



## **PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH: STUDI LITERATUR**

## **FORMATION OF CHILDREN'S CHARACTER THROUGH USE SONDAH TRADITIONAL GAMES: LITERATURE STUDY**

**Alfiyah Abdullah<sup>1</sup>, Afridha Sesrita<sup>2</sup>, Abdul Kholik<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

<sup>1</sup>Korespondensi: Alfiyah Abdullah ([alfi.abdullah02@gmail.com](mailto:alfi.abdullah02@gmail.com))

### **Abstrak**

Riset ini bertujuan guna mendeskripsikan mengenai permainan tradisional sondah dapat membentuk karakter anak usia sekolah dasar. Fokus penelitian ini mendeskripsikan mengenai nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional sondah dapat membentuk karakter anak. Riset ini memakai jenis riset kualitatif dengan metode studi kepustakaan atau dikenal sebagai *literature review*. Analisis data memakai metode analisis deskriptif dengan memaparkan fakta-fakta, kemudian dianalisis serta dideskripsikan serta memberikan penjelasan yang cukup. Teknik pengumpulan data menggunakan Google Scholar sebagai sumber informasi utama karena terdapat banyak informasi berupa jurnal atau artikel yang terkait penelitian ini. Hasil riset membuktikan jika permainan tradisional sondah mengandung nilai-nilai karakter sesuai dengan norma yang ada di masyarakat seperti nilai kejujuran, kegigihan, tanggung jawab, kegigihan, komitmen dan sportivitas.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Sondah, Karakter, Pembentukan karakter

### **Abstract**

---

*This research aims to describe how the traditional game sondah can shape the character of elementary school age children. The focus of this research is to describe the character values contained in the traditional sondah game that can shape children's character. This research uses a type of qualitative research with a library study method or known as a literature review. Data analysis uses descriptive analysis methods by presenting the facts, then analyzing and describing them and providing sufficient explanations. The data collection technique uses Google Scholar as the main source of information because there is a lot of information in the form of journals or articles related to this research. The research results show that the traditional game sondah contains character values in accordance with existing norms in society such as the values of honesty, persistence, responsibility, tenacity, commitment and sportsmanship.*

---

***Keywords:** Traditional Sondah Game, Character, Character building.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pembentukan karakter menjadi hal yang penting diajarkan pada anak. Karakter seseorang akan menjadi positif apabila sesuai dengan nilai moral dan etika yang ada di masyarakat (Santika, 2020). Sebagai salah satu sumber belajar, guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat suasana belajar menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran (Sesrita, 2020). Sarana terbaik untuk menanamkan karakter pada anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik ataupun pemikiran anak (Nadjamuddin, 2016). Bermain memiliki makna menyenangkan dan mengasyikan tanpa adanya paksaan dari luar diri anak (Rahmatia et al., 2021). Salah satu metode bermain yang dapat menanamkan nilai karakter pada anak usia sekolah dasar yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan sederhana yang tumbuh dari budaya masyarakat yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan membentuk karakter peserta didik seperti kejujuran, toleransi, dan daya tanggap (Vardani & Astisik, 2020). Ada berbagai macam permainan tradisional seperti congklak, karambol, gundu, petak umpet, layangan, sondah, dan banyak

lainnya. Sayangnya, beberapa permainan tradisional tersebut sudah sangat jarang ditemukan lagi (Sesrita et al., 2023). Salah satu permainan tradisional yang dapat membentuk karakter siswa adalah permainan tradisional sondah tetapi belum banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional, padahal permainan tradisional bisa digunakan untuk mengajarkan nilai - nilai karakter pada siswa, gerakan permainan tradisional telah mampu menanamkan serta menumbuhkan nilai karakter pada diri siswa seperti: nilai kejujuran, kegigihan, tanggung jawab dan sportivitas (Prayitno et al., 2022). Menanamkan nilai - nilai karakter dalam diri siswa dengan menggunakan permainan tradisional sondah akan terasa lebih menyenangkan karena dunia anak merupakan dunia bermain, melalui permainan tradisional, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas tentang nilai - nilai tradisi, kebudayaan, dan keanekaragaman Indonesia (Sesrita et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman menjadikan permainan tradisional sudah tidak lagi diminati (Naafi' & Irawan, 2022). Kebanyakan anak-anak usia sekolah dasar tidak lagi mengenal permainan tradisional, anak-anak lebih memilih bermain permainan

virtual menggunakan gadgetnya dirumah yang menyebabkan waktu bersosialisasi anak berkurang (Amirudin et al., 2018). Guru di banyak sekolah dasar juga tidak lagi menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajarannya, guru lebih memilih media pembelajaran konvensional atau pun media pembelajaran menggunakan internet (Aypay, 2016). Padahal permainan tradisional sondah dapat membantu guru untuk menumbuhkan karakter siswa, permainan tradisional sondah merupakan permainan yang gampang dibuat dan murah serta dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Adi et al., 2022). Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan tradisional sondah terhadap pembentukan karakter tanggung jawab pada siswa.

## METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan jenis riset kualitatif dengan metode studi kepustakaan atau dikenal sebagai *literature review*. Bagi Creswell (2014) *literature review* ialah analisis literatur atas topik penelitian yang bertujuan guna menginformasikan kepada pembaca tentang hasil-hasil riset lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Analisis data dilakukan dari berbagai data yang telah diperoleh menggunakan metode analisis deskriptif dengan memaparkan fakta-fakta, kemudian dianalisis dan dideskripsikan serta memberikan penjelasan yang cukup.

Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan yaitu suatu cara pengumpulan data atau sumber lain yang berhubungan dengan topik penelitian yang dapat diperoleh dari berbagai sumber berupa jurnal, buku, dan kajian lainnya. Dalam

penelitian ini, Peneliti menjadikan Google Scholar sebagai sumber informasi utama karena terdapat banyak informasi berupa jurnal atau artikel yang terkait penelitian ini. Peneliti mengumpulkan data dengan mencari artikel atau jurnal dengan kata kunci seperti "*permainan tradisional sondah*", "*karakter*", dan "*pembentukan karakter*". Penelitian ini akan menganalisis sepuluh artikel berkaitan dengan permainan tradisional dalam upaya membentuk karakter anak usia sekolah dasar untuk menentukan simpulan penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Permainan Tradisional Sondah

Permainan ini dikenal dengan nama Sondah di Jawa Barat dan Engklek di beberapa daerah lain di Indonesia, merupakan permainan melompat memakai satu kaki pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak tanpa menginjak garis bidang permainan (Hidayat et al, 2019). Langkah-langkah bermain permainan tradisional sondah yaitu siswa membentuk kelompok bermain berjumlah 4 sampai 5 orang lalu mulai membuat kotak permainan dengan kapur atau menggambar diatas tanah menggunakan batu agar membentuk bidang permainan kotak-kotaknya, siswa menentukan urutan bermain dengan cara melakukan hompimpa atau suit. Setelah mengetahui urutan bermain, maka pemain pertama melempar batu kedalam kotak permainan kemudian lompat sesuai dengan jumlah kotak sampai terlewati semuanya, lalu pemain memutari kotak hingga kembali ke titik awal, setelah itu siswa kembali melempar batu atau genteng kecil untuk dilempar ke kotak selanjutnya. Jika pemain menyentuh garis pada bidang permainan maka pemain tersebut gagal dan dilanjutkan ke pemain kedua, begitu seterusnya (Yusup et al.,2023). Manfaat permainan

tradisional sondah yaitu menumbuhkan nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kegigihan, komitmen, dan gotong royong serta meningkatkan kesehatan fisik anak, meningkatkan kerjasama anak, meningkatkan hubungan sosial anak, meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah, dan menumbuhkan sikap empati (Verawati et al., 2020). Permainan tradisional sondah juga dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak siswa, memperkenalkan nilai-nilai tradisional juga budaya bangsa, dan membantu dalam perkembangan ranah kognitif serta afektif (Hidayat et al., 2019). Dengan demikian, permainan tradisional sondah memiliki berbagai manfaat dalam menumbuhkan karakter pada anak usia sekolah dasar, termasuk pengembangan sosial-emosional, pembelajaran berbasis permainan, dan pengembangan nilai-nilai karakter yang positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah et al., (2022) bahwa pembentukan karakter melalui permainan tradisional engklek atau sondah dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran karakter untuk menciptakan siswa berkarakter baik.

### **Pembentukan Karakter**

Karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter dapat dilihat dari cara orang berperilaku atau bersikap yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keturunan, perasaan, kegiatan sehari-hari dan lingkungan (Sulasih, 2023). Karakter merupakan aspek penting dalam membentuk kualitas diri seseorang menjadi insan yang baik. Menurut Khansa et al (2020), dalam proses pembentukan karakter, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: (1) Pembiasaan tingkah laku sopan ketika berkomunikasi dengan orang lain dan mampu menempatkan

diri di situasi tersebut. (2) Menjaga kebersihan, kerapian, dan ketertiban diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar. (3) Kejujuran, mengatakan apa yang diketahui sepanjang mengandung nilai kebaikan. (4) Disiplin, dilakukan karena mengikuti komitmen yang sudah disepakati. Manfaat dari pembentukan karakter yaitu dapat membantu membentuk nilai-nilai moral yang kuat, meningkatkan kinerja akademik, membangun budaya sekolah yang positif, melatih mental dan moral individu, membangun karakter yang unik, dan mampu menghargai orang lain (Familia, 2021). Pembentukan karakter harus dilakukan sejak dini untuk membentuk diri yang kuat juga berkarakter, bermartabat, serta disegani. Karakteristik anak usia sekolah dasar berada pada fase senang mempelajari hal-hal yang nyata tidak abstrak, untuk membentuk karakter tidak cukup hanya sampai aspek kognitif mengenai pengertian dan penjelasan tentang nilai-nilai karakter tetapi perlu adanya kegiatan konkret untuk mengembangkan pendidikan karakter (Annisa et al., 2020). Guru harus berinovasi untuk mendukung efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Kholik et al., 2022). Oleh karena itu, permainan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pembentukan karakter siswa.

Permainan yang dapat digunakan salah satunya adalah permainan tradisional Sondah. Melalui bermain, diharapkan siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai karakter positif yang terdapat dalam permainan tradisional sondah. Permainan tradisional sondah juga perlu dikenalkan kepada anak-anak sebagai alternatif pilihan permainan agar anak terbiasa beraktivitas dan bersosialisasi di lingkungannya tanpa permainan virtual atau *gadget* (Nadjamuddin, 2016).

## **Dampak Permainan Tradisional Sondah Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan informasi dan mengolah materi berkaitan dengan permasalahan. Berikut ini sepuluh artikel terkait dampak permainan tradisional yang sudah dianalisis, diantaranya:

1. Menurut Fauziah et al., (2022) permainan tradisional sondah dapat menumbuhkan nilai sosial, melatih kesabaran, gotong royong, menumbuhkan sikap toleransi karena permainan tersebut bisa dimainkan oleh siapapun tanpa memandang jenis kelamin, ras, agama dan suku. Komunikatif, peduli sosial. Nilai karakter yang dikembangkan yaitu siswa menunjukkan sikap selalu ingin membantu orang lain dan komunikatif membicarakan mengenai peraturan permainan. Permainan tradisional sondah juga menumbuhkan kejujuran, yaitu perilaku yang dilandasi oleh usaha untuk dapat dipercaya dalam perkataan, nilai karakter yang dikembangkan yaitu saat bermain permainan tradisional sondah siswa mengatakan hal sesuai fakta ketika ada pemain lain yang menginjak garis saat permainan berlangsung maka pemain tersebut harus berhenti bermain dan digantikan oleh pemain selanjutnya.
2. Menurut Syamsurrijal (2020) permainan tradisional sondah dapat melatih ketangkasan, keseimbangan, dan konsentrasi. Nilai karakter yang terbentuk yaitu menghargai perbedaan, kesetaraan gender, sportif, dan kejujuran.
3. Menurut Verawati et al., (2020) nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional sondah yaitu jujur, mau mengakui kesalahan saat bermain, disiplin, taat aturan permainan, percaya diri saat melempar genteng kecil atau batu saat bermain, tanggung jawab merapikan tempat bermain, rendah hati mau menerima kekalahan, tidak sombong, dan cinta damai saling menghargai saat bermain. Sabar dan sportif, para pemain dituntut untuk sabar dan sportif menghadapi pemain lainnya agar permainan berlangsung dengan adil dan menyenangkan.
4. Menurut Yusup et al., (2023) manfaat permainan tradisional sondah yaitu dapat meningkatkan kesehatan fisik, kerjasama, bisa melakukan penyelesaian masalah, juga membantu dalam perkembangan aspek pendidikan dan perkembangan sosial anak.
5. Menurut Wahyu & Rukiyati (2022) permainan tradisional memiliki nilai kedisiplinan
6. Menurut Adi & Muthmainnah (2020) permainan tradisional sondah terbukti bisa mengembangkan karakter anak seperti sabar, jujur, disiplin, kegigihan, dan sportivitas.
7. Menurut Fitri (2022) permainan tradisional membangun pemahaman sikap jujur pada anak.
8. Menurut Prayitno et al., (2022) nilai karakter dapat terbentuk melalui permainan tradisional yang dilakukan secara bertahap. Nilai yang terbentuk seperti jujur, mandiri, sportif, percaya diri, dan tanggung jawab.
9. Menurut Saputra (2017) permainan tradisional bisa menstimulasi anak untuk memiliki nilai moral yang diwariskan dari generasi sebelumnya.
10. Menurut Cahyani et al., (2019) permainan tradisional sondah atau engklek dapat membentuk karakter

kerja keras, tekun dalam belajar, teliti, dan menghargai waktu.

Hasil dari studi kepustakaan sepuluh artikel yang sudah dicermati, diketahui bahwa permainan tradisional sudah mengandung nilai-nilai karakter sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sudah diantaranya adalah melatih kesabaran, gotong royong, mandiri, toleransi, komunikatif, peduli sosial, jujur, sportif, disiplin, tanggung jawab, rendah hati, cinta damai, kerjasama, kerja keras, teliti, dan menghargai waktu. Maka dari itu, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran pembentukan karakter di sekolah.

Meskipun terdapat banyak nilai-nilai karakter yang bisa dibentuk melalui permainan tradisional, tetapi permainan tersebut kurang diminati oleh anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya & Sarmini (2023) permainan tradisional kurang diminati karena anak memilih menggunakan permainan modern. Maka dari itu, penting bagi guru sebagai pendidik untuk mulai mengenalkan kembali permainan tradisional, khususnya permainan tradisional sudah pada anak dan mulai menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran baik konvensional maupun pembentukan karakter di sekolah agar anak mengenal dan ikut melestarikan permainan tradisional.

### KESIMPULAN

Permainan tradisional sudah merupakan permainan sederhana yang mencerminkan budaya bangsa, penggunaan permainan tradisional perlu diperbanyak sebagai usaha untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional, juga sebagai

media pembelajaran dan pembentukan karakter bagi anak. Permainan tradisional merupakan permainan menyenangkan bagi anak yang perlu dilestarikan agar permainan tersebut bisa terus terjaga dan dapat dimainkan oleh generasi-generasi selanjutnya. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional sudah meliputi kejujuran, komunikatif, peduli sosial, sabar, sportif, gotong royong, menghargai perbedaan, tanggung jawab, percaya diri, rendah hati, cinta damai, dan disiplin.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, termasuk keluarga, dosen pembimbing, serta teman-teman yang selalu memberikan dukungannya kepada peneliti.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital.
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2018). Pendidikan karakter dalam kaulinan budak baheula: Studi nilai pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional sorodot gaplok dari Jawa Barat. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(1), 73-88.
- Aypay, A. (2016). Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of*

- Educational Research, 16(62), 283–300.
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2019). Penguatan pendidikan karakter kerja keras pada anak melalui permainan tradisional engklek di dusun pule, tegalrandu, srumbung, magelang. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 3(1), 47-60.
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to literatire review method*. SAGE publications.
- Fauziah, R., Khalsum, U., & Pratiwi, V. A. (2022, November). Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 871-879).
- Familia, D. P. (2021). *Upaya Pimpinan FAI Dalam Pembentukan Karakter Religius dan Toleransi Pada Mahasiswa FAI UMJ* (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta).
- Fitri, R. (2022). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sawitto Kabupaten Pinrang. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1255-1264.
- Hidayat, R., & Rudiansyah, E. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS GERAK LOMPAT JANGKIT. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 6(2), 21-26.
- Kholik, A., Bisri, H., Lathifah, Z. K., Kartakusumah, B., Maufur, M., & Prasetyo, T. (2022). Impelementasi kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berdasarkan persepsi dosen dan mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 738-748.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74-79.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: Efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1-9.
- Prasetya, Y., & SARMINI, S. (2023). Permainan Tradisional sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 272-288.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45-55.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Sesrita, A., Maksum, A., & Marini, A. Persepsi Siswa terhadap Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Flashcard. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3).
- Sesrita, A., & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1502-1512.

- Sulasih, D. (2023). *Strategi Sekolah Meningkatkan Kesadaran Beragama Siswa SD Melalui Program Unggulan di Lingkungan Sekolah (Studi Kasus Kelas 2 SD Islam Hasanudin 04 Semarang)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Triansyah, A. (2023). Pengetahuan Peserta Didik Di Kota Pontianak Terhadap Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 43-50.
- Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis pembentukan karakter siswa di sdn tangerang 15. *Fondatia*, 4(1), 158-179.
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif Di Sdn Karangrejo 02 Jember. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 1-16.
- Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 180-185).
- Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa/home>)*, 11(2), 109-120.
- Yusup, R., Agustini, U., & Abidin, Z. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak SD. *Jurnal*
- BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 67-78.