokumentasi, angket semi terbuka, dan observasi partisipan. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif. Tahapan yang dilakukan adalah a) mereduksi data yang didapatkan untuk diinterpretasikan dengan merujuk pada kenyataan yang ada di lapangan sehingga memudahkan untuk mengumpulkan data lain yang dibutuhkan; b) menyajikan data yang diperoleh dengan mengelompokkan sesuai dengan karakteristiknya dalam bentuk tabel dan gambar agar mudah menafsirkan; c) menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksistensi Permainan Tradisional di Luwu Raya

Gambaran data terkait permainan tradisional yang ada dan masih dimainkan oleh anak-anak di wilayah Luwu Raya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 15 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di daerah Luwu Raya. Jika dibandingkan dengan data yang dijelaskan oleh Wibisono (2015) bahwa terdapat 25 permainan tradisional di Sulawesi Selatan, persentase jumlah permainan tradisional yang masih lestari di kalangan anak-anak hanya 60% dari total keseluruhan permainan tradisional yang ada di Luwu Raya.

Hasil yang diperoleh sangat relevan dengan data di wilayah Sulawesi Tenggara yang berbatasan dengan wilayah penelitian. Pada tahun 1980-an terdapat 20-30 jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Namun, saat ini tersisa 10-15 jenis permainan tradisional yang masih dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak (Genggong & Ashmarita, 2018). Demikian halnya dengan Ekunsami (2012) yang juga menemukan fakta bahwa dari 77% orang yang pernah memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih memainkannya. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa terjadi penurunan yang

Tabel 1 Permainan Tradisional yang Masih dikenal oleh Anak-anak

No	Nama Permainan	Tingkat Pengetahuan Anak-Anak (Persentase)			
		Luwu	Palopo	Luwu Utara	Luwu Timur
1	mappasajang (Layang-Layang)	25	50	43	37
2	Mamini (Lompat Karet)	56	18	25	25
3	Maggasing (Gasing)	18	43	37	18
4	mappagoli (Kelereng)	6	56	31	18
5	Pappe (Ketapel)	12	31	37	25
6	Baraccung (Meriam Bambu)	12	6	43	25
7	Magalaceng (Congklak)	31	25	12	12
8	Matemba-temba (Tembak Bambu)	31	12	18	12
9	Sobbu-sobbu (Petak Umpet)	31	6	12	18
10	Longga (Engrang)	25	12	12	18
11	Gurence (Bola Bekel)	25	6	12	6
12	Kengkeng (Sepatu Kuda)	12	12	12	12
13	Ma'dende/Engklek (Lompat Batu)	12	6	6	12
14	Mabenteng/Bom/Boy (Benteng-bentengan)	12	6	6	6
15	Massalo (Gobak sodor)	10	6	11	13

drastis terkait pengetahuan dan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional.

Hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak ketika waktu pagi hari dan istirahat di sekolah serta pada sore hari di lingkungan sekitar rumah mereka, sangat jarang melakukan permainan tradisional. Data tersebut diperkuat dengan tabulasi angket yang menunjukkan intensitas anak-anak untuk memainkan permainan tradisional dalam aktivitas kesehariannya dalam Tabel 2.

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 155 responden, anak-anak sudah jarang memainkan permainan tradisional pada waktu-waktu tertentu. Gambar 1 menunjukkan tanggapan anak-anak terkait intensitas mereka dalam bermain permainan tradisional.

Sebanyak 56,57% anak-anak jarang memainkan permainan tradisional dengan alasan terdapat beberapa kendala. Terdapat 39,39% anak-anak yang bermain permainan tradisional

karena masih didukung oleh lingkungannya. Anak-anak yang mengaku tidak pernah lagi bermain permainan tradisional sebanyak 4,4%. Gambar 2 menunjukkan respon anak-anak ketika ditanya apakah mereka lebih sering bermain permainan tradisional atau modern.

Gambar 2 menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering memainkan permainan modern daripada permainan tradisional. Alasannya adalah permainan modern lebih bisa dimainkan karena bisa dilakukan tanpa adanya lawan atau teman bermain. Berbeda dengan permainan tradisional yang selalu membutuhkan teman bermain untuk memainkannya.

Faktor Penyebab Permainan Tradisional tidak Diminati oleh Anak *Digital Natives*

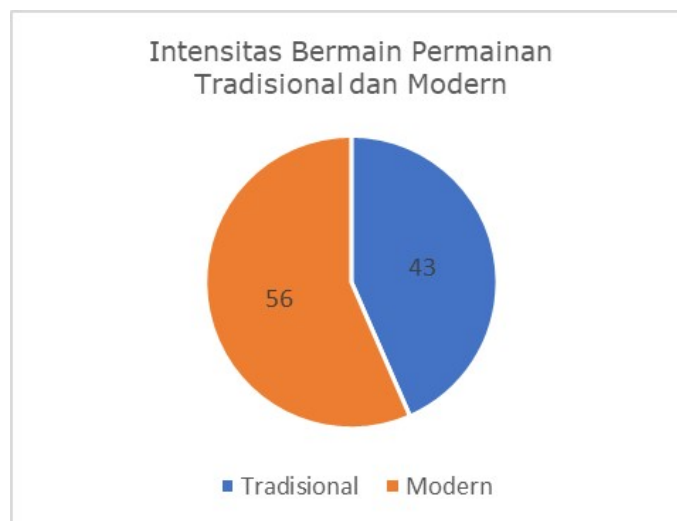
Data yang diperoleh terkait dengan penyebab hilangnya permainan tradisional berdasarkan tabulasi angket terdiri atas lima faktor yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2 Waktu dan Intensitas Anak-anak dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Waktu	Intensitas (persentase)		
		Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Pagi hari (Sekolah)	32	40	27
2	Sore hari (Lingkungan)	35	45	19
3	Malam hari (rumah)	16	41	42
4	Hari libur	24	43	32
Total		107	169	120



Gambar 1 Intensitas Anak-anak dalam Bermain Tradisional



Gambar 2 Intensitas Anak-anak dalam Memainkan Permainan Tradisional dan Modern

Tabel 3 Kendala dalam Memainkan Permainan Tradisional

No	Kendala yang Ditemukan	Presentase (%)
1	Kekurangan teman bermain	38
2	Bertengkar/Berbeda pendapat dengan sesama pemain	22
3	Kekurangan alat bermain	13
4	Tidak Tertarik	10
5	Dilarang oleh orangtua/warga sekitar	8
6	Kelelahan saat bermain/Takut Terluka	6

Faktor kekurangan teman bermain merupakan faktor yang mendominasi penyebab tidak tertariknya anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok sulit untuk dilakukan sebab anak *digital natives* lebih tertarik memainkan permainan modern. Kondisi ini diperkuat dengan hasil wawancara yang mengemukakan:

"...suka bermain petak umpet, hanya tidak ada teman yang bisa diajak bermain bersama.." (MA, 9 tahun)

Hal senada diungkapkan oleh anak lain yang mengatakan:

"...kadang kalau diajak teman bermain bersama, mereka sering menolak karena lebih senang main *game* di *hp*.." (FI, 10 tahun)

Data tersebut menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi sangat berpengaruh

negatif terhadap permainan tradisional. Anak-anak tidak lagi tertarik memainkan permainan tradisional karena lingkungannya (masyarakat remaja) lebih tertarik pada dunia maya dan bermain *game* (Putra, *et al.*, 2014). Hal tersebut menstimulus anak untuk melakukan hal yang sama sehingga membuat anak-anak mengkonsepsikan bahwa permainan yang hebat atau baik adalah dengan menggunakan teknologi (modern) (Rahmadani, Latiana, & AEN, 2018).

Faktor sering bertengkar dengan teman bermain berkontribusi sebanyak 22 perses. Hasil wawancara mengungkapkan:

"..saat bermain, dia sering berkelahi dengan temannya terutama jika ada yang curang sehingga lebih suka bermain sendiri di *hp*.." (AA, 8 tahun)

hal yang sama juga diungkapkan oleh anak lain yakni:

"...bermain *game online* jauh lebih

mengasyikkan karena tidak akan bertengkar dengan teman..." (FI, 10 tahun)

Lebih lanjut dikatakan:

"...bermain *smackdown* di *hp* lebih seru karena tidak ada yang sakit dan juga menangis dibanding bermain dengan teman-teman selalu ada yang *ngambek* atau marah.." (R, 8 tahun)

Dari data tersebut nampak bahwa permainan modern lebih dipilih karena pertengkaran antarteman tidak terjadi. Permainan tradisional pada dasarnya melatih keterampilan sosial anak termasuk dalam menyelesaikan konflik (Mutiah, 2010). Anak dapat belajar untuk tidak egois dan saling memaafkan. Hal tersebut cenderung tidak akan ditemui pada permainan modern dan justru *game online* yang ber-*genre* kekerasan membuat anak-anak banyak menyerap bahasa yang kasar atau negatif sehingga perilaku bahasanya menjadi menyimpang (Munawir, 2019).

Selanjutnya kekurangan alat bermain yang mencapai 13% sebagai faktor penyebab punahnya permainan tradisional. Hal ini sebagaimana diungkapkan bahwa:

"...alat untuk memainkan permainan tradisional susah didapat di pasar.." (MM, 11 tahun)

Hal senada juga diungkapkan bahwa:

"...layang-layang sudah jarang dijual, dan untuk membuatnya sangat susah tidak seperti permainan di *hp* yang tinggal di-*download*.." (A, 10 tahun)

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kesulitan menemukan alat permainan tradisional menjadi penyebab anak-anak tidak memainkan permainan tradisional. Sebenarnya bukan kekurangan alat bermain, karena permainan tradisional hanya membutuhkan alat-alat bekas atau barang yang tidak terpakai seperti sandal bekas, bola bekel, karet, bambu, kelereng, kantong plastik, dan lain-lain.

Alasan tersebut muncul karena anak-anak memiliki tawaran lain yaitu permainan modern

yang tidak membutuhkan banyak alat bermain yaitu dengan menggunakan *handphone* atau komputer. Permainan modern jauh lebih praktis dibandingkan dengan permainan tradisional.

Sebanyak 10% anak-anak mengatakan bahwa mereka tidak tertarik untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yakni:

"..saya tidak suka bermain kelereng, petak umpet, dan layang-layang, saya lebih suka seharian penuh bermain *game COC* atau *mobile legend*.." (AD, 10 tahun)

Kasus yang sama mengungkapkan:

"....bermain *game* masak-masak di *hp* jauh lebih seru daripada bermain lompat tali atau bekel dengan teman.." (RV, 9 tahun)

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang ditemukan oleh (Putra, et al., 2014; Akbari et al., 2009; Ekunsanmi, 2012) bahwa anak-anak lebih banyak tertarik pada permainan yang menggunakan teknologi tinggi seperti *video game* dan komputer serta kebiasaan menonton televisi. Alasan ketidaktertarikannya merupakan sesuatu yang bisa diterima karena secara fakta anak-anak memiliki pilihan permainan lain. Keanekaragaman permainan *online* yang disertai dengan tampilan yang menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Terlebih lagi lingkungan sekitar mengenalkan anak bahwa permainan modern jauh lebih baik dibandingkan permainan tradisional. Hal tersebut menjadi sesuatu yang harus dimengerti karena reputasi permainan tradisional memang telah menurun disebabkan oleh kemajuan industri yang cepat (Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017).

Faktor lainnya adalah orang tua melarang anak bermain serta kelelahan/terjatuh saat bermain. Faktor ini masing-masing sebanyak 8% dan 6% sebagai penyebab anak-anak tidak memainkan permainan tradisional. Kedua faktor ini sebenarnya saling berkaitan satu sama lain. Orang tua melarang anak-anak untuk keluar bermain karena khawatir akan kelelahan hingga terluka. Sehingga anak dikenalkan permainan

modern supaya anak berdiam diri di rumah dan tanpa khawatir akan kelelahan maupun terluka. Hasil wawancara terhadap SR (10 tahun) mengatakan bahwa dia dilarang bermain karena harus mengerjakan pekerjaan rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutema (2013) bahwa waktu anak bermain banyak terkuras di sekolah dan setelah pulang sekolah juga harus mengerjakan pekerjaan rumah sehingga waktu untuk bermain sangat sedikit. Alasan lain mengungkapkan,

"..mama melarang saya keluar rumah untuk bermain karena takut kalau saya kelelahan, sakit, jatuh sampai berdarah dan juga kotor kalau sudah sampai di rumah.." (SA, 8 tahun)

Pernyataan serupa disampaikan bahwa:

"...saya dilarang bermain di luar rumah karena mudah capek dan kalau sudah kecapean gampang sakit..." (WW, 9 tahun)

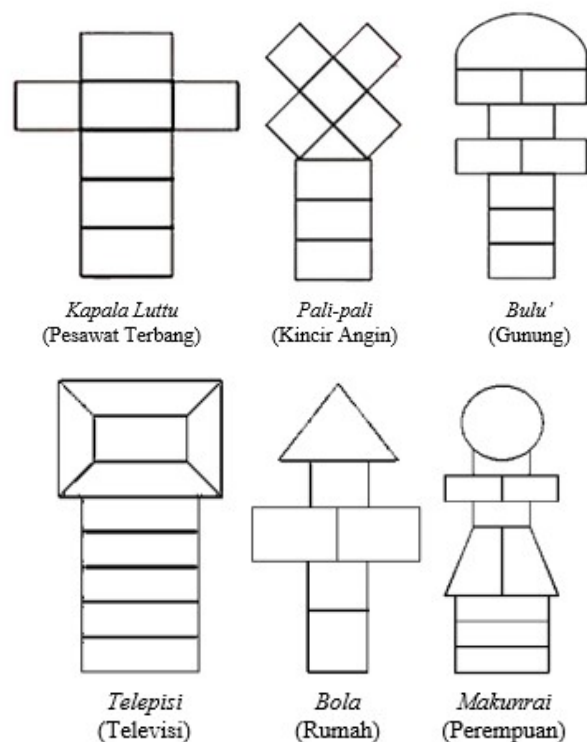
Kekhawatiran orang tua terkait kondisi anak merupakan hal yang wajar. Namun, melalui permainan, kognitif anak akan lebih diasah lagi. Para orangtua tidak menyadari bahwa luka fisik yang ditimbulkan oleh permainan tradisional lebih baik daripada luka psikis yang ditimbulkan oleh permainan modern (*game online*). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain berdampak positif terhadap kesehatan anak selama tidak berlebihan dibandingkan permainan modern yang hanya dilakukan dengan duduk atau berbaring karena yang digerakkan hanya jari-jari tangan.

Desain Pembelajaran dengan Permainan Tradisional

Berdasarkan telaah dokumen Kurikulum 2013, diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Hal yang dimaksud seperti mendesain permainan tradisional sebagai metode atau media pembelajaran. Berikut ini dipaparkan prototipe desain pembelajaran terintegrasi permainan tradisional.

Ma'dende (Engklek)

Hasil observasi menunjukkan langkah-langkah dasar dalam permainan Ma'dende (Engklek) meliputi a) setiap pemain melemparkan batu secara berurutan mulai dari petak terdekat; b) pemain melompat dengan menggunakan satu kaki pada setiap petak; c) pemain melangkahi—tidak diperkenankan menginjak petak yang berisi batu; d) setelah mencapai petak terjauh, pemain berbalik arah hingga ke petak terdekat mengambil batu; e) petak tempat batu tetap dilangkahi menuju ke petak star; f) setelah kembali ke petak start, batu kemudian dilemparkan ke petak urutan selanjutnya. Jika sasaran petak yang dituju tidak sesuai, maka dilakukan pergantian pemain. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, model petak permainan Ma'dende (Engklek) yang masih digunakan sebagai berikut:



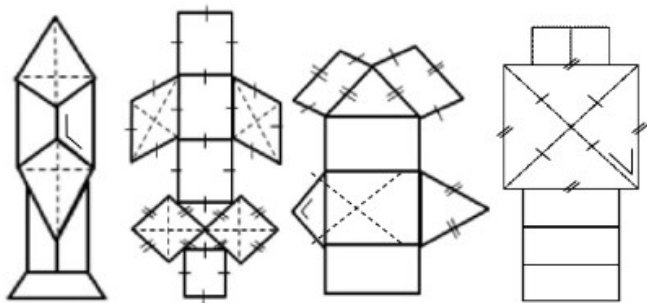
Gambar 3 Model petak permainan Ma'dende (Engklek)

Mencermati karakteristik permainan tersebut, kegiatan belajar dapat didesain bagi semua mata pelajaran yang memiliki indikator kompetensi pada pemahaman konsep. Cara

mengajarkan materinya dengan meletakkan kartu soal pada masing-masing atau beberapa petak, pemain yang masuk ke petak yang terdapat kartu soal berkewajiban menjawab soal agar dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya. Jadi selain terampil menyelesaikan permainan, anak juga harus menguasai materi yang dituangkan dalam soal pada petak yang disediakan.

Secara teknis, desain yang dapat dihasilkan dari permainan Ma'dende (Engklek) pada Kurikulum 2013 di SD yaitu pembelajaran dengan melibatkan objek bangun datar atau geometri datar seperti KD 3.2., 3.8., 4.2., 4.5 pada kelas I, KD 2.5., 3.9 pada kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.5, 4.10, 4.14, 4.15 pada kelas III, 3.9, 4.16, 4.17 pada kelas IV, 2.5, 3.8 pada kelas V, 3.7, 4.3 pada kelas VI. Desain pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang dimaksud melahirkan model pengintegrasian permainan Ma'dende (Engklek) menjadi 1) media mengenalkan bangun datar, 2) mempraktikkan ilmu pengetahuan secara langsung, dan 3) sarana memahami materi yang lain. Desain ini sesuai dengan penelitian (Malay, 2020) yang mengatakan bahwa engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak.

Modifikasi model petak dasar Ma'dende (Engklek) pada Gambar 3 dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan KD). Seperti halnya pada KD 3.9 kelas 2 dan 3.5 kelas III materi sifat bangun datar yang didesain sebagai berikut.



Gambar 4 Modifikasi model petak Ma'dende (Engklek)

Modifikasi model petak engklek juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam KD 3.8 Mengetahui Diagonal Ruang dan Diagonal Sisi Dalam Bangun Ruang Sederhana di kelas VI. Media tersebut dapat ditampilkan dalam visualisasi gambar atau dapat dilakukan dengan mengobservasi garis diagonal petak engklek secara langsung.

Selain itu, interaksi pembelajaran dengan desain tersebut dapat mendukung kompetensi inti. Terutama dalam membentuk sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Sikap sosial dapat dibentuk dalam kegiatan anak berinteraksi dengan temannya dalam melakukan permainan. Dari penerapan KD yang mengintegrasikan permainan tradisional ke wujud pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan juga menerapkan pengetahuan secara langsung dengan menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Ismail (2009) bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai rangkaian kegiatan dalam permainan. Lebih lanjut, Irawan (2018) mengemukakan bahwa dalam permainan Engklek kemampuan sosial siswa dapat ditingkatkan seperti kejujuran, disiplin, kebersamaan, dan sportivitas.

Dampak pendukung dari desain pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional Ma'dende (Engklek) adalah membangun kecerdasan spasial. Hal tersebut didukung oleh penelitian Irawan (2018) yang menemukan bahwa etnomatematika yang terdapat dalam permainan Engklek yakni geometri bangun datar dan bilangan. Oleh karena itu, diharapkan muncul kreativitas dari guru dalam merancang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional Engklek.

Magalaceng (Congklak)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media

pembelajaran untuk mengajarkan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) pada fokus pembelajaran matematika di kelas IV KD 3.7 Menentukan Kelipatan Persekutuan 2 Buah Bilangan dan Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Langkah-langkah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: a) memberikan nomor pada setiap lubang congklak dengan berurutan; b) membagi biji atau batu congklak menjadi dua warna seperti hitam dan putih; c) membuat pertanyaan kepada siswa terkait soal KPK seperti KPK dari 3 dan 4; d) memasukkan biji hitam untuk kelipatan dari angka 3 yaitu pada lubang nomor 3, 6, 9, 12, dan seterusnya, kemudian masukan biji putih pada kelipatan 4 yaitu pada lubang nomor 4, 8, 12, 16 dan seterusnya; e) mengecek lubang nomor berapa yang terisi dua biji dengan warna yang berbeda; f) lubang dengan angka terkecil yang terisi dua biji warna berbeda merupakan KPK dari dua bilangan tersebut.

Selain pada KD tersebut, permainan tradisional congklak juga dapat digunakan dalam mengajarkan kegiatan membilang atau operasi hitung seperti pada KD 4.1 Kelas III. Pengurangan dapat dilakukan pada kegiatan mengisi lubang sedangkan penjumlahan dilakukan di akhir permainan dengan menghitung isi lubang besar. Perkalian dilakukan dengan meminta siswa mengisi lubang dengan jumlah yang sama lalu menghitung secara keseluruhan jumlah yang ada pada semua lubang sedangkan konsep pembagian diajarkan melalui kegiatan mengisi lubang yang sama pada setiap lubang. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kognitif anak seperti pendapat Siregar, Solfitri, & Roza (2014) yang mengemukakan bahwa pengenalan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan congklak. Pratiwi (2015) dalam penelitiannya juga menemukan hal yang sama bahwa melalui media permainan congklak siswa menjadi lebih mudah memahami materi operasi hitung untuk kelas rendah. Pembelajaran operasi

hitung melalui permainan congklak menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi operasi hitung yang diajarkan.

Kemampuan logika dapat dikembangkan melalui permainan tradisional Congklak. Hal ini sejalan dengan penelitian Niyati, Kurniah, & Syam (2016) yang mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika pada aspek menghubungkan warna dan bentuk, membilang, operasi hitung, dan mengelompokkan dapat dikembangkan melalui permainan tradisional Congklak. Pabunga & Dina (2018) mendukung pernyataan tersebut dengan mengemukakan bahwa permainan dapat meningkatkan logika matematika pada anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan, anak belajar menemukan strategi dalam menyelesaikan masalah, cermat dan teliti serta bersabar dalam menunggu giliran bermain.

Masobbu-sobbu (Petak Umpet)

Permainan ini bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran bahasa ataupun materi tertentu seperti nama-nama pahlawan dalam pembelajaran sejarah pada KD 2.1 Kelas III. Caranya adalah a) nama setiap pemain diganti dengan nama salah satu pahlawan nasional; b) anak-anak diberi kesempatan untuk mendeteksi nama-nama pahlawan yang digunakan dalam permainan seperti tempat kelahiran ataupun perjuangannya dalam bidang apa; c) anak-anak yang bertindak sebagai penjaga/kucing harus mencari temannya yang sedang bersembunyi; d) jika menemukan salah satu temannya, penjaga/kucing dapat menangkapnya jika mampu menyebutkan nama pahlawan yang dipilih oleh temannya tersebut beserta sejarah perjuangannya; e) jika jawaban betul, anak yang ditemukan menggantikannya sebagai penjaga/kucing dan jika gagal, anak yang ditemukan diberikan kesempatan untuk bersembunyi kembali.

Permainan petak umpet dengan modifikasi seperti langkah-langkah tersebut melatih kemampuan mengingat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2014) bahwa permainan petak umpet mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Selain itu, permainan petak umpet juga mampu meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial anak (Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018). Anak mampu bersosialisasi dengan teman-temannya dengan menyesuaikan diri dengan teman maupun kelompok berdasarkan kesadaran diri dan tuntutan lingkungan.

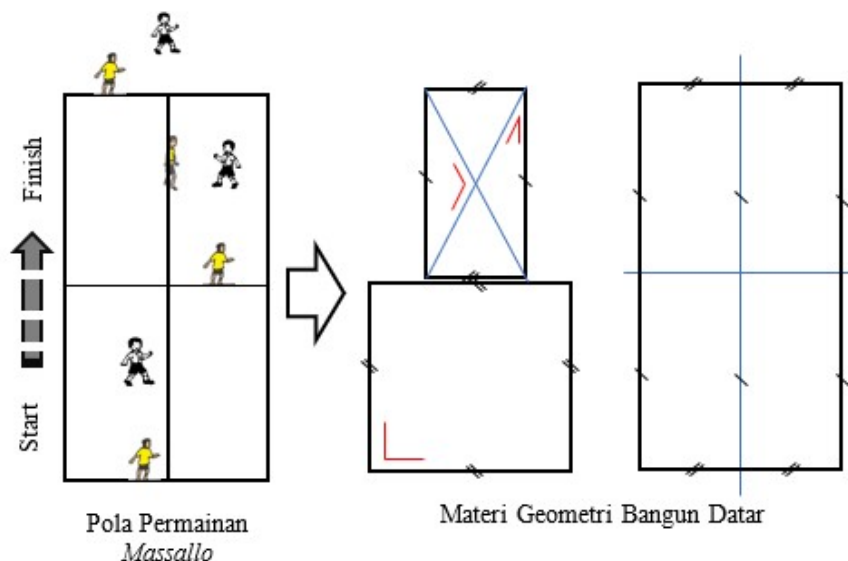
Massallo (Gobak Sodor)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk materi kerja sama, kekompakan, strategi, serta kemampuan geometri bangun datar persegi dan persegi panjang pada KD 3.2, 4.2, 4.4, 4.5 di kelas I, KD 3.9 di kelas II, KD 3.5, 3.9, 3.10, 4.3, 4.5, 4.14, 4.15 kelas III, KD 3.9, 4.17 kelas IV dan KD 4.3 kelas VI. Cara bermainnya adalah a) membuat dua kelompok dengan jumlah siswa yang sama banyaknya; b) salah satu kelompok menjadi penjaga/penghadang dan kelompok yang lain menjadi penyerang atau orang yang akan melewati penjaga/penghadang; c) jika salah satu anggota kelompok penyerang

ditangkap oleh penjaga/penghadang, kelompok penyerang dinyatakan gagal melewati benteng sehingga bergantian menjadi penjaga/penghadang; d) kelompok pemenang adalah kelompok yang dapat meloloskan semua anggotanya melewati benteng atau semua anggota penjaga dan penghadang. Dengan memainkan permainan ini, siswa akan merasakan pengalaman langsung terkait materi tersebut dengan belajar memecahkan masalah dan bertanggung jawab.

Melalui pengintegrasian materi pembelajaran tersebut, kemampuan spasial siswa dapat dibentuk. Lapangan yang digunakan dalam bermain gobak sodor menjadi media pembelajaran bangun ruang persegi dan persegi panjang. Dalam bermain gobak sodor siswa dilatih untuk berfikir kritis dan inovatif mengenai strategi yang tepat dalam memenangkan permainan. Kemampuan berfikir kritis dan inovatif tersebut didukung oleh penelitian Kinanti, Noviekayati, & Pratikto (2017) bahwa dalam permainan gobak sodor kemampuan *problem solving* siswa menjadi lebih aplikatif. Siswa dituntut untuk menemukan berbagai strategi dalam mengalahkan lawan.

Selain itu, kemampuan sosial siswa dapat dilatih dan ditingkatkan. Kerja sama dan kesadaran bertanggung jawab dengan



Gambar 5 Media Pembelajaran Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang

menerapkan strategi permainan yang telah disepakati bersama tim. Kemampuan sosial lainnya adalah sikap jujur dalam permainan gobak sodor. Anak dapat mengelak telah disentuh oleh lawannya, demikian sebaliknya kelompok lawan dapat berkata tidak jujur bahwa telah menyentuh lawannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan guru dalam melatih kemampuan afektif siswa seperti kerja sama tim, jujur, dan bertanggung jawab. Listyaningrum (2018) mengemukakan bahwa sikap sosial anak seperti kerja sama, jujur, pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan yang ada pada permainan tradisional gobak sodor. Lebih lanjut Kinanti, et al., (2017) mengemukakan bahwa kemampuan sosial anak yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional gobak sodor di antaranya kekompakan, tanggung jawab, kepedulian, patuh akan aturan yang telah disepakati bersama dan juga komunikasi siswa.

Magasing (Gasing)

Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep pengukuran waktu pada KD 3.9 kelas I, 3.7, 3.14, 4.9 kelas III, 4.1, 4.2, 4.8 kelas V. Cara memainkannya adalah a) salah satu siswa memutar beberapa gasing secara bergantian; b) siswa yang lain mencatat lama putaran tiap gasing; c) selanjutnya untuk membedakan, dua siswa memutar gasingnya secara bersamaan; d) siswa diminta membandingkan waktu putaran masing-masing gasing. Dari tahapan tersebut, siswa akan mengetahui perbedaan waktu putaran sehingga mereka dapat menganalisis faktor penentu lamanya putaran.

Melalui penerapan permainan tradisional gasing siswa dapat memahami perputaran waktu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Jaelani, Putri, & Hartono (2013) yang mengatakan bahwa melalui permainan gasing siswa dapat belajar menghitung waktu

menggunakan jam dan mengukur durasi suatu kegiatan. Lebih lanjut Mahmudah (2016) mengemukakan bahwa konsep matematika yang dapat diajarkan dalam permainan gasing adalah membilang 1-20, operasi bilangan, dan pengukuran waktu.

Selain materi tersebut, permainan gasing juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA terkait materi rotasi bumi dan tata surya pada KD 3.3 Kelas VI. Materi tersebut dapat diintegrasikan melalui perputaran gasing yang diibaratkan perputaran tata surya. Rediyati (2009) mengemukakan bahwa bumi dan tata surya berputar mengelilingi porosnya seperti putaran gasing sehingga media gasing dapat digunakan sebagai media pembelajaran rotasi bumi dan tata surya.

Berdasarkan uraian modifikasi permainan-permainan tradisional di atas diketahui bahwa permainan tradisional akan memudahkan anak-anak dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran akan dilakukan dengan cara bermain sehingga membuat siswa antusias dengan mengarahkan segala daya dan upayanya agar dapat terlibat secara penuh dalam permainan. Selain pemahaman materi, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan motorik dengan melatih daya tahan, lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan halus; kemampuan kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreatifitas, pemecahan masalah, dan strategi; serta kemampuan sosial dengan bekerja sama dan melatih kematangan sosial dengan teman sebaya.

Permainan tradisional tentu sangat berbeda dengan permainan modern, terutama dalam segi efek sosial dan kesehatan. Permainan tradisional sangat melatih keterampilan sosial anak karena cara memainkannya yang membutuhkan interaksi beberapa orang. Dari segi kesehatan, permainan tradisional membutuhkan pergerakan anak secara aktif sehingga berdampak baik terhadap tumbuh kembang anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat lima belas permainan tradisional yang masih dilestarikan oleh anak-anak di Luwu Raya.

Terdapat enam faktor yang membuat anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional di antaranya: 1) kurangnya atau tidak adanya lagi teman bermain; 2) permainan tradisional terkadang membuat sesama anak bertengkar terkait aturan yang harus dipatuhi dan dilanggar; 3) sulitnya menemukan alat untuk dapat memainkan permainan tradisional; 4) anak-anak tidak tertarik lagi untuk memainkan permainan tradisional; 5) adanya larangan dari orangtua yang khawatir jika anak-anak bermain di luar rumah; serta 6) anak-anak yang memiliki kekuatan fisik rendah akan mudah kelelahan.

Permainan tradisional dapat dilestarikan dengan mengintegrasikan ke dalam pembelajaran seperti permainan Ma'dende (Engklek) yang dapat dijadikan sebagai media untuk mengenalkan bangun datar; Magalaceng (Congklak) sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK); Masobbu-sobbu (Petak Umpet) sebagai media dalam materi-materi tertentu seperti pembelajaran Bahasa dan nama-nama pahlawan dalam pembelajaran IPS; Massallo (Gobak Sodor) sebagai media pembelajaran untuk materi Kerja sama, kekompakan, strategi, serta kemampuan

geometri bangun datar persegi dan persegi panjang; Magasing (Gasing) sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep pengukuran waktu. Melalui pengintegrasian permainan tradisional dengan modifikasi media sesuai dengan kebutuhan, dapat diperoleh berbagai manfaat yakni perkembangan motorik kasar, kemampuan social, serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Saran

Agar permainan tradisional terjaga kelestariannya dan tetap diminati anak-anak, hendaknya dinas pendidikan setempat mengenalkan kepada anak-anak, guru, orangtua, dan masyarakat bahwa terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang ada di Luwu Raya. Pemerintah dapat memanfaatkan fasilitas umum seperti taman kota untuk melestarikan permainan tradisional serta mengadakan lomba permainan tradisional agar menarik minat anak-anak untuk berlatih atau memainkan permainan tradisional. Selain itu, guru-guru dapat mulai menggunakan permainan tradisional dalam mengajarkan suatu materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai upaya untuk menawarkan pembelajaran yang menyenangkan serta cara untuk melestarikan budaya bangsa.

PUSTAKA ACUAN

- Abdullah, M.R., Musa, R.M., Kosni, N.A., & Maliki, A.B. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: a preliminary study. *Movement Health & Exercise*, 6(2), 157–169.
- Anggita, G.M. (2019). eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE/ Journal of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, D. (2014). *Penerapan strategi petak um pet untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Baumgartner, R.J. (2009). Organizational culture and leadership/ : a sustainable corporation. *Sustainable Development*, 113(March), 102–113. <https://doi.org/10.1002/sd>
- Chaplin, J.P. (2000). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Rajawali.

- Ekunsami, T. (2012). A note on the current status of Arin, a Yourba Traditional game played with the seeds of *dioclea reflexa*. *Jurnal of Life Sciences*, 6(3), 349–353.
- Genggong, M.S., & Ashmarita. (2018). Goverment role in development of child-friendly city based on traditional games. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 5(4), 53–60.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, F. (2016). *Pengaruh permainan gobak sodor terhadap kerjasama siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J.T. (2020). I'm just trolling: the role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Irawan, A. (2018). Penggunaan ethnomatematika engklek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 46–51.
- Ismail, A. (2009). Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif. In *Pilar Media*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Iswinarti, I. (2010). *Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jaelani, A., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2013). Students' strategies of measuring time using traditional "gasing" game in third grade of primary school. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(1), 29–40.
- Kinanti, J., Noviekayati, I., & Pratikto, H. (2017). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52–65.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*, 16. 95-112.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108–112.
- Mahmudah. (2016). Membangun karakter bangsa melalui permainan tradisional gasing lombo dalam menemukan konsep matematika. *International Conference on Elementary and Teacher Education (ICETE)*, 342–347.
- Malay, D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar melalui permainan engklek pada anak diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- Mbadhi, V., Ansel, M., & Pali, A. (2018). Pengaruh permainan tradisional petak umpet terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi meningkatkan daya tahan budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi. *Demokrasi Di Era Digital*, 24(4), 303.

- Munawir, A. (2019). Online game and children's language behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Mutema, F. (2013). Shona traditional children's games and songs as a form of indigenous knowledge: an endangered genre. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*. <https://doi.org/10.9790/0837-1535964>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Niyati, M.D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan tradisional congklak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78–83.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1), 87-94.
- Pabunga, D.B., & Dina, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Logika-Matematika Anak Melalui Permainan Puzzle Di Kelompok B RA Ar-Rasyid Kendari. *Jurnal Smart PAUD*, 1(2), 133–138.
- Pratiwi, S.T. (2015). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Peserta Didik Tunagrahita Kelas III Sdlb. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 296–301.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, A., Anuwar, S., Aqma, Z., & Fahmi, A. (2014). Re-Creation of Malaysian Traditional Game Namely "Baling Selipar": A Critical Review. *International Journal of Science, Environment and Technology*.
- Rahmadani N.K.A, Latiana, L., & AEN, R.A. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Rediyati, A. (2009). *Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Science Education Quality Improvement Project (Seqip) Kelas VI SD Negeri Tegalmulyo No. 157 Kec. Banjarsari Surakarta*.
- Ripat, J., & Woodgate, R. (2011). The Intersection of Culture, Disability and Assistive Technology. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.3109/17483107.2010.507859>
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128.
- Stephan, U., & Uhlaner, L.M. (2010). Performance-Based vs Socially Supportive Culture: A Cross-National Study of Descriptive Norms and Entrepreneurship. *Journal of International Business Studies*, 41(8), 1347–1364. <https://doi.org/10.1057/jibs.2010.14>
- Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Elizabeth.
- Sutton-Smith, B. (1952). The Fate of English Traditional Children's Games in New Zealand. *Western Folklore*. <https://doi.org/10.2307/1496230>
- Wibisono, D.P. (2015). *Mengenai Permainan Tradisional Sulawesi Selatan*. Makassar: Arus Timur.
- Yupipit, I.W. (2014). *Perubahan Pola Bermain Anak (Studi Kasus Anak Usia Sekolah di Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan)*. STKIP PGRI Sumatera Barat.