

PERMAINAN TRADISIONAL VS PERMAINAN MODERN DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Setiya Yunus Saputra
Prodi Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Email: setiyayunus@gmail.com

Abstrak: Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan hilang, bahkan banyak sekalianak-anak yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan penanaman nilai karakter dalam permainan tradisional dan permainan modern. Dalam era global ini semakin lama semakin mengalami kemerosotan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian ditengah lapangan. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain Sebelum teknologi berkembang, permainan modern lebih sulit untuk dijumpai dikalangan masyarakat pedesaan dengan perkembangan zaman dan teknologi semakin berkembang pertumbuhan anak sehingga nilai karakter anak semakin hilang.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Modern, Nilai Karakter

Abstract: Traditional games are very popular before technology goes to Indonesia. Children at the elementary-school level play with simple tools. But now, they've been playing with technology-based games coming from abroad and are starting to leave traditional toys. As the times change, traditional Games slowly disappear, even many children who do not know about traditional games. The purpose of writing this article is to describe the planting of character values in traditional games and modern games. In this global era the longer the experience of deterioration. This research includes the type of research literature study by looking for reference theory relevant with cases or problems found. Reference theory obtained by way of research literature study serve as the basic foundation and the main tool for research practice in the field. The modern game is a game that is done by using technological tools that have been developed in the community and diperalah less than two people can even be done alone without a friend to play Before the technology developed, modern permainan more difficult to find among rural communities with the development of the times and technology the growing child growth so that the child's character value is getting lost.

Keywords: Traditional Games, Modern Games, Character Values

PENDAHULUAN

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Di era globalisasi yang semakin langkanya tak terbendung, semua serba modern dan serba otomatis. Kebutuhan kita terhadap seseorang mulai tergantikan dengan alat. Interaksi sesama manusia, kepekaan terhadap lingkungan sekitar, sifat kepedulian adalah beberapa dari banyak karakter yang tidak lagi kita temui saat ini. Anak-anak kecil dibesarkan didalam “kotak” yang menjadikannya sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran berbagai gadget yang bisa melakukan apa saja termasuk permainan, dari mulai permainan online ataupun offline membuat permainan-permainan yang dulu pernah kita lakukan seakan menghilang tidak pernah terlihat lagi di lingkungan masyarakat. Banyak anak-anak yang lebih memilih bermain angry birds, coc, Get Rich di tablet atau ponsel dibandingkan bermain petak umpet, bermain gobak sodor dilapangan. Sehingga tidaklah heran jika karakter yang dulu didengung-dengungkan mulai surut berjalan waktu.

Anak-anak usia sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kata bermain. Menurut Aristoteles, Plato dan Fröbel (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 2) bermain memiliki nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu terdapat banyak teori yang menjelaskan tentang kegunaan dari bermain. Menurut teori rekreasi praktis yang diajukan oleh Karl Groos bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang (Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 4). Sedangkan menurut Bruner fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Dari beberapa ilmuwan dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat bagi perkembangan anak.

Karakter adalah panduan segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi tanda khusus antara orang yang satu dengan orang lainnya (Ki Hadjar Dewantara dalam Akbar, 2013:7). *Character education is about helping students grasp what is ethically important in*

situations and to act for the right reasons, such that they become more autonomous and reflective (Thompson, 2014:2). Oleh karena itu, untuk membangun karakter pada diri seseorang, ada tiga unsur karakter yang perlu dikembangkan secara bersamaan, yakni *ngerti* (mengetahui dan memahami), *ngroso* (merasakan), dan *nglakoni* (melakukan) (Akbar, 2013:107). Karakter baik yang dimaksud adalah karakter yang mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik melalui kebiasaan dalam berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan (Lickona, 2013:82). Pendidikan karakter lebih mengutamakan pertumbuhan moral baik yang ada dalam lembaga pendidikan sehingga tujuan pendidikan karakter adalah agar setiap pribadi menghayati individualitasnya, mampu menggapai kebebasan yang dimilikinya sehingga ia dapat tumbuh sebagai pribadi maupun warga negara yang bebas dan bertanggungjawab, bahkan sampai pada tingkat tanggungjawab moral integritas atas kebersamaan hidup dengan yang lain dalam dunia (Koesoema, 2011:153).

Nilai-nilai karakter dapat diinternalisasikan melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Karena proses penanaman karakter merupakan proses untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan dan mendewasakan kepribadian anak menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggung jawab melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati dan tindakan secara berkesinambungan yang hasilnya dapat terlihat dalam tindakan nyata sehari-hari baik di keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Nilai-nilai karakter yang terintegrasi meliputi dimensi penting yang dapat digambarkan dalam beberapa tindakan, maksudnya pendekatan pendidikan karakter dalam keluarga dapat terintegrasi melalui proses interaksi dalam masyarakat, antara orang tua dan anak dapat bekerja sama dalam proses sosialisasi yang berorientasi pada tindakan yang lebih bermakna, sehingga proses internalisasi dan sosialisasi dapat membantu dalam pembentukan pribadi anak yang berkarakter baik dan berakhlak mulia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian ditengah lapangan.

Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mencari dokumen atau data-data yang dianggap penting melalui artikel koran/majalah, jurnal, pustaka, brosur, buku dokumentasi serta melalui media elektronik yaitu internet, yang ada kaitannya dengan diterapkannya penelitian ini.

b. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

c. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

Analisis Data

Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya

HASIL PENELITIAN

Teknologi diciptakan untuk kesejahteraan manusia. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat- alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain misalnya *play station*, game on-line, permainan modern lebih cepat berkembang di masyarakat perusahaan permainan juga mengeluarkan model-model yang baru untuk menarik para pecinta permainan modern dari perusahaan yang memproduksi *play station* pun sudah mengeluarkan banyak model dengan tampilan yang berbeda pertama: *play station* satu sampai sekarang ada *play station* empat, begitu pula dengan keluaran teknologi yang saat ini *virtual game*. Permainan dunia maya ini dapat membuat pemainnya seolah-olah hidup di dunia nyata.

Sebelum teknologi berkembang, permainan modern lebih sulit untuk dijumpai dikalangan masyarakat pedesaan dengan perkembangan zaman dan teknologi semakin berkembang pertumbuhan perekonomian masyarakat desa pun ikut berkembang masyarakat desa mulai mengenal dengan dunia teknologi terutama pada anak-anak karena sifat keinginan untuk mengetahui lebih tinggi dari pada orang dewasa, *play station* merupakan salah satu permainan modern sangatlah menarik bagi anak-anak karena banyak menyediakan menu permainan yang dapat dipilih dan di mainkan mulai dari super Mario, metal sluk, wining eleven, pes/bola, dan sebagainya.

Karakter adalah istilah yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” (menandai), yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang. Secara etimologis, istilah karakter berasal dari bahasa Yunani, yaitu *kharaseein*, yang awalnya mengandung arti mengukir tanda di kertas atau lilin yang berfungsi sebagai pembeda (Bohlin, 2005). Istilah ini selanjutnya lebih merujuk secara umum pada bentuk khas yang membedakan sesuatu dengan yang lainnya. Untuk itu pengertian karakter adalah sikap dan cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi sebagai ciri khas seorang individu dalam hidup, bertindak, dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, maupun bangsa. “Karakter itu menjadi bagian identitas diri sendiri seseorang sehingga karakter dapat disebut sebagai jati diri atau kepribadian yang baik. Kepribadian seseorang itu terbentuk dalam proses kehidupan melalui sejumlah nilai-nilai etis yang dimilikinya, berupa pola pikir, sikap, dan perilakunya. Sebagai kepribadian, karakter telah merepresentasikan keseluruhan pribadi seseorang” (Sibarani, 2015:18). Sebenarnya istilah karakter bersifat “netral”. Bisa negatif, bisa positif, bisa baik, dan bisa juga buruk. Namun karakter yang dimaksud di sini adalah karakter yang baik sehingga kalau kita menyebutkan pembentukan karakter, itu berarti pembentukan karakter yang baik ataupun positif.

Terdapat lima nilai karakter utama yang bersumber dari Pancasila, yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK, yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Masing-masing nilai tidak berdiri dan berkembang sendiri-sendiri tetapi saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis, dan membentuk keutuhan pribadi. Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa

yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah, agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. (<https://ristekdikti.go.id/siaran-pers-kemendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>)

Krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, semua serba otomatis dan digital. Efek dari era modernisasi ini adalah perubahan aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke permainan modern/digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *games on-line*, video game serta *play station*. Sehingga permainan tradisional menjadi hal yang asing dan mulai terabaikan di kalangan anak-anak saat ini. Ketertarikan terhadap permainan modern saat ini semakin akut, sehingga sangat mempengaruhi tingkah lalu dan kebiasaan anak. Dampak yang muncul karena fenomena itu sangat memprihatinkan, berpengaruh pada prestasi belajar anak, krisis karakter dan memiliki perilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bias berujung pada kematian.

Permainan anak yang hadir pada zaman digital ini lebih menggiring anak menjadi “operator” dan bukan menjadi “kreator”, sehingga karakter anak mengalami degradasi. Ini semua terjadi akibat kemajuan teknologi semakin menimbulkan perubahan dalam berbagai pola perilaku, tidak terkecuali kemajuan teknologi juga merambah pola perilaku dalam dunia

bermain anak yang mengakibatkan “krisis karakter”. Dalam bukunya (Musa Asy’arie: 2017) mengutarakan bahwa “...dunia tidak lagi bulat, tetapi telah menjadi kotak, akibat teknologi digital yang mengolah informasi yang disajikan dalam layar kotak, baik dalam kotak sempit yang bisa disaku atau pun dalam kotak layar besar yang tidak bisa disaku”. Kotak-kotak itu berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Sempel, dinamis dan mempesona. Dari hari ke hari semakin banyak penggunaannya, dan ketergantungan manusia pada informasi layar kotak semakin besar dengan menyita waktu yang makin banyak. Jika ini dibiarkan, bagaimana nasib anak dan bangsa kita jika sudah mengalami “krisis karakter”? Salah satu metode sangat sederhana yang dapat penulis sumbangkan adalah melalui pembentukan karakter dengan mendekati anak kembali ke dunia “permainan tradisional”.

Pada tanggal 2 Oktober 2016 lalu, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) bersama Bareskrim Polri menggelar kampanye keselamatan anak-anak Indonesia dari dampak buruk internet di bundaran Hotel Indonesia (HI), Jakarta. Deputi Bidang Perlindungan Anak Kemen PPPA, Pribudiarta Nur Sitepu mengatakan, kampanye bersama ini dilakukan sebagai wujud kepedulian dan komitmen negara untuk melindungi anak dari berbagai dampak buruk internet, seperti pornografi, prostitusi online dan cybercrime (<http://www.gkps.or.id/peranan-permainan-tradisional-dalam-pembentukan-karakter-generasi-bangsa-yang-berbasis-kearifan-lokal/>)

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai, yakni permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hasil penelitian Kurniati (2011:13) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sika empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Jarang sekali kita melihat anak-anak jaman

sekarang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congklak, lompat tali, gatrik, engklek, pesawat-pesawat, layang-layang dan kelereng. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara online di komputer atau gadget.

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan yang dilakukan harus mengandung unsur fisik nyata yang melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain sebagai landasan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut.

Permainan tradisional ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Kita dapat mengembangkan kecerdasan intelektual anak dengan menggunakan permainan congklak atau dakon. Permainan ini dapat melatih otak kiri anak dan melatih anak dalam penggunaan strategi untuk mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya. Kecerdasan secara mental atau emosional dapat dikembangkan dengan bermain layang-layang karena permainan ini membutuhkan kesabaran dari pemainnya sehingga pemain dapat mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang. Selain itu, kreatifitas anak juga dapat dikembangkan melalui permainan pesawat-pesawat yang berasal dari kertas bekas atau kertas lipat. Kemampuan bersosialisasi pun dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali, kelereng, dan petak umpet. Selain itu, permainan tradisional seperti egrang juga mampu untuk melatih perkembangan motorik anak. Hal tersebut dikarenakan anak harus melompat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya. Loncatan tersebut baik bagi metabolisme anak.

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik. Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar, motorik halus.

- b. Aspek kognitif. Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi. Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- d. Aspek bahasa. Pemahaman konsep-konsep nilai
- e. Aspek sosial. Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- f. Aspek spiritual. Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis. Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Perbedaan permainan modern dan tradisional sangatlah mencolok mulai dari cara bermain dan alat-alat yang digunakan permainan tradisional banyak menggunakan alat-alat yang sederhana bahkan tanpa alat pun bisa di mainkan permainan modern tanpa alat teknologi tidak bisa di mainkan dan dampak negatif permainan tradisional tidak berbahaya di banding dengan permainan modern, permainan modern pada saat ini hampir sama dengan sabu-sabu, narkoba yang mana pemain bisah kecanduan dengan game-game yang dimainkan lagi-lagi dengan game online, bermain *video game* selama 15 jam dalam seminggu adalah gejala kecanduan. Jika dirata-ratakan perharinya seorang anak yang kecanduan dapat bermain kurang lebih selama 2.5 jam.

KESIMPULAN

Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain Sebelum teknologi berkembang, perminan modern lebih sulit untuk dijumpai dikalangan masyarakat pedesaan dengan perkembangan zaman dan teknologi semakin berkembang pertumbuhan, Denganadanya permainan modern Krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, semua serba otomatis dan digital. Efek dari era modernisasi ini adalah perubahan aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke

permainan modern/digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *games on-line*, video game serta *play station*. Sehingga permainan tradisional menjadi hal yang asing dan mulai terabaikan di kalangan anak-anak saat ini. Ketertarikan terhadap permainan modern saat ini semakin akut, sehingga sangat mempengaruhi tingkah laku dan kebiasaan anak. Dampak yang muncul karena fenomena itu sangat memprihatinkan, berpengaruh pada prestasi belajar anak, krisis karakter dan memiliki perilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bias berujung pada kematian.

DAFTAR PUSTAKA

Asy' Arie, Musa. 2017 *Manusia Kotak*. Jakarta: LESFI.

Bohlin, K. E. 2005. *Teaching Character Education through Literature*. New York: Routledge Falmer.

(<http://www.gkps.or.id/peranan-permainan-tradisional-dalam-pembentukan-karakter-generasi-bangsa-yang-berbasis-kearifan-lokal/>).

(<https://ristekdikti.go.id/siaran-pers-kemendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>).

(<http://www.gkps.or.id/peranan-permainan-tradisional-dalam-pembentukan-karakter-generasi-bangsa-yang-berbasis-kearifan-lokal/>).

Koesoema. A.D, 2011. *Pendidikan Karakter (Strategi mendidik anak di zaman global)*. Jakarta: Grasindo.

Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.

Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media.

Mayke Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.

Robert, Sibarani. 2015. *Pembentukan Karakter langkah-langkah Berbasis Kearifan Lokal*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).

Thompson, Kathleen. 2014. *Character Education Visual Art Kits*. UK: Art Image.