



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 2993-3003

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peran Dan Strategi Kpoti Kabupaten Semarang Dalam Upaya Revitalisasi Permainan Tradisional Serta Dampaknya Terhadap Penguatan Karakter Anak Sekolah Dasar

Mohammad Ali Mahfudz<sup>1✉</sup>, Limpad Nurrachmad<sup>2</sup>

Prodi Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang

Email: [Mahfudzali127@students.unnes.ac.id](mailto:Mahfudzali127@students.unnes.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui peran dan strategi, serta tantangan dan kendala yang dihadapi KPOTI Kabupaten Semarang dalam Upaya revitalisasi permainan tradisional, serta dampaknya atas penguatan karakter anak sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, Teknik pengumpulan data berupa Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di KPOTI Kabupaten Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) KPOTI Kabupaten Semarang berperan penting dalam pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional dan strategi yang dilakukan yakni menggunakan sejumlah permainan tradisional serta melaksanakan sejumlah agenda, (2) Tantangannya yaitu keharusan mencari strategi yang tepat, dan optimalisasi permainan tradisional. Kemudian, kendalanya yaitu peralatan cadangan tidak tersedia di pasaran, anak-anak kurang tertarik dengan permainan tradisional, serta keterbatasan sumber daya manusia dan anggaran, (3) Revitalisasi permainan tradisional berdampak positif terhadap penguatan karakter anak sekolah dasar di Kabupaten Semarang. Simpulan penelitian ini yaitu KPOTI Kabupaten Semarang sangat berperan dalam Upaya revitalisasi permainan tradisional melalui strategi-strategi yang tepat, dan revitalisasi permainan tradisional berdampak positif terhadap karakter anak-anak di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Peran, Strategi, Revitalisasi, Permainan Tradisional, Karakter Anak.*

## Abstract

The aim of the research is to determine the role and strategies, as well as the challenges and obstacles faced by KPOTI Semarang Regency in efforts to revitalize traditional games, as well as their impact on strengthening the character of elementary school children. This research is qualitative research, data collection techniques include observation, interviews and documentation techniques. This research was carried out at KPOTI Semarang Regency. The results of this research show that (1) KPOTI Semarang Regency plays an important role in implementing the revitalization of traditional games and the strategy used is using a number of traditional games and implementing a number of agendas, (2) The challenge is the need to find the right strategy and optimize traditional games. Then, the obstacles are that spare equipment is not available on the market, children are less interested in traditional games, and limited human resources and budget. (3) The revitalization of traditional games has a positive impact on strengthening the character of elementary school children in Semarang Regency. The conclusion of this research is that KPOTI Semarang Regency plays a very important role in efforts to revitalize traditional games through appropriate strategies, and the revitalization of traditional games has a positive impact on the character of children in elementary schools.

Keyword: *Role, Strategy, Revitalization, Traditional Games, Character of Children.*

## PENDAHULUAN

Bagian di era milenial, permainan tradisional mengalami tekanan dan mulai menghilang di tengah masyarakat. Generasi milenial kebanyakan lebih senang bermain permainan digital seperti mobile legend, pubg, dan sebagainya, yang umumnya berasal dari luar negeri. Permainan tersebut hanya menawarkan kesenangan saja kepada yang memainkannya dan tidak mengajarkan kepedulian terhadap lingkungan sosial yang mana tidak sesuai dengan konsep kebudayaan timur. Menurut Husein (2021), saat ini teknologi semakin maju dengan begitu cepat. Hal itu mengalami perubahan secara cepat dengan adanya teknologi yang canggih.

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih di era disrupsi hingga saat ini, permainan modern untuk anak-anak mulai bermunculan, baik online maupun offline. Di samping itu, permainan tradisional pun mulai beradaptasi dengan zaman, antara lain menyediakan platform-platform yang bisa dimainkan oleh anak-anak kapanpun dan di manapun. Permainan tradisional memiliki jenisnya masing-masing, antara lain engklek, gobak sodor, bekel, congklak, dakon, serok mancung dan plinthengan/ketapel dan lain-lain. Upaya melestarikan permainan tradisional sangat penting dilakukan untuk mempertahankan kebudayaan.

Permainan tradisional ini menjadi bagian dari kebudayaan yang ada sejak zaman

nenek moyang. Sebelum adanya perkembangan teknologi yang muncul semakin cepat, banyak permainan tradisional yang diminati oleh anak-anak Indonesia. Permainan tradisional ini membutuhkan kesabaran dan konsistensi untuk terus melestarikan dan mensosialisasikannya.

Permainan tradisional ialah permainan yang hampir sama dengan permainan lainnya, pembedanya ialah peraturan dan permainan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang dan juga diwariskan turun temurun yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan kegembiraan (Danandjaja, 1987). Menurut Kurniati (2006), permainan tradisional juga punya aturan-aturan jumlah pemain minimal dua orang/lebih. Permainan tersebut juga mengandung nilai-nilai religiusitas, melatih fisik, daya berfikir, kecekatan, kecermatan, segi rasa bersosial, dan lain sebagainya.. Selain itu, permainan anak dianggap sebagai aset budaya yang berharga bagi masyarakat dan harus dipertahankan keberadaannya dan semua identitasnya di kalangan masyarakat (Suyami, 2006). Permainan tradisional dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan yang dilaksanakan berlandaskan suatu tradisi, sehingga dapat menimbulkan rasa kepuasan pada pelakunya (Zaini, 1988).

Bermain adalah pengalaman yang harus dilalui oleh seorang anak, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan proses penting bagi anak yang harus dilalui, selain dapat menimbulkan rasa senang, bermain juga melatih motorik kasar pada anak. Dengan bermain, tingkat kecerdasan anak akan lebih terasah tanpa menyadari bahwa kegiatan bermain itu salah satu kegiatan yang dapat merangsang keterampilan motorik anak, baik secara halus maupun secara kasar.

Pada dasarnya, dari beberapa teori perkembangan anak dapat disimpulkan bahwa masa kanak-kanak adalah masa identik dengan dunia bermain. Dalam bermain, anak juga terlibat dalam suatu permainan. Misbach (2006:5) menyimpulkan bahwa permainan adalah sebuah kegiatan bermain yang terkait dengan berbagai aturan dan tujuan tertentu, sehingga kegiatan tersebut juga menghasilkan sebuah bentuk tindakan yang bertujuan.

Menurut Ariani dalam Munawaroh (2011: 213), permainan anak memiliki manfaat yang banyak, yakni memberikan edukasi terhadap anak ditinjau dari berbagai segi, antara lain sosial, kedisiplinan, kesopanan, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri. Permainan tradisional juga merepresentasikan sarana yang begitu penting untuk perkembangan anak, terkhusus dalam aspek sosialnya.

Berlandaskan hal-hal yang telah dijabarkan di atas, permainan tradisional anak ialah sebuah kebudayaan yang memiliki urgensinya sendiri, sebab permainan tradisional

mampu memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh karenanya, permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai filosofis yang berdasar pada kebudayaan, yakni nilai sosial, nilai sportivitas, nilai toleransi, dan nilai-nilai lainnya.

Menurut A. W. Widjaja (dalam Ranjabar, 2006), revitalisasi atau pelestarian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan suatu keadaan yang abadi dan tetap, serta bersifat dinamis. Permainan tradisional merupakan suatu budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah dan masyarakat di Indonesia. Menurut Ranjabar (2006), revitalisasi ataupun pelestarian diperlukan bagi suatu budaya lokal yang mempertahankan seni budaya, dan nilai tradisional dalam perkembangannya yang bersifat dinamis, serta menunjang kemampuan adaptasi kebudayaan.

Upaya pelestarian ataupun revitalisasi permainan tradisional yang dilakukan di Kabupaten Semarang disebabkan sejumlah faktor, salah satunya ialah pencegahan terhadap kepunahan permainan tradisional. Lebih lanjut, terdapat dua faktor yang terjadi hingga saat ini, yakni perkembangan teknologi yang mengikis kebudayaan daerah, dan keberhasilan erosi kebudayaan sebagai akibat fleksibilitas internalisasi kebudayaan asing (Depdikbud, 2003).

Wynne sebagaimana dikutip oleh Samani dan Haryanto (2016) mengatakan karakter berarti "to mark" yang berarti menandai. Artinya karakter merupakan tanda atau ciri khas yang dimiliki seseorang. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kemendiknas (2010) mendefinisikan karakter sebagai watak, akhlak, tabiat, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan objek (Anggito & Setiawan, 2018: 7). Penelitian kualitatif juga dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain sebagainya (Poerwandari, 1998:29).

Selanjutnya, Sugiyono (2014) menyatakan metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positive,

digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai kebalikannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Berlandaskan penjabaran-penjabaran di atas, penelitian kualitatif memiliki kesesuaian dalam konteks penelitian ini. Hal tersebut didasarkan atas fungsionalitas dan efektivitasnya dalam penelitian ini. Penelitian ini berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif revitalisasi permainan tradisional yang dilaksanakan oleh KPOTI Kabupaten Semarang dan dampaknya terhadap penguatan karakter anak-anak di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam suatu penelitian. Hal itu dikarenakan dalam penelitian sangat diperlukan teknik yang sesuai agar mampu mengumpulkan data yang diperlukan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut adalah penjabarannya.

Wawancara adalah percakapan dan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti (Banister dkk dalam Poerwandari, 1998).

Observasi disini merupakan melihat, memperhatikan dan mengamati perilaku dan aktivitas di lokasi penelitian yang didalamnya peneliti langsung turun ke lapangan (Creswell, 2012).

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini, dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi yang digunakan. Data dalam bentuk tersebut memiliki sifat tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga dapat digunakan untuk menggali informasi di masa lampau (Sujarweni, 2014).

Teknik keabsahan data untuk menentukan keabsahan data menurut Sugiyono (2009:269) dalam pengujian keabsahan data, metode penelitian kualitatif menggunakan istilah yang berbeda. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif menggunakan triangulasi data.

Triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji kredibilitas data, teknik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber (Sugiyono, 2008).

Triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan tehnik yang berbeda (Sugiyono, 2008).

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil obervasi, wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain. Sehingga mudah dipahami dan temuan tersebut dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2008). Analisis data, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Sugiyono, 2008).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejumlah strategi untuk senantiasa melestarikan dan merevitalisasi permainan tradisional di Kabupaten Semarang telah dilaksanakan oleh KPOTI Kabupaten Semarang. Antara lain Permainan Serok Mancung, Sreng, Balok, Balok Anak-anak, Gapyak, dan Ketapel. Selain penggunaan permainan-permainan yang disebutkan sebelumnya, KPOTI Kabupaten Semarang juga melaksanakan sejumlah agenda untuk melaksanakan revitalisasi dan pelestarian permainan tradisional di Kabupaten Semarang, antara lain Festival Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional, POTRADA (Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Daerah), dan POTRADNAS (Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional).

KPOTI Kabupaten Semarang berperan sebagai garda terdepan dalam revitalisasi permainan tradisional Indonesia yang kian tersaingi dengan adanya arus kebudayaan global. Berlandaskan pernyataan Soekamto (1992: 238), peran adalah serangkaian perumusan dengan sifat yang memberi batasan perlakuan-perlakuan sesuai harapan tertentu. Mengacu pada hal tersebut, peran KPOTI sangat berkaitan erat dengan misi ataupun tujuan pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional, yakni:

- a. menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk mendukung pencapaian pelestarian budaya melalui permainan rakyat dan olahraga tradisional
- b. bergerak aktif menuju masyarakat bugar dan berkarakter melalui permainan rakyat dan olahraga tradisional
- c. meningkatkan semangat gotong royong melalui permainan rakyat dan olahraga tradisional
- d. membangkitkan pendidikan, prestasi dan keragaman budaya melalui permainan rakyat dan olahraga tradisional
- e. mewujudkan masyarakat yang kreatif melalui permainan rakyat dan olahraga tradisional.

Peluang merupakan situasi utama yang memiliki hubungan dan keuntungan dalam lingkungan perusahaan atau organisasi (Wahyudi, 1996: 68). Peluang yang dimiliki oleh KPOTI Kabupaten Semarang dapat memberikan manfaat terhadap KPOTI Kabupaten Semarang dan anak-anak sekolah dasar. Berdasar pada wawancara yang sudah dilaksanakan terhadap pengurus KPOTI Kabupaten Semarang, peluang yang dimiliki oleh KPOTI Kabupaten Semarang memberikan dampak yang signifikan dalam melaksanakan revitalisasi permainan tradisional di Kabupaten Semarang. Dampak tersebut antara lain menumbuhkan semangat tersendiri dan antusias pada anak-anak sekolah dasar, dan mempermudah KPOTI Kabupaten Semarang dalam proses revitalisasi permainan tradisional kepada anak-anak sekolah dasar.

Selain tantangan, terdapat pula kendala yang secara spesifik dihadapi oleh KPOTI Kabupaten Semarang dalam melakukan revitalisasi permainan tradisional di Kabupaten Semarang. Berlandaskan wawancara yang telah dilaksanakan terhadap Pengurus KPOTI Kabupaten Semarang, kendala-kendala tersebut antara lain (1) tidak tersedianya peralatan cadangan dari permainan tradisional di pasaran, sehingga harus membuat peralatan secara mandiri, (2) sulitnya membangun kesadaran individu terhadap anak-anak akan pentingnya merawat permainan tradisional, (3) keterbatasan sumber daya manusia dan (4) keterbatasan anggaran dalam pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional.

Revitalisasi permainan tradisional yang dilakukan oleh KPOTI Kabupaten Semarang memberikan dampak atau pengaruh yang positif terhadap siswa-siswi di sekolah dasar. Pengaruh tersebut secara spesifik berupa karakter optimis, kemampuan bekerja sama, dan bersemangat. Para guru sekolah dasar menilai bahwa aktivitas yang berkaitan dengan revitalisasi permainan tradisional perlu untuk digalakkan lebih luas dan menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan tradisional, terdapat nilai-nilai positif yang dapat diinternalisasikan oleh anak-anak sekolah dasar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga nilai-nilai positif tersebut memberikan pengaruh terhadap penguatan karakter anak-anak sekolah dasar, seperti bekerja sama, sportif, optimis, bersemangat, dan fokus.

## SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dijabarkan sebelumnya, maka simpulan dalam penelitian ini, yakni:

1. Peran dan strategi KPOTI Kabupaten Semarang dalam upaya revitalisasi permainan tradisional sangat penting, sehingga KPOTI Kabupaten Semarang merepresentasikan

garda terdepan dalam pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional yang kian tersaingi dengan adanya arus globalisasi. Peran KPOTI Kabupaten Semarang antara lain sebagai inisiator, fasilitator, dan mentor terkait proses pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional. KPOTI Kabupaten Semarang menggunakan sejumlah permainan tradisional (Permainan Serok Mancung, Sreng, Balok, Balok Anak-anak, Gapyak, dan Ketapel), dan melaksanakan sejumlah agenda (Festival Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional, Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Daerah, dan Pekan Olahraga Tradisional Tingkat Nasional).

2. Tantangan yang dihadapi oleh KPOTI Kabupaten Semarang yaitu keharusan mencari strategi yang tepat di tengah perkembangan zaman, dan optimalisasi permainan tradisional yang begitu berbeda dengan permainan online. Sedangkan, kendala yang dihadapi oleh KPOTI Kabupaten Semarang yaitu tidak tersedianya peralatan cadangan dari permainan tradisional di pasaran, sulitnya membangun kesadaran anak-anak akan pentingnya merawat permainan tradisional, keterbatasan sumber daya manusia, dan keterbatasan anggaran dalam pelaksanaan revitalisasi permainan tradisional.
3. Revitalisasi permainan tradisional merupakan langkah yang menyenangkan dan memudahkan proses penguatan karakter bagi anak sekolah dasar. Terbukti bahwa hal tersebut memiliki dampak yang positif terhadap penguatan karakter anak sekolah dasar di Kabupaten Semarang. Selain itu, dampak positif dari revitalisasi permainan tradisional juga dirasakan oleh tenaga pendidik sekolah dasar, dan pengurus KPOTI Kabupaten Semarang. Adapun penanaman ataupun penguatan karakter anak sekolah dasar di Kabupaten Semarang tersebut yakni berupa karakter optimis, bersemangat, fokus, sportif, bekerja sama, dan rasa ingin tahu yang kuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jogjakarta: Javalitera
- Alwasilah, A. Chaedar. 2006. Pokoknya Sunda: Interpretasi Untuk Aksi. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Ambretti, A., Palumbo, C., & Kourkoutas, E. (2019). Traditional Games Body and Movement. *Journal of Sports Science*, 7, pp. 33.37. DOI: 10.17265/2332-7839/2019.01.005
- Cohen, B. J. 1992. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, J. 1987. *Floklora Indonesia*. Jakarta : Gramedia.

- Darminiasih NN, D. (2014). Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebanasari. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Pengukuhan Nilai-nilai Budaya Melalui Lagu-lagu Permainan Rakyat (Pada Masyarakat Sunda). Jakarta: Depdikbud, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dharmamulya, S. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dharmamulya, S. dkk. 2005. Permainan Tradisional Jawa- Sebuah Upaya Pelestarian. Purwangan: Kepel Press.
- Febrianto, T. S. (2019). Peran Permainan Tradisional Betengan Dan Gobak Sodor Dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa. Thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Hadiwinarto. 2009. Psikologi (Teori & Pengukuran). Bengkulu: Sabar Jaya Offset.
- Hidayat, Dasrun. 2013. 'Permainan tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat'. JURNAL ACADEMICA FISIP UNTAD. Volume.05 No. 02 Oktober 2013
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI), 5(1), pp. 81-101. DOI: 10.24269/ijpi.v5i1.2475
- Imron, I. (2017). Peran Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Traditional Games Festival). Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Indardi, Nanang. (2015). Pengulangan Teknik Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. Journal of Physical Education, Health and Sport, 2(1), hal. 44-49. Diakses melalui <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs> pada tanggal 1 Agustus 2022.
- Kanita, D. Tara, dkk. (2017). Peran Komunitas Pojok Budaya dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal melalui Cultural Tourism di Bantul. Jurnal Penelitian Humaniora, 22(1), hal. 45.-56.
- Kurniati, E. 2006. Konsep Dasar Bermain di Taman Kanak-Kanak. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, K., dan Hamdani, H. 2000. Manajemen Strategik dalam Organisasi. Yogyakarta: Andi Press.

- Laksono, Bambang dkk. 2012. Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgues, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Ocariz, U. S. D., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain) From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in Psychology (Brief Research Report)*, 12, pp. 1-11. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Misbach, I. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munawaroh, S. 2011. Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan Dalam Budaya. Yogyakarta: Depdikbud.
- Mutiah, D. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Nimah, Nihayatun. (2017). Upaya Komunitas Kampung Dolanan Surabaya dalam Melestarikan Permainan Tradisional. Departemen Antropologi, Universitas Airlangga, hal 257-271. Diakses melalui <https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun9e22a71e79full.pdf> pada tanggal 21 Agustus 2022.
- Nurhayati, I. (2012). The role of traditional games in early childhood learning. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Pos Kota. Kecanduan Games On-line, AY Mencuri Motor. Artikel Pos Kota.
- Ranjabar, Jacobus. 2006. Sistem Sosial Budaya Indonesia. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Salusu. 2015. Pengambilan Keputusan Strategik untuk Organisasi Publik dan Organisasi Nonpublik. Jakarta: Grasindo.
- Soekamto, S. 1992. Sosiologi: Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Press.
- Sujarno. (2010). Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kabupaten Cilacap. *Jurnal Patrawidya*, 11(1), hal. 145-175.
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, 4(2).
- Suyami. (2006). Kandungan Nilai Dalam Permainan Egtang dan Gobag Sodor. Makalah Seminar Tevitalisasi Permainan Tradisional yang diselenggarakan oleh Jarahnitra.
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with The Game Mallogo. *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), pp 23-32. DOI: <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Torang, S. 2014. Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya, dan Perubahan Organisasi). Bandung: Alfabeta.

- Ulum, Miftahul. (2022). Peran Komunitas Gubuk Pustaka Ndalung dalam Melestarikan “Kesenian Tradisional” Musik Patrol di Desa Ajung, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember pada Tahun 2010-2021. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Widiasavitri, P. N., Agustini, N. M. Y. A., Astiti, D. P., Suarya, L. M. K. S., & Haryati, T. (2020). Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *JPAI (Journal of Psychology and Instruction)*, 4(1), pp. 1-9. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpai.v4i1.23010>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2). Doi: <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Zaini, Muhammad. 1988. Permainan Tradisional Jawa Barat. Bandung: Alfabeta.
- Zulfa, Z. (2019). Peran Pemuda dalam Melestarikan Permainan Tradisional dan Lagu-Lagu Suku Mandar. Artikel, Universitas Negeri Makassar.