

Permainan Lompat Karet dalam Membangun Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini

Dahrul Safitri^{1*}, Sigit Purnama²

¹Dahrul Safitri, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

² Sigit Purnama, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ahtarulwafa0705@gmail.com, sigit.purnama@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Spongy modern games slowly erode the existence of traditional games which condition the values of collaboration that are important for children from an early age. The research aims to analyze the traditional game of rubber jumps to build early childhood collaborative skills, in the midst of modern games that refer to individuality. This research uses a qualitative approach through case studies. Data collection through observations, interviews, and documentation. The data analysis technique used is the concept of Miles and Huberman that includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The informants of the study were 5 parents of children aged 5-6 years, with the study subjects 3 boys and 2 boys. Test the validity of data through source triangulation. The game of rope jumping or commonly greeted with rubber jumping because of the use of rubber media as rope in Sewelut Dukuh shows a variety of positive attitudes related to early childhood cooperative skills, as well as a positive impact on child cooperation skills. This research has its limitations, so the results of the research are not meant to draw general conclusions. However, it is expected that this research can be used to understand similar events. The results of this research are expected to add a new understanding of the importance of traditional rubber jumping games in building and training early childhood collaborative skills. As well as possibly to re-preserve a variety of traditional games that are important for the development of various aspects of the child's abilities. It is suggested that future research will discuss traditional games that can train self-regulation skills in children as well as a deeper discussion of the negative impact of traditional games.

Keywords: rubber jumps, co-working, early childhood

ABSTRAK

Menjamurnya permainan modern lambat laun mengikis eksistensi permainan tradisional yang syarat nilai-nilai kerja sama yang penting bagi anak sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional lompat karet untuk membangun keterampilan kerja sama anak usia dini, di tengah permainan modern yang merujuk pada individualitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kasus. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang

digunakan adalah konsep Miles and Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Informan dari penelitian adalah 5 orang tua anak dengan usia 5-6 tahun, dengan subjek penelitian 3 anak laki-laki dan 2 anak laki-laki. Uji keabsahan data melalui triangulasi sumber. Permainan lompat tali atau biasa disapa dengan lompat karet karena penggunaan media karet sebagai tali di Dukuh Sewelut menunjukkan berbagai sikap positif kaitannya dalam keterampilan kerjasama anak usia dini, serta dampak positif bagi keterampilan kerjasama anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan, sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk mendapatkan kesimpulan umum. Akan tetapi, diharapkan dari penelitian ini dapat digunakan untuk memahami peristiwa serupa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman baru mengenai pentingnya permainan tradisional lompat karet dalam membangun serta melatih keterampilan kerja sama anak usia dini. Serta mungkin untuk kembali melestarikan berbagai permainan tradisional yang penting bagi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Disarankan penelitian yang akan datang untuk membahas mengenai permainan-permainan tradisional yang dapat melatih kemampuan regulasi diri pada anak serta pembahasan lebih mendalam tentang dampak negative dari permainan tradisional.

Kata Kunci : Lompat Karet, Kerja Sama, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, bahkan istilah bermain sambil belajar sudah tidak asing lagi, hal ini telah diungkapkan dalam banyak penelitian (Syamsurrijal, 2020, p. 2). Bermain adalah kegiatan atau aktivitas wajib bagi anak sebagai cara mengenal lingkungan sekitar, tak jarang orang dewasa ikut bermain sebagai cara untuk melepaskan kejenuhan kala aktivitas yang padat. Setiap kegiatan yang bertujuan untuk kesenangan tanpa memerdulikan bagaimana hasil akhir dapat disebut dengan bermain (Widodo & Lumintuarso, 2017, p. 184). Bermain bagi seorang anak tidak dapat dimaknai hanya sekedar mengisi waktu. Kegiatan bermain pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangannya, sebuah kesempatan untuk mengekspresikan apa yang dirasa serta dipikirkan, dan menjadi hal yang terpenting dalam bermain adalah anak sedang mempraktekkan keterampilan yang dimilikinya, dari bermain ia mendapatkan kepuasan, dan secara tidak langsung bermain menjadi proses mengembangkan dirinya (Andayani, 2021, p. 231).

Groos telah mengemukakan hipotesis bahwa sebuah permainan mempunyai fungsi penting yang berhubungan langsung dengan pemecahan masalah, memberikan individu sebuah keterampilan khusus guna menyelesaikan berbagai masalah yang timbul dalam suatu kehidupan. Bermain sebagai orientasi dalam memberikan suatu individu kemampuan untuk menerapkan sebagian besar dari dirinya dimana pengalaman bermain dengan objek dan prosedur dalam kehidupan

nyata yang mungkin tidak muncul dalam situasi permainan asli. Selaras dengan para ahli konstruktivisme mengenai anak belajar guna memunculkan kemampuan untuk membangun pengetahuan dengan bermain melalui eksplorasi terhadap objek yang ditemui dan interaksi dengan lingkungannya (Barnett, 1990, pp. 138–153). Dewasa ini berbagai permainan modern yang banyak melibatkan media gadget telah menggeser permainan tradisional sehingga banyak diantaranya yang tinggal nama. Padahal di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada di masyarakatnya. Boedhisantoso mengatakan bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik. Masyarakat dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan. Tanpa masyarakat sebagai pendukungnya, kebudayaan tidak pernah ada, begitupun sebaliknya. Kebudayaan dalam masyarakat sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam menanggapi lingkungannya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada akhirnya dapat dijadikan acuan dalam bermasyarakat. Dengan kata lain, melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Puspa Ardini & Lestaringrum, 2018, p. 46).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Mulyana & Lengkana, 2019, p. 10). Permainan dan bermain merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari dunia anak. Bermain menjadi sarana mendapatkan kesenangan. Tak hanya itu aktivitas fisik yang terdapat dalam permainan dapat membantu dalam tumbuh kembang anak. Akan tetapi di era yang serba canggih saat ini bermain tidak lagi menjadi aktivitas yang mendukung tumbuh kembang anak, seperti halnya game online yang ada dalam gadget. Subrahman mengemukakan bahwa anak cenderung tidak bergerak ketika memainkan permainan berbasis digital, sehingga berkemungkinan untuk menimbulkan dampak pada perkembangan fisik, bahkan sosial emosionalnya (Anggita et al., 2018, p. 55). Permainan tradisional pada dasarnya banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan dalam menerapkan strategi, kemampuan dalam bahasa, interaksi sosial emosionalnya, serta kerjasama sama tim. Dengan demikian permainan tradisional memiliki peran penting dalam mencegah sikap individualis seorang anak dan lebih mengutamakan pada harmonisnya hubungan sosial dalam hidup bermasyarakat.

Permainan lompat tali atau biasa disebut lompat karet di daerah Ponorogo Jawa Timur, merupakan permainan yang telah turun temurun dimainkan, biasanya

dimainkan oleh 1 sampai 3 anak atau lebih. Teknis permainan ini cukup mudah, anak memiliki giliran masing-masing untuk berdiri dan melompati tali yang diayunkan sebanyak-banyaknya tanpa tersentuh oleh tali tersebut, dengan kata lain apabila seorang anak telah tersentuh oleh tali maka permainan berakhir dan bergantian dengan anak lain, hingga seluruh anak mendapat bagian untuk bermain (Muslihah, 2022, p. 80). Berbagai jenis permainan memiliki ketentuan dalam pelaksanaannya, termasuk aturan. Permainan dapat diartikan sebagai replika dalam belajar menyelesaikan suatu problem serta penyelesaian terhadap suatu kegiatan yang dimulai (Isnaini & Huda, 2020, pp. 1–14).

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai permainan lompat karet atau lompat tali ini pada jenjang anak usia dini. Putri dan Qalbi (2021) berfokus pada pembahasan mengenai permainan lompat tali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Aqobah dan Ali (2020), berfokus pada pembahasan beberapa permainan tradisional yang memberikan kesempatan untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi ide, serta mendengarkan, bersedia berubah yang merupakan unsur-unsur dari kerjasama. Mu'mala dan Nadlifah (2019), berfokus pada pembahasan optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak serta faktor yang mendukung serta menghambat dalam pengoptimalisasiannya. Agusta dan Noorhapizah (2019), berfokus pada pembahasan pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning dengan metode outbond berbasis kearifan lokal atau permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan kerjasama anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Dusun Sewelut Desa Plalangan Jenangan Ponorogo, peneliti menemukan sekelompok anak dengan usia PAUD sedang asyik memainkan permainan lompat tali yang masih menggunakan media karet gelang, hal ini tentunya tidak biasa. Sebab, jika biasanya karet gelang digunakan untuk membungkus makanan, oleh anak-anak dimanfaatkan sebagai media dalam lompat tali. Ditambah lingkungan yang hampir seluruhnya telah terpapar dengan gadget setiap hari, sekelompok anak ini masih berminat untuk memainkan permainan lompat karet. Permainan lompat karet tentunya harus dimainkan dengan jumlah anak lebih dari satu, anak-anak saling bekerja sama merangkai karet gelang menjadi tali panjang, guna diikatkan pada tiang, atau saling bergantian memegang ujung tali karet di kedua sisi, sementara anak yang lain melompat mengikuti putaran tali karet tersebut. Dari hal ini dapat terlihat, permainan lompat karet ini terlihat sederhana, akan tetapi proses dalam memainkannya, banyak kegiatan yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak salah satunya sosial emosional dalam hal kerjasama dengan lingkungannya. Pembelajaran yang bermakna mungkin tidak hanya dapat dilakukan di lembaga formal sekolah, akan tetapi media bermain lompat tali ini dapat menjadi salah satu solusi bagi anak dalam bermain sambil belajar dan dapat menciptakan pengalaman yang bermakna bagi langkah belajar anak selanjutnya. Beberapa literatur yang mengungkapkan kajian mengenai permainan tradisional serta perannya bagi melatih berbagai aspek

perkembangan anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan lompat karet yang merupakan salah satu permainan tradisional dalam melatih keterampilan kerjasama anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan lompat karet untuk melatih keterampilan kerja sama, serta dampaknya terhadap aspek sosial emosional anak. Pelestarian permainan tradisional ini cocok diterapkan pada anak usia dini dimana selain menarik, lompat karet merupakan permainan yang banyak mengajarkan nilai-nilai kerjasama sejak dini. Sehingga penelitian ini difokuskan dengan judul “Permainan Lompat Karet Dalam Membangun Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini di Dusun Sewelut Plalangan Jenangan Ponorogo”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode kualitatif melalui pendekatan studi kasus dengan mempelajari secara intensif bagaimana permainan tradisional lompat karet dapat melatih keterampilan kerjasama anak usia dini. Pada umumnya penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus berkaitan dengan sebuah lokasi dimana peristiwa atau fenomena pada sebuah organisasi tersebut dihubungkan dengan sebuah peristiwa atau isu. Peneliti memilih jenis penelitian studi kasus dikarenakan objek penelitian yang harus diteliti secara mendalam, utuh, dan menyeluruh (Moleong, 2013, p. 6).

Teknik pengumpulan data menggunakan langkah-langkah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari proses biologis dan psikologis, yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan informan yang diamati tidak dalam jumlah besar (Mamik, 2015, pp. 103–104). Wawancara dalam hal ini untuk mengumpulkan data penelitian. Pengumpulan data melalui wawancara peneliti lakukan dengan lima orang tua yang memiliki anak usia PAUD, serta sebagai subyek dalam penelitian ini 5 orang anak dengan klasifikasi 3 anak perempuan dan dua anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Dokumentasi merupakan proses mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Samsu, 2017, p. 96). Dokumentasi dalam penelitian ini, peneliti fokuskan pada hasil-hasil dari anak bermain sambil belajar melalui permainan lompat karet tersebut, serta dokumen tertulis lainnya yang mendukung data agar lebih teramati secara mendalam dengan bukti-bukti nyata yang sudah ada dilapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman atau metode analisis data interaktif, yang terbagi menjadi empat bagian diantaranya pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013).

Lokasi penelitian yang peneliti pilih serta digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah di Dusun Sewelut Desa Plalangan Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo, yang para penduduknya

sangat peduli terhadap pendidikan anak-anaknya baik pada jenjang formal, informal, maupun nonformal.

Tabel 1. Demografi Informan

No.	Nama	Profesi	Nama anak
1.	Sri Mujiatin	Ibu rumah tangga	Naufal Athala
2.	Chotimatul Husna	Guru Aliyah	Ataka Badruja Al-Kholil
3.	Rumtianah	Ibu rumah tangga	M. Farel Nur Ihsan
4.	Daryuni	Pedagang	Ayifa Beryl Putri A.
5.	Yayuk Marwiyah	Ibu rumah tangga	Deni Nur Wahyu

Tabel 2. Pedoman Wawancara

No.	Daftar pertanyaan
1.	Pentingnya permainan tradisional bagi anak
2.	Keterampilan kerja sama anak dalam permainan lompat karet
3.	Dampak dari bermain lompat karet terhadap sikap kerjasama anak

Tabel 3. Pedoman Observasi

No.	Objek observasi
1.	Unsur-unsur kerjasama dalam permainan lompat karet
2.	Kreativitas anak dalam proses bermain
3.	Dampak dari bermain lompat karet terhadap sikap kerjasama anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Urgensi Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini

Lompat tali atau lompat karet merupakan suatu permainan tradisional yang menyerupai tali yang disusun menyerupai tali dari karet gelang. Permainan ini tergolong populer pada tahun 70-80an, menjadi favorit saat keluar main disekolah dan setelah mandi sore dirumah. Sederhana tetapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan pun merupakan dari karet. Pertanyaan pertama yang diajukan mengenai pentingnya permainan tradisional bagi anak. Para informan menyatakan permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak, para orang tua setuju bahwa permainan tradisional yang dimainkan memberikan pengalaman yang baik. Selain menghindarkan anak dari kecanduan gadget, anak secara tidak langsung melakukan kegiatan olah tubuh. Hasil wawancara dengan para orang tua adalah sebagai berikut:

Ibu Sri Mujiatin mengungkapkan pendapatnya bahwa permainan tradisional membuat otak anak terstimulasi cerdas, selain kesenangan yang didapat tubuh menjadi sehat:

"Saya sangat senang apabila Naufal bermain diluar bersama teman-temannya daripada bermain gadget dirumah. Kalau main dengan teman-temannya banyak ilmu-ilmu baru

yang tidak ada dalam buku, meskipun dengan tingkah anak yang aktif dan sesekali memerlukan pengawasan. Entah permainan model apa yang dimainkan anak, selama itu membawa pengalaman yang baik, ya tidak apa-apa. Kalau anak-anak disini permainan tradisional yang masih kerap dimainkan kaya gobak sodor, engklek, petak umpet, lompat karet atau kelereng itu. Diantara permainan tradisional itu menurut saya bikin badan juga otak cerdas, lari-larian ya sama juga seperti olahraga, tapi membuat anak senang juga”.

Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh ibu Yayuk Marwiyah, anak melakukan gerak aktif dalam bermain diluar ruangan:

“Permainan tradisional seperti semprengan (lompat karet), petak umpet, kelereng yang baik buat anak. Tubuhnya jadi terlibat gerak, berkeringat, dan seperti main game yang dengan posisi diam, bikin badan ndak sehat karena kurang gerak”.

Selain bermanfaat bagi kesehatan, permainan tradisional bagi anak menjadi solusi bagi mencegah dan mengatasi kecanduan anak terhadap game online. Tentunya dengan kerjasama kedua orang tua untuk tidak bermain dan menggunakan gadget didepan anak, jika tidak dalam keadaan terpaksa. Hal ini dikemukakan oleh dua informan yakni ibu Chotimatul Husna:

“Bermain buat anak itu penting ya, apalagi permainan yang dimainkan diluar ruangan. Kalau zaman dulu sebelum booming gadget, ndak ada itu diam diri dirumah pegang hp. Lihat teman-teman main di halaman tetangga langsung ikut. Kalau sekarang sudah beda lagi ya, tapi tidak dengan yang saya terapkan terhadap anak saya. Saya batasi, pegang hp buat ngegame siang sehabis pulang sekolah, awalnya memang sulit, tapi sudah terbiasa juga akhirnya. Lingkungan sini Alhamdulillah orang tuanya mendisiplinkan anak buat ndak candu gadget, jadi saling kerjasama supaya ndak tumpang tindih prakteknya. Saya sering lihat anak-anak itu main sepak bola pakai jerami, petak umpet. Lompat tali dan lain, saya senangnya ketika main zaman dahulu itu bersosialisasinya, jadi kenal dengan teman dan tetangganya”.

Ibu Daryuni memberikan tambahan:

“Saya tidak pernah memberikan izin anak untuk main hp. Saya imbangi dengan ndak pakai hp didepan anak, kecuali terpaksa. Meskipun sesekali masih bertanya mengapa tidak dibolehkan main hp. Main apa saja asal dengan teman jauh lebih baik, apalagi mainnya melibatkan benda yang ada disekitar rumah, karena yang terpenting adalah kenal dengan lingkungannya, jadi ndak kagok (malu)”.

Setiap permainan pasti memiliki akibat, baik ataupun buruk. Tinggal bagaimana orang yang lebih dewasa selaku orang tua memberikan kebebasan serta pengawasan kepada anak sebagaimana sepositif apapun game dalam gadget dikemas tetap membawa dampak buruk bagi anak, terutama kesehatan mata, hal ini serupa dikemukakan oleh ibu Rumtianah:

“Permainan tradisional itu kalau dimainkan menurut saya menyenangkan. Beda dengan senang ketika main game di hp, bisa kena penyakit kalau tidak gerak. Selain itu kalau main diluar mata tidak ada resiko terkena minus karena terlalu bermain hp.

Karena menurut saya sebaik apapun sebuah permainan dikemas di hp, ya tetap bawa dampak yang ndak baik”.

Berdasarkan wawancara dengan para informan diatas, permainan tradisional menjadi sesuatu yang penting terutama bagi perkembangan anak usia dini. Anak yang berada pada masa *golden age* nya sangat perlu untuk mencoba belajar berbagai hal, berbagai permainan yang coba dilakukan kesemuanya memiliki manfaat, anak belajar bersosialisasi dengan lingkungannya melalui permainan tradisional, keakraban dapat dijalin dengan mudah ketika melalui interaksi langsung. Berbeda dengan bermain menggunakan gadget, meskipun tidak selalu buruk, menggunakan gadget sebagai sarana belajar memang efektif, akan tetapi sesuatu yang memiliki kelebihan lengkap dengan kekurangan yang mana membawa dampak kesehatan mata, serta meminimalisir interaksi dengan teman sebab telah asyik dengan permainan dalam gadget tersebut.

Nilai-nilai Kerjasama dalam Permainan Lompat Karet

Dalam setiap permainan baik permainan modern maupun tradisional memiliki nilai-nilai yang dapat diambil. Meskipun secara kasat mata anak bermain dengan tujuan untuk kesenangan, bermain sendiri pada anak usia dini merupakan bagian dari belajarnya. Ibu Sri Mujiatin mengemukakan anak belajar kerjasama selama proses membuat tali dari karet yang saling dikaitkan, anak saling memberikan andil agar pekerjaan dapat segera selesai dan permainan dapat dimulai.

“Kalau saya lihat sewaktu bermain anak jadi ikut kerja semua, saling bantu menyusun biar jadi tali yang bisa digunakan buat lompat”.

Selaras dengan hal tersebut, pendapat diatas Ibu Yayuk Marwiyah mengenai masing-masing anak yang membawa karet dari rumah sehingga dari setiap anak dapat terkumpul karet dengan jumlah yang banyak dengan warna yang bervariasi pula.

“Anak-anak saling gotong royong untuk mengumpulkan karet dengan jumlah banyak, juga buat tali bersama-sama saya rasa itu nilai kerjasama dalam permainan ini”.

Anak sangat mungkin untuk belajar kemampuan lain, seperti halnya fisik motoric dengan adanya kegiatan berjalan dengan tempo yang sedikit cepat untuk bergantian dengan teman lain, serta aktivitas melompat yang mana berfungsi sebagai kematangan otot dan tulang kaki anak. Anak belajar pula mengenai kesadaran budaya untuk antri atau bergantian dalam bermain, anak mau bergantian untuk memegang ujung tali dan digerakkan melingkar, sementara anak yang lain melopati tali, sebagaimana yang peneliti temukan dalam pengamatan. Hal ini juga dikemukakan oleh ibu Rumtiah:

“ Anak belajar melompat supaya ndak kena tali, anak bareng-bareng menyusun tali biar berbentuk serupa tali buat lompat, saling gantian buat memegang dan lompat”.

Tak hanya nilai kerjasama yang dapat dikembangkan dalam permainan lompat karet ini, kreativitas anak juga berkembang sebagaimana yang peneliti temukan ketika pengamatan. Anak menyusun karet sebagai tali untuk melompat dengan warna yang bermacam-macam sehingga terlihat menarik, warna cerah

ditaruh dalam urutan tengah, sedangkan warna gelap berada diujung, sehingga ketika tali karet berputar gradasi dari warna tali tersebut terlihat indah. Anak laki-laki yang kemudia dengan kreatifnya membuat garis persegi panjang menggunakan pecahan genteng atau atap rumah, serta berdiskusi dalam membuat keputusan agar ketika bermain tidak keluar dari kotak yang telah dibuat. Anak juga terlibat diskusi dalam memilih tempat bermain, jika cuaca terlihat panas anak-anak sepakat untuk memilih lokasi dibawah pohon atau yang lebih redup, jika suasana tidak terlalu panas anak memilih bermain disalah satu halaman rumah orang tuanya secara bergantian. Hal ini serupa dengan hasil wawancara dengan dua informan yakni ibu Daryuni:

“Saya lihat ketika anak mau bermain lompat mereka mengumpulkan terlebih dahulu karet-karet gelang bekas. Sebanyak apa mereka mengumpulkan karet tentu sesuai dengan seberapa panjang tali yang mereka bakal buat. Anak-anak bergantian merangkai karet menjadi tali panjang, tidak jarang warna dari tali tersebut dibuat gradasi dengan warna-warna yang berbeda”.

Tak hanya itu aspek perkembangan kognitif anak terbangun bersama kreativitasnya, hal ini peneliti temukan sewaktu pengamatan ketika anak bermain, anak bergantian peran untuk menghitung berapa skor kawan selama melompat dengan suara keras. Anak juga belajar dalam menulis angka di kertas putih dan ditulis sesuai dengan nama anak. Hal ini selaras dengan ungkapan dari Ibu Chotimatul Husna:

“Anak-anak main lompat karet tentunya ndak bisa sendiri harus bareng-bareng. Anak-anak cewek yang biasanya telaten menyusun biar tali dari karet yang mereka susun bagus warnanya, dan biasanya juga mereka buat tulisan skor yang paling lama hitungannya ketika lompat”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas peneliti menyimpulkan permainan lompat karet yang merupakan bagian dari permainan tradisional, dapat membangun dan melatih kerjasama anak terlebih pada usia dini. Anak saling andil dalam proses membuat tali dari karet, anak belajar menyelesaikan masalah bersama-sama. Tak hanya itu kreativitas anak terstimulasi selama proses bermain, begitupun dengan kemampuan kognitif anak dalam berhitung, serta motoric halusnya dalam menulis angka dan huruf ikut terbantu dengan adanya permainan tradisional yang mulai banyak ditinggalkan ini.

Dampak Permainan Lompat Karet dalam Melatih Keterampilan Kerjasama Anak Usia Dini

Permainan tradisional memberikan dampak yang positif bagi seorang anak pada usia dini. Permainan lompat karet sendiri dari segi proses menyusun hingga bermain selesai selalu melibatkan kerjasama antar anak. Para informan menyatakan bahwa dampak positif dari permainan lompat tali ini menunjukkan karakteristik yang positif, diantaranya memiliki inisiatif membantu mengerjakan pekerjaan rumah tanpa

kalimat perintah dari orang tuanya sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Sri Mujiatin:

“Kalau dampak yang langsung seperti anak paham sebagai manusia yang membutuhkan satu sama lain, anak gemar bantu tanpa interupsi dari saya kalau dirumah, seperti bisa memasang sepatu sendiri, mengancingkan baju, suka membantu menyapu lantai rumah tanpa saya minta”.

Dampak lain yang bisa dirasakan oleh orang tua dari Deni Nur Wahyu ialah sikap anak yang lebih terbuka dengan orang tua. Berinteraksi dengan teman sebaya memberikan anak tambahan kosakata baru, anak yang semula malu untuk mengungkapkan perasaannya, mulai mau untuk bercerita kepada orang terdekatnya yakni orang tua. Hal ini berdasarkan wawancara dengan informan:

“Dampak bermain ini, apa ya seperti anak yang kalau setelah bermain selalu menceritakan apa yang dialami, sehingga ketika santai dengan orang tuanya anak dengan sendiri mau bercerita, jelas kami senang karena hal seperti ini jarang sekali. Selain itu kerap kali ia bertanya kepada kami mengenai sebuah kata, lalu bertanya artinya, seperti itu. Respon kami ya, menjawab sebisa kami”.

Budaya untuk bermusyawarah dapat dibangun dari permainan yang terbilang sederhana ini, sekedar untuk menentukan lokasi bermain, mengatur janji pukul berapa untuk berkumpul, serta memperkirakan seberapa panjang tali yang akan dibuat dengan karet tersebut. Hal ini didukung dengan pengamatan peneliti, tak lepas dari guyonan anak ala usia dini. Hingga akhirnya menentukan lokasi diputuskan dengan mengambil suara terbanyak dari kelima anak tersebut. Selaras dengan penuturan Ibu Daryuni:

“Kerjasama anak dalam permainan ini mungkin bisa dilihat dari anak mengatur waktu untuk janji main bersama ya, kemudian bermusyawarah untuk menentukan seberapa panjang tali yang dirangkai dari karet. Tak jarang anak meminta izin kepada saya untuk membawa jajan guna dimakan bersama dengan teman, anak lain pun juga seperti itu”.

Tak lepas dari kaitannya dengan kerjasama, anak mampu untuk mengetahui esensi dari sebuah kebersamaan. Sebagai bagian dari masyarakat yang tak bisa lepas dari kegiatan bersosialisasi dan saling membutuhkan satu sama lain. Anak tahu dan mulai memahami pentingnya tanggung jawab dalam melakukan suatu kegiatan, hal ini tentunya dalam permainan, tapi tak menutup kemungkinan akan menjadi pengamalan dalam tahap kehidupan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan observasi serta pemaparan dari dua informan yakni ibu Chotimatul Husna:

“Setahu saya banyak sekali permainan tradisional yang bermanfaat buat masa perkembangan anak, kalau permainan lompat karet ini sendiri anak jadi lebih tahu bahwa kegiatan yang dilakukan bersama-sama itu cepat selesainya dan jelas terasa ringan. Lain dari itu, pastinya dengan duduk bersama merangkai tali dari karet anak terlibat percakapan yang dapat menambah keakraban anak satu dengan yang lain. Anak belajar bahasa baru”.

Ibu Rumliah menambahkan:

“Nilai kerjasama dalam permainan ini rasa seperti dalam kegiatan menyusun dan menyudahi permainan lompat karet ini. Dengan karakteristik anak usia dini yang terkadang mau menang sendiri, tapi sejauh ini anak tahu dan paham bahwa kegiatan yang dimulai bersama juga harus disudahi bersama, merapikan peralatan bermain bersama. Anak saling mengemukakan pendapatnya memilih lokasi yang tepat untuk bermain, saya rasa itu juga bagian dari nilai kerjasama anak usia dini

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas peneliti mengambil kesimpulan, permainan tradisional lompat karet merupakan permainan yang banyak melakukan olah fisik dan terlihat tidak menarik. Kesadaran akan nilai-nilai luhur dalam lestarnya budaya salah satunya melalui permainan tradisional ini sangat perlu ditingkatkan. Terbukti banyak dampak positif yang dapat diamati serta dirasakan dari permainan yang terlihat sepele ini. Anak belajar, memahami, serta mengamalkan makna kerja sama dalam kehidupan sehari-hari, anak belajar untuk bertanggung jawab, anak belajar untuk berkomunikasi dengan teman, anak mampu bermusyawarah, serta memiliki kesadaran diri untuk berbagi dengan kawannya, kreativitas anak juga berkembang melalui kegiatan merangkai tali karet. Hal ini dapat menjadi pembelajaran tak hanya anak usia dini, akan tetapi para orang tua dan guru juga harus ikut memberikan kesadaran kepada anak untuk melestarikan permainan tradisional dan dapat mengembalikan peran permainan tradisional sebagai sarana belajar anak yang menyenangkan.

Pembahasan

Urgensi Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini

Bermain oleh anak melibatkan sebuah gerakan tertentu sebagai upaya menciptakan kepuasan, kesenangan, serta kegembiraan. Hingga dapat dikatakan dimana ada anak disitulah ada bermain dan permainan, hal tersebut tak dapat dipisahkan. Bermain merupakan sebuah aktivitas yang tidak dapat melalui paksaan, juga tanpa adanya desakan akan tanggung jawab. Tujuan khusus dalam permainan tidaklah ada, namun dengan bermain anak akan memperoleh banyak keuntungan dari kegiatan bermain. Stimulasi salah satunya, jika stimulasi hanya ditujukan pada kognitif anak saja, sedang pada aspek lain tidak diperhatikan maka bagi anak perkembangannya tidak akan dapat optimal kedepannya (Rahmawati, 2010, p. 3). Seiring zaman yang makin berkembang dan modern permainan tradisional semakin tidak diminati dan hampir punah. Jarang sekali era sekarang anak menggunakan permainan tradisional sebagai pilihan dalam permainan sebagai akibat dari tawaran permainan modern yang telah menjamur dikota-kota besar dan merambah ke desa-desa. Permainan tradisional sebenarnya perlu untuk dilestarikan sebab sebuah daerah memiliki ciri khas juga dapat dilihat dari permainan tradisonalnya. Hal ini selaras dengan pendapat Momo Ludens, jika hasil kebudayaan salah satunya adalah permainan tradisonalnya (Permadi et al., 2021, p. 85). Anak-anak dalam sehari-hari menghabiskan waktunya untuk bermain dengan gawai, keadaann semacam ini berkorelasi terhadap pribadi yang kurang dapat bersosialisasi, kurang sopan, kurang

santun dalam bertutur kata serta kurang dalam hal kerjasama (Widyastuti et al., 2020, p. 43).

Beberapa permainan tradisional yang masih dijumpai dan dimainkan anak usia dini di Dusun Sewelut diantaranya ada gobak sosor, engklek, petak umpet, kelereng, serta lompat karet. Ditengah era yang serba digital, kesadaran untuk bersosialisasi dengan masyarakat lingkungan mulai hilang, sebab teknologi disalah pahami sebagai kemudahan dalam mendekatkan yang jauh, tetapi dibalik itu mengabaikan nilai kebersamaan dalam sebuah pertemuan. Permainan tradisional memiliki arti penting dalam mendidik karakter anak bangsa serta mendidik moral positif bagi tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan *Emotional Quotient* atau kecerdasan emosional. Tetapi tentu saja harus dalam pengawasan dan pemberian batasan waktu agar dapat dikondisikan mana waktu bermain dan waktu untuk belajar. Permainan tradisional sendiri dapat diimplementasikan sebagai wahana pendidikan karakter anak dalam lingkungan formal, informal, dan nonformal (Suryawan, 2020, p. 6).

Para orang tua di Dusun Sewelut setuju serta mengemukakan pendapatnya akan pentingnya permainan tradisional untuk dimainkan oleh anak. Tindakan mengurangi jam konsumsi bermain game online serta memberikan solusi agar anak bermain diluar merupakan bukti keresahan orang tua dalam menyikapi dampak permainan modern yang terdapat dalam gadget sendiri. Sementara dari segi kesehatan, terlalu lama bermain game online dapat membahayakan kesehatan mata serta tubuh akibat kurang gerak. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pareswara dan Lestari dimana frekuensi anak dalam bermain game online yang berlebihan berpengaruh pada kesehatan mata yakni anak merasakan gatal dan panas setelah bermain, sebab radiasi yang ada pada gadget. Akan tetapi anak enggan untuk menyudahi dan tak memperdulikan hal tersebut (Pareswara, 2021, p. 1479). Permainan tradisional lompat karet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak baik motorik kasar dan halus, stimulasi yang secara tidak langsung dari olah tubuh memberikan kegiatan yang menyenangkan sekaligus manfaat kesehatan bagi anak. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Ardiwinata yang mana dalam kebudayaan daerah terdapat peninggalan budaya leluhur yakni olahraga tradisional yang terkandung dari permainan tradisional itu sendiri. Aspek olahraga dan tradisional yang sesuai dengan nilai tradisi serta kebiasaan masyarakat setiap generasi pada suatu daerah (Rahayu & Firmansyah, 2019, p. 9).

Peran orang tua mendidik anak dalam berbagai aspek menjadi hak yang krusial. Pendidikan yang baik diberikan oleh pendidik yang tak hanya dapat memberikan saran serta anjuran untuk belajar, tetapi seorang pendidik juga harus belajar untuk menjadi role model bagi anak. Peran orang tua dan orang-orang terdekatnya dalam mengendalikan agar anak tidak kecanduan gadget diantaranya melalui tindakan pencegahan untuk meminimalkan penggunaan ponsel pada anak, pembatasan waktu, membuat komitmen dari awal sehingga anak dapat mengerti serta melaksanakan tanggung jawab atas janji yang telah anak buat dengan orang tua

untuk mengatur kapan bermain dan kapan harus bersosialisasi (Hermawan & Kudus, 2021, p. 787).

Nilai-nilai Kerjasama dalam Permainan Lompat Karet

Permainan lompat karet memiliki nilai-nilai penting bagi anak usia dini, salah satunya kerjasama. Kerjasama dimaknai sebagai perpaduan dari sikap masing-masing individu yang terbentuk berdasarkan komitmen bersama yang terwujud dalam satu sikap dan perilaku kelompok (Agustini, 2020, p. 118). Sikap kerjasama anak yang dibangun dalam permainan tradisional lompat karet oleh anak-anak di Dusun Sewelut diantaranya, (1) saling berpartisipasi melaksanakan tugas, hal ini terlihat sewaktu proses awal merangkai tali karet hingga dapat dimainkan. Anak bergantian memainkan peran sebagai pemegang kedua ujung tali sementara yang lain melompat bersamaan dengan tali yang diayunkan, (2) mendukung terhadap hasil musyawarah kelompok, dibuktikan dengan peristiwa ketika anak berdiskusi untuk menentukan lokasi serta anak laki-laki yang dengan lapang dada mendahulukan teman perempuan untuk memainkan permainan terlebih dahulu, (3) menghargai hasil kerja bersama, anak mungkin dengan egosentrisnya yang ingin serba menang sendiri, akan tetapi dengan kesadaran anak mampu untuk menghargai hasil karya diri sendiri dan temannya, (4) menghargai keahlian teman, tidak semua anak memiliki ketelatenan dalam merangkai tali karet, sehingga agar permainan berjalan dengan baik. Sementara anak lain merangkai tali anak yang lain melakukan kegiatan seperti menata lokasi serta menyiapkan peralatan seperti kertas, pensil, dan penghapus guna menghitung skor bermain. Kerjasama yang baik dalam sebuah kelompok akan mengembangkan individu yang memiliki komitmen bersama, berani mengambil resiko, tekun, serta disiplin. Belajar bukan dalam sekedar mendengar dan melihat untuk mengakumulasi pengetahuan, akan tetapi belajar adalah melakukan suatu aktivitas dengan tujuan akhir menguasai kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi jenjang kehidupan selanjutnya (Hapudin, 2021, p. 12).

Kerjasama dapat bermakna bagi diri sendiri dan orang lain sebab didalamnya terjadi imbal balik. Terdapat harapan-harapan motivasi, sikap yang ada pada diri seseorang dan dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain, kerjasama dapat dimaknai sebagai menjalin hubungan antar individu. Pembelajaran kerjasama dimaknai sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur dan mencakup lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok (Saputra & Rudyanto, 2005, p. 50). Bagi anak usia dini memiliki sikap kerjasama adalah penting, untuk merasakan, memahami, serta mengerjakan kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Pendidikan yang bermakna merupakan pendidikan yang memiliki orientasi pada kerjasama dan aspek pengetahuan sehingga pemahaman anak terhadap materi lebih mudah ditangkap. Kesempatan untuk bertukar pendapat, gagasan dengan temannya. Sehingga sedari dini sangat perlu untuk menanamkan sikap kerjasama pada kegiatan-kegiatan yang memang mengharuskan adanya kerjasama, tindakan preventif terhadap sifat egois.

Tidak sedikit nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, sebab dimainkan oleh lebih dari satu orang dan tentunya membutuhkan interaksi antar anggota (Vianugrah, 2020). Zubaidi menambahkan dalam permainan tradisional lompat karet memiliki nilai sosial kerjasama dan terwujud dalam suatu tindakan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama pula (Sasmita, 2018, p. 212).

Dampak Permainan Lompat Karet dalam Melatih Keterampilan Kerjasama Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa dampak permainan tradisional lompat karet bagi keterampilan kerjasama, serta nilai-nilai positif dalam perilaku anak usia dini yang dapat diamati dan tertanam dalam keseharian mereka diantaranya:

Bertanggung jawab

perilaku bertanggung jawab ditunjukkan oleh anak-anak yang ketika akan memulai, melaksanakan, hingga menyelesaikan permainan lompat karet. Masing-masing anak saling bahu-bahu membahu menyusun permainan. Seperti halnya tak ada anak yang berlari untuk pulang terlebih dahulu, dan bersama-sama melepaskan rangkaian tali karet panjang untuk dirapikan kembali kedalam wadah. Membersihkan sampah makanan ringan yang mereka bawa dan membereskan kedalam tempat sampah. Meskipun dengan usia yang terbilang kecil, anak-anak tersebut mampu untuk berperilaku tanggung jawab dimulai dari hal-hal sepele. Permainan tradisional bagi anak penting untuk dilestarikan guna mengembangkan rasa demokratis, penuh tanggung jawab, sportifitas, kejujuran, serta tanggung jawab dalam diri anak (Setiani, 2019, p. 40).

Musyawarah

Kegiatan musyawarah mungkin kerap dijumpai dan dilakukan oleh orang-orang dewasa. Akan tetapi siapa sangka, anak yang berada pada rentang usia dini sudah mampu melakukan proses ini. Anak terlibat dalam diskusi pemilihan tempat bermain, pukul berapa mereka bermain dan mengakhiri waktu mainnya, serta pengambilan keputusan-keputusan dalam menentukan anak yang mendapatkan skor melompat terbanyak. Endang Srinanda dalam penelitiannya mengungkapkan banyak peristiwa tawuran antar pelajar yang bahkan hanya karena masalah sepele dan bisa diselesaikan melalui musyawarah untuk mencapai mufakat. Hal yang dapat dicegah sedari dini ialah perlunya mengembangkan perilaku untuk terbiasa menyelesaikan permasalahan dengan duduk bersama atau musyawarah dengan menentukan keputusan yang terbaik (Srinanda, 2018, p. 460).

Toleransi

Setiap anak sangat mungkin untuk memilih bersikap seperti apa, dan hal tersebut merupakan hasil didikan dan stimulus dari lingkungan terdekatnya. Ada anak dengan sikap cenderung ketat baik dengan dirinya sendiri maupun orang lain. Dalam permainan lompat karet yang dimainkan oleh 5 anak di Dukuh Sewelut menunjukkan anak belajar dan menerapkan tenggang rasa akan pendapat antar teman-temannya.

Meskipun sesekali diiringi dengan perdebatan kecil, namun adanya pikiran yang terbuka, anak mampu menjadi penengah diantara teman yang berselisih. Anak yang semula gemar memainkan game di handphone dan enggan bersosialisasi langsung dengan kawan-kawan baru, mulai berkurang intensitasnya. Penelitian yang dilakukan oleh Megawati menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan toleransi melalui berbagai macam permainan tradisional perlu untuk dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar di sekolah, selain kegiatan aktif, mengurangi terhadap resiko untuk saling mendiskriminasi antar teman, mengembangkan cinta akan budaya sendiri, dan yang menjadi hal utama adalah mengasah sikap toleransi anak (Simamora & Nugrahanta, 2021, p. 644).

Berpikir kreatif

Kreativitas anak dapat berkembang melalui setiap proses belajarnya, dan sesuai dengan rangsangan yang diberikan sedari dini. Proses kreatif tidak lahir dari kegiatan yang menjemukan dan monoton. Dalam permainan lompat karet ini, kreativitas anak dapat dilihat dari menyusun pola tali sesuai gradasi warna-warna cerah, tak hanya itu menentukan teman yang akan bermain terlebih dahulu dengan metode *hompimpa*, agar tak ada perselisihan karena dianggap tidak adil antar satu sama lain. Permainan tradisional akan membuat anak-anak memikirkan bagaimana strategi agar bisa memenangkan suatu permainan, dan apabila terdapat kekeliruan dalam proses bermain anak akan memberikan protes atau kritikan (Maghfiroh, 2020, p. 7).

Saling menghargai

Tak jarang dalam proses bermain ditemui selisih paham antar anak, tak jarang pula dalam masa egosentris yang tinggi anak ingin mengunggulkan pendapat pribadinya. Dengan berbagai latar belakang pula anak sering menunjukkan sikap merasa paling benar sendiri. Akan tetapi hal itu tak berlangsung lama sebab, sikap dewasa salah satu anak dalam menyikapi hal itu muncul, yakni menjadi penengah serta mengajak kawan-kawan untuk berdamai dan mengajak untuk menghargai pendapat serta keputusan bersama. Saling menghargai tak lepas dari toleransi yang mana mampu menerima secara terbuka orang lain dengan tingkat kematangan dan latar belakang yang berbeda-beda. Sehingga tidak ada pembedaan perlakuan terhadap teman yang memiliki perbedaan dengan dirinya, sebab dengan berbagai keragaman, justru sikap tepat untuk mengambil perlakuan yang sesuai (Toleransi et al., n.d., p. 139).

Kesimpulan

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang mungkin memiliki banyak penyebutan di berbagai daerah, salah satunya lompat karet di daerah Jawa Timur. Berdasarkan penelitian permainan tradisional memiliki banyak manfaat. Utamanya lompat karet yang dimainkan memiliki peran penting bagi berbagai aspek perkembangan anak seperti halnya motoric, tak hanya itu selain sehat dari hasil olah tubuh, kemampuan bersosialisasi pun ikut terstimulus dan berkembang. Nilai-nilai kerjasama dalam permainan lompat karet ini diantaranya;(1) saling berpartisipasi melaksanakan tugas, hal ini terlihat sewaktu proses awal merangkai tali karet hingga

dapat dimainkan. Anak bergantian memainkan peran sebagai pemegang kedua ujung tali sementara yang lain melompat bersamaan dengan tali yang diayunkan, (2) mendukung terhadap hasil musyawarah kelompok, dibuktikan dengan peristiwa ketika anak berdiskusi untuk menentukan lokasi serta anak laki-laki yang dengan lapang dada mendahulukan teman perempuan untuk memainkan permainan terlebih dahulu, (3) menghargai hasil kerja bersama, anak mungkin dengan egosentrisnya yang ingin serba menang sendiri, akan tetapi dengan kesadaran anak mampu untuk menghargai hasil karya diri sendiri dan temannya, (4) menghargai keahlian teman, tidak semua anak memiliki ketelatenan dalam merangkai tali karet, sehingga agar permainan berjalan dengan baik. Kemudian dampak dari permainan lompat karet dalam melatih kerjasama anak tercermin dalam sikap bertanggung jawab, bermusyawarah, toleransi, berpikir kreatif, serta saling menghargai.

REFERENSI

- Agustini, F. (2020). Integration of Character Values through Traditional Games “Tarik Tambang” in Science Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114.
- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *An-Nur*, 7(1).
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE*, 3(2).
- Barnett, L. A. (1990). Developmental Benefits of Play for Children. *Journal of Leisure Research*, 22(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran (Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif)*. Kencana.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Pendidikan Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. 6(1), 1–8.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Y., & Lengkana, S. A. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Muslihin, H. Y. (2022). *BAGI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 9, 77–84.
- Paremeswara, M. C. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Permadi, A., L Nur'aeni, E., & Nur, L. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Model Pembelajaran SPADE. *Pedadidaktika*, 8(1).
- Puspa Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Betmain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela*

- Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Rahmawati, E. (2010). *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Pusaka.
- Saputra, & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Sasmita, W. (2018). Tradisi Upacara Ritual Siraman Sedudo Sebagai Wujud Pelestarian Nilai-Nilai Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.17977/um019v3i2p207-214>
- Setiani, R. E. (2019). PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENANAMAN NILAI-NILAI KEBANGSAAN DI TK NEGERI PEMBINA 2 PURWOKERTO. *As-Sibyan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1963>
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). *Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Karakter Toleransi Anak*. 4(3), 635–648.
- Srinanda, E. (2018). *Menanamkan Budi Pekerti Luhur Sesuai dengan Nilai Nilai Pancasila Melalui Permainan Tradisional*. 2(4), 455–461.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *Zahra*, 1(2).
- Toleransi, P. K., Karakter, P., Melalui, T., & Toleransi, P. K. (n.d.). *Miftachul A ' la TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR Miftachul A ' la Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Wahid Hasyim Semarang Miftachul A ' la A . PENDAHULUAN Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan k. 10*, 130–145.
- Vianugrah, M. J. (2020). *Kajian Antropolinguistik Nilai-Nilai Karakter Permainan Anak Tradisional dengan Latar Belakang Kultur Jawa*. 43(1). https://online210.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/PSY-210_Unit_Materials/PSY-210_Unit01_Materials/Frost_Blog_2020.pdf%0Ahttps://www.economist.com/special-report/2020/02/06/china-is-making-substantial-investment-in-ports-and-pipelines-worldwide%0Ahttp://
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Keolahragaan*, 5(2).
- Widyastuti, I., Savitri, M., Prastianing Tyas, A., Nistiana, S., & Zuliyanti. (2020). Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Panjar*, 2(2).