

Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok

Suyitno^{1*}, Feri Budi Setiawan²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Email: suyitno@pgsd.uad.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional sebagai salah satu aset budaya bangsa menyimpan nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa dibentuk sejak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menggali secara mendalam: 1) Implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. 2) Upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data dan menyajikan data. Hasil dari penelitian ini adalah 1) Implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok melalui pelajaran muatan lokal yang termuat dalam perencanaan pembelajaran (RPP) 2) Upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional yaitu dengan memberikan dukungan sarana prasarana dan menjadikan kegiatan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci : *Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

Traditional games as one of the nation's cultural assets store character education values that can be formed from an early age. The purpose of this research is to explore in depth: 1) Implementation of strengthening character education through traditional games in Muhammadiyah Elementary Schools in Depok District. 2) School efforts to improve character education strengthening through traditional games in Muhammadiyah

Elementary Schools in Depok District. This research uses a qualitative approach with the type of case study research. Data collection techniques used are observation, interview and documentation techniques. The data analysis technique used is by collecting data, reducing data and presenting data. The results of this study are 1) Implementation of strengthening character education through traditional games at Muhammadiyah Elementary Schools in Depok District through local content lessons contained in lesson plans (RPP) 2) School efforts to improve character education strengthening through traditional games, namely by providing infrastructure support and making traditional game activities as a fun learning method.

Keywords : **Character Education, Traditional Games, Elementary School.**

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan di Indonesia tidak bisa menekan terjadinya penyimpangan moral di kalangan anak-anak, yang mengakibatkan terjadinya kemerosotan moral bangsa. Kemerosotan suatu bangsa dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya disebabkan oleh rendahnya mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang rendah disebabkan oleh sekolah yang belum optimal dalam menjalankan tugasnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki konsekuensi logis terciptanya kondisi yang mencerminkan kemerosotan akhlak (Daulay, 2012). Sekolah dinilai gagal ketika tidak mampu melahirkan orang-orang berpendidikan yang dewasa dan berperilaku baik serta berbudaya. Dengan demikian pendidikan karakter diharapkan mampu menuntun anak dalam kehidupannya.

Hal tersebut diperkuat dalam tujuan negara Indonesia berdasarkan pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pemerintah menyusun tujuan pendidikan nasional yang terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Sistem pendidikan nasional yang saat ini diterapkan di sekolah, khususnya sekolah dasar lebih menekankan pada penguatan karakter siswa. Penguatan karakter pada siswa sekolah dasar dimaksudkan agar karakter siswa dapat terbentuk sejak dini.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada warga sekolah yang meliputi nilai religius (agama), kerjasama, kejujuran, sportivitas, komunikasi, kerja keras, kreatif, siap menerima kekalahan dan berusaha untuk menang, dan tanggung jawab (Baginda, 2018). Pendidikan karakter tersebut lebih tepat jika dimulai sejak dini, terutama sekolah dasar. Pendidikan jenjang ini merupakan strategi pembangunan sumber daya manusia yang harus dipandang sebagai titik sentral, mengingat pembentukan karakter bangsa dan kehandalan sekolah dasar ditentukan bagaimana penanaman sejak masa usia dini. Karakter menampilkan pola-pola tingkah laku yang khas atau khusus. Internalisasi pendidikan karakter di sekolah secara intensif dengan keteladanan, kearifan, dan kebersamaan, melalui kegiatan intra kurikuler maupun ekstra kurikuler, sebagai pondasi kuat yang bermanfaat bagi masa depan anak didik (Asmani, 2011). Jadi, karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan lain-lain.

Pada dasarnya penguatan pendidikan karakter mudah diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Hanya saja siswa akan lebih mudah memahami makna dari pendidikan karakter tersebut jika dibawakan dengan cara yang menyenangkan. Misalnya melalui permainan yang mengandung unsur pendidikan. Di sisi lain pola permainan anak kini mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi, *gadget*, dan permainan lewat games station maupun komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas secara pribadi namun secara sosial kurang terasah. Kemajuan teknologi pada era 4.0 yang saat ini berkembang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas anak dalam bermain. Saat ini, anak-anak lebih sering bermain pada jenis permainan digital seperti *video games*, *playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini termasuk dalam permainan modern yang dimainkan menggunakan peralatan canggih dengan teknologi yang terbaru, hal ini berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional. Permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan, walaupun ada hanyalah peralatan sederhana yang mudah didapatkan, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering (Nur, 2013).

Permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan (Taheri & Chahian, 2015). Apabila ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan sederhana yang mudah didapatkan, murah dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering. Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan karakter anak, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai beragam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, kesopanan, keterampilan, serta ketangkasan (Andriani, 2011).

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas budaya suatu bangsa (Sukmayadi, 2016). Pendidikan karakter dapat dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan satu lembaga yang memiliki fokus dalam membentuk karakter anak. Slogan “Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” merupakan salah satu prinsip yang diterapkan di sekolah dasar. Dengan bermain, anak-anak akan lebih mudah menerima materi pelajaran. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimiliki untuk pengembangan diri sejak usia dini (Musbikin, 2010). Oleh karena itu dalam pemaparan ini ingin menggali lebih dalam tentang Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya. Secara teoritis sebagai pengembangan disiplin ilmu, berupa penyajian informasi ilmiah dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta mulai dari pemahaman guru, cara guru dalam pelaksanaan, kesulitan/hambatan, dan solusi dalam pelaksanaannya.

METODE

Jenis penelitian dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Moleong (2016) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk memahami segala sesuatu yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, sikap, dan lain-lain yang dijabarkan dalam kata-kata yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif memiliki ciri deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan responden guru. Pemilihan lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa Yogyakarta merupakan salah satu basis Muhammadiyah terbesar di Indonesia.

Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar Muhammadiyah. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dilapangan dari sumber yang berkaitan dengan implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar Muhammadiyah. Instrumen penelitian berupa item-item pertanyaan dan pedoman wawancara disusun untuk mendapatkan validitas logis, yakni peneliti membuat kisi-kisi. Secara kritis memerinci obyek menjadi bagian-bagian, dan indikator-indikator penelitian. Instrumen yang diperlukan berupa kuesioner yang disampaikan kepada responden, yakni kepala sekolah, wakil kepala kurikulum dan guru sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Yogyakarta. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar Muhammadiyah yang berupa dokumen silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), di masing-masing sekolah.

Tahap terakhir yaitu analisis data yang dilakukan setelah data terkumpul semuanya. Data disimpulkan dan dianalisis berdasarkan hasil temuan dilapangan. Analisis data menggunakan teori Miles et al., (2014) yang terdiri atas tiga aktivitas, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok.

Berdasarkan hasil wawancara tentang implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok dilakukan melalui pelajaran muatan lokal yang termuat dalam RPP. Untuk menggali lebih dalam informasi mengenai implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok, melalui wawancara kepada kepala sekolah, wakil kepala bidang kurikulum dan guru kelas.

Hasil wawancara dengan guru kelas Bapak EAA tentang kurikulum pendidikan karakter melalui permainan tradisional masuk dalam pelajaran muatan lokal. Sebagaimana pernyataannya berikut:

“Tentang permainan tradisional juga masuk dalam RPP dan silabus, yaitu masuk di pembelajaran tematik di kelas 4 tema 1 tentang permainan tradisional”.
(Wawancara dengan Waka Kurikulum sekolah dasar Muhammadiyah Condongcatur, 22 September 2020)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional masuk dalam Silabus dan RPP tentang permainan tradisional. Sebagai anak bangsa kita memiliki kewajiban mempertahankan warisan nenek moyang, salah satunya dengan menjaga dan melestarikan agar permainan tradisional tetap dapat eksis. Permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur bangsa Indonesia memiliki nilai positif bagi perkembangan karakter anak (Ekawati, 2016).

Kegiatan anak sebagian besar tidak terlepas dari kegiatan bermain. Bahkan perbandingannya lebih banyak bermain dari pada kegiatan lain. Dalam kegiatan bermain pun tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi ada pula permainan yang dapat membentuk karakter anak. Karakter pada anak bisa tumbuh karena pembiasaan, namun juga sangat diperlukan penguatan pendidikannya. Dengan bermain maka minat dan bakat anak dapat tergali.

Karakter anak akan tumbuh dengan baik, apabila memperoleh waktu yang cukup untuk melakukan ekspresinya secara bebas (Wibowo & Hamrin, 2012). Hal tersebut bisa didapatkan anak jika bermain yang melibatkan fisik untuk bergerak berekspresi secara

bebas. Berbagai permainan tradisional cenderung membuat anak dapat berekspresi lebih leluasa.

Bermain sambil belajar dapat didapatkan saat melakukan permainan tradisional. Dalam permainan tradisional memiliki berbagai nilai yang dapat membentuk karakter anak. Nilai-nilai karakter tersebut tanpa disadari sudah terinternalisasi melalui berbagai jenis permainan tradisional. Ragam permainan tradisional juga masuk dalam pembelajaran tematik kelas 4, sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak EAA dalam pernyataannya:

“Ragam permainan tradisional cukup banyak, akan tetapi yang masuk dalam pembelajaran diantaranya egrang, gobag sodor, dan lain-lain. Untuk memudahkan siswa memahami maka diajarkan pula praktek permainan gobag sodor, sebelumnya dijelaskan tentang permainannya serta cara bermainnya”. (Wawancara dengan Waka Kurikulum sekolah dasar Muhammadiyah Condongcatur, 22 September 2020)

Hal ini senada dengan pernyataan dari Bapak FTH yang merupakan guru kelas IV sekolah dasar Muhammadiyah Kayen sebagai berikut:

“Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar Muhammadiyah kayen memiliki berbagai variasi kegiatan, meliputi bermain bola kecil, lempar bola, bola voly pasing bawah, gerak bermain zigzag dan lain-lain. Selain itu juga pembelajaran juga melalui permainan tradisional, seperti sepak takraw, lompat batu batunya diganti dengan alat yang lain, pencak silat, balap karung, tarik tambang, betengan, gatrik, dan lain-lain”. (Wawancara dengan guru kelas IV sekolah dasar Muhammadiyah Kayen, 22 September 2020)

Dari hasil wawancara tersebut jelas bahwa guru dapat mengolaborasi antara pelajaran olahraga dengan permainan tradisional. Karena sebagian besar permainan tradisional membutuhkan aktivitas fisik sebagaimana pelajaran olahraga. Dalam permainan tradisional membutuhkan kerjasama antar pemain. Dengan demikian secara otomatis permainan tradisional tidak akan luntur dan tetap diminati anak-anak.

Upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok

Fenomena saat ini anak-anak lebih cenderung mengenal permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Permainan modern kini dengan mudahnya diakses anak-anak dari *gadget*, sedangkan permainan tradisional harus dipraktikkan secara langsung. Itulah sebabnya tidak heran jika anak-anak zaman sekarang banyak yang belum mengenal atau kesulitan menerapkan permainan tradisional. Hal tersebut merupakan

salah satu kendala dalam permainan tradisional. Maka upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok yaitu dengan memberikan dukungan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan tradisional. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu FI yang merupakan guru kelas di sekolah dasar Muhammadiyah Kayen, sebagai berikut:

“Sekolah sangat mendukung dalam meningkatkan permainan tradisional dengan menyiapkan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana yang digunakan di antaranya lapangan permainan, dan alat untuk membuat pembatas. Para siswa pun antusias mengikuti kegiatan pembelajarannya”. (Wawancara dengan guru kelas Sekolah Dasar Muhammadiyah Kayen, 22 September 2020)

Berdasarkan hasil wawancara tergambar bahwa sekolah sudah menyiapkan sarana prasarana yang digunakan untuk mendukung permainan tradisional diantaranya lapangan dan alat-alat. Hal ini membuktikan betapa seriusnya sekolah dalam meningkatkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Meskipun demikian masing-masing sekolah masih mengalami kendala dalam menyampaikan pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Hal ini senada dengan pernyataan EAA berikut:

“Adapun dalam penerapannya terdapat beberapa kendala. Kendala dalam menerapkan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa diantaranya karena permainan tradisional lebih sulit dalam memahaminya, setiap bagiannya memiliki nilai karakter yang berbeda-beda, sehingga harus dijelaskan dengan bahasa sederhana yang mudah difahami siswa. Selain itu, karena terbatasnya jumlah alat permainan tidak sebanding dengan jumlah siswa, maka harus rela bergantian. Satu alat permainan dapat digunakan beberapa siswa, sehingga kekurangannya cepat rusak pula, kadang untuk rebutan hingga akhirnya patah”. (Wawancara dengan wakil kepala sekolah kurikulum sekolah dasar Muhammadiyah Condongcatur, 22 September 2020)

Saat ini permainan tradisional semakin jarang ditemui, sehingga anak-anak banyak yang masih asing tentang cara bermainnya. Hal tersebut menjadi kendala tersendiri bagi guru saat mengajarkan permainan tradisional di sekolah. Tantangan bagi guru untuk menjelaskan cara bermainnya. Padahal setiap bagian dari permainan memiliki nilai karakter yang berbeda-beda, sehingga guru harus menjelaskan dengan bahasa sederhana yang dapat difahami siswa dengan mudah. Hal ini sejalan dengan temuan Huda & Prasetyo (2016) yang menyebutkan bahwa menerapkan permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa diantaranya kejujuran, kesabaran, kebersamaan, toleran, suka menolong, sportif, patuh dan mudah berteman.

Terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang membutuhkan alat permainan. Sedang di sekolah jumlahnya terbatas karena untuk digunakan bersama. Sehingga anak-anak yang akan menggunakannya harus rela bergantian. Tak jarang pula karena saling berebut peralatan sehingga menyebabkan alat permainan tersebut cepat rusak. Dengan demikian, maka beberapa permainan-permainan tradisional dapat dijadikan sebagai pendukung dalam metode pembelajaran. Sekolah dapat melengkapi sarana prasarana seperti taman bermain dan lapangan olahraga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan permainan tradisional sehingga metode belajar peserta didik lebih menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini tentang implementasi penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok dilakukan dalam pelajaran muatan lokal yang termuat dalam RPP dan upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok yaitu dengan memberikan dukungan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan tradisional dan menjadikan kegiatan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan.

Saran

Dari hasil penelitian, dalam meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional, maka penulis memberikan saran kepada kepala sekolah seharusnya mengusahakan perlengkapan yang diperlukan guna mensukseskan program penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar agar dapat meningkatkan pemahaman dalam membentuk karakter yang unggul.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah turut serta membantu selama pelaksanaan penelitian, terutama kepada 1) Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta (LPPM UAD) yang sudah menyediakan dana melalui skim penelitian; 2) Sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Depok sebagai mitra pelaksana penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Asmani, J. M. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Daulay, H. P. (2012). *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ekawati, K. (2016). Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sd Nahdlatul Ulama' Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 16–22. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/view/238>
- Huda, M. N., & Prasetyo, E. (2016). Permainan tradisional sebagai wahana pembentukan karakter generasi muda. *SEMINAR NASIONAL: Pembentukan Karakter Dan Moralitas Bagi Generasi Muda Yang Berpedoman Pada Nilai-Nilai Pancasila Serta Kearifan Lokal*, 59–68. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10742/6/Mohammad Nur Huda dan Eko Prasetyo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/10742/6/Mohammad%20Nur%20Huda%20dan%20Eko%20Prasetyo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook (Terjemahan)* (Edition 3). UI-Press.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87–94. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>
- Sukmayadi, T. (2016). Penguatan Pendidikan Karakter di SD Melalui Permainan Tradisional. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Optimalisasi Active Learning Dan Character Building Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa Di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)"*, 123–130.
- Taheri, L., & Chahian, G. (2015). Restoration of Traditional Children's Play in Iranian Nomadic Societies (Case Study of Kohgiluyeh and Boyer Ahmad). *Children*, 2, 211–227. <https://doi.org/10.3390/children2020211>
- Wibowo, A., & Hamrin. (2012). *Menjadi Guru Brekarakter Strategi Membangun Kompetensi & Karakter Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.