

Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar

Nuryanti^{1*}, Eko Handoyo², Fredy Hermanto³, Femberianus Sunario Tanggur⁴,
I Gede Wayan Wisnuwardana⁵

¹Universitas IVET

^{2,3}Universitas Negeri Semarang

⁴Universitas Citra Bangsa, Kupang

⁵Universitas Nusa Cendana, Kupang

Email: meitasari233@gmail.com ^{1*}

Abstrak

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai sosial, edukatif, dan moral penting, serta berpotensi sebagai ruang belajar sosial dalam pembentukan karakter siswa. Namun, di tengah dominasi teknologi dan permainan digital, minat siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional menurun, sehingga berpengaruh pada berkurangnya kesempatan belajar nilai-nilai sosial secara alami. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional yang diintegrasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat berfungsi sebagai ruang belajar sosial dan media pembentukan karakter bagi siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara tematik menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan egrang tidak hanya menghadirkan kesenangan, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan empati secara alami. Kegiatan ini berperan sebagai ruang interaksi sosial yang memperkuat komunikasi, toleransi, dan ketahanan mental siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti pengaruh gadget dan keterbatasan fasilitator, permainan tradisional tetap berpotensi menjadi media efektif dalam pendidikan karakter yang kontekstual dan berakar pada budaya lokal. Penelitian ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional dalam ekstrakurikuler sebagai ruang belajar sosial yang menyenangkan dan bermakna untuk pembentukan karakter anak.

Keywords: Pembentukan karakter, Permainan tradisional, Ruang belajar sosial

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang sarat dengan nilai-nilai sosial, edukatif, dan moral (Samsurrijal, 2022; Asri et al. 2021). Dalam konteks pendidikan, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi wahana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, serta empati sosial. Di tengah arus modernisasi dan perubahan gaya hidup anak-

anak, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional perlu terus dikenalkan dan dilestarikan, terutama dalam lingkungan pendidikan dasar sebagai pondasi pembentukan karakter anak (Widiyanto et al., 2024).

Namun dalam kenyataannya, permainan tradisional mulai terpinggirkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Pattiruhu, 2023). Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan permainan digital yang

bersifat individualistik, minim interaksi sosial langsung, serta sering kali tidak memuat nilai-nilai edukatif (Fadlurrohim et al., 2019). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar di Indonesia cenderung lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain gawai dibandingkan dengan permainan tradisional (Rawanita & Mardhiah, 2024). Penggunaan gawai telah menjadi bagian dari aktivitas harian anak, sementara minat terhadap permainan tradisional mengalami penurunan yang signifikan (Putri et al., 2025). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran atas minimnya ruang bagi anak-anak untuk belajar nilai-nilai sosial dan karakter secara alami melalui aktivitas bermain bersama.

Di sisi lain, pembentukan karakter telah menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional (Alawiyah, 2012; Mulyahati & Fransyaigu, 2018). Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar dianggap sebagai ruang strategis dalam pengembangan karakter siswa karena memberikan pengalaman nyata, kolaboratif, dan menyenangkan. (Anton et al., 2024). Permainan tradisional dalam konteks ekstrakurikuler dapat menjadi sarana belajar sosial yang efektif, karena anak-anak dapat secara langsung mengalami proses belajar nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab melalui praktik, bukan sekadar teori.

Sayangnya, tidak semua sekolah memaksimalkan potensi permainan tradisional dalam kegiatan ekstrakurikuler. Ketika kegiatan di luar kelas lebih berorientasi pada

akademik atau kompetisi formal, nilai-nilai sosial dan karakter sering kali tidak tergali secara optimal (Mutammimah & Muhlis, 2024). Akibatnya, pembentukan karakter menjadi kurang kontekstual dan tidak terinternalisasi secara alami dalam diri siswa. Jika hal ini terus berlanjut, dikhawatirkan siswa akan mengalami kekosongan pengalaman sosial yang berdampak pada lemahnya pengembangan empati, tanggung jawab sosial, dan integritas pribadi.

Meskipun telah banyak upaya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di sekolah, namun pemaknaannya sebagai ruang belajar sosial yang membentuk karakter belum sepenuhnya tergali (Farida, 2023). Masih jarang ditemukan studi yang mengeksplorasi bagaimana siswa merefleksikan pengalaman mereka dalam permainan tradisional dan bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pembentukan karakter. Pendekatan yang dominan masih bersifat deskriptif umum, belum mengungkap secara mendalam dimensi reflektif dan sosial dari aktivitas bermain tersebut dalam konteks ekstrakurikuler.

Beberapa penelitian sebelumnya memang telah mengkaji permainan tradisional dan karakter siswa. Penelitian Sholikin, Fajrie, dan Ismaya (2022), menekankan manfaat permainan gobak sodor dalam melatih kerja sama; Hadi, Sinring, dan Aryani (2018) meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap kedisiplinan siswa; Anisah dan Holis (2020) mengkaji enkulturasi nilai karakter melalui permainan tradisional dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Namun, pendekatan yang

digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut umumnya bersifat kuantitatif atau terbatas pada pengamatan aktivitas fisik, tanpa menggali lebih dalam makna pengalaman sosial yang dirasakan siswa secara subjektif.

Dari berbagai studi tersebut, tampak bahwa aspek refleksi siswa terhadap pembentukan karakter melalui pengalaman sosial dalam permainan tradisional belum banyak dikaji secara mendalam. Dimensi subjektif siswa bagaimana mereka merasakan, memahami, dan memaknai pengalaman bermain secara sosial masih jarang menjadi fokus penelitian, padahal hal ini penting untuk mengungkap efektivitas pendidikan karakter berbasis pengalaman nyata.

Oleh karena itu, menjadi penting untuk melihat permainan tradisional bukan hanya sebagai aktivitas fisik atau warisan budaya, tetapi sebagai ruang belajar sosial yang bermakna bagi siswa. Menggali refleksi siswa tentang pengalaman mereka dalam permainan tradisional dapat membuka wawasan baru tentang bagaimana pembentukan karakter terjadi secara alami dan kontekstual dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pendekatan seperti ini belum banyak dilakukan, terutama dalam konteks lokal seperti sekolah dasar di Kabupaten Semarang, yang memiliki potensi budaya lokal yang kaya namun belum sepenuhnya terintegrasi dalam kegiatan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam refleksi siswa sekolah dasar terhadap pengalaman bermain permainan tradisional dalam kegiatan ekstrakurikuler, serta bagaimana pengalaman

tersebut berkontribusi terhadap pembentukan karakter. Fokus penelitian ini adalah mengungkap makna permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial yang hidup dan relevan dalam konteks pendidikan karakter di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma fenomenologis (Creswell & Poth, 2016; Sugiyono 2019), yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman subjektif dan refleksi siswa dalam mengikuti permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif fenomenologis yaitu untuk menggambarkan dan menginterpretasi bagaimana siswa memaknai keterlibatan mereka dalam permainan tradisional (Sugiyono 2019; Miles, Huberman, & Saldana, 2020) serta bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pembentukan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, empati, dan tanggung jawab. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 hingga 6 di SD Muhammadiyah PK Banyudono, Kabupaten Semarang. Sekolah ini dipilih secara purposive karena memiliki karakteristik unik, (Assyakurrohim et al., 2022) yakni aktif menyelenggarakan lomba permainan tradisional, rutin mengikuti festival budaya lokal, serta terletak di wilayah pinggiran dengan karakteristik sosial transisi antara desa dan kota. Siswa yang dipilih sebagai partisipan merupakan mereka yang aktif mengikuti ekstrakurikuler permainan tradisional, karena mereka dipandang

memiliki pengalaman langsung dan reflektif yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yaitu *Pertama*, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan makna yang dirasakan siswa terkait keterlibatan mereka dalam permainan tradisional. *Kedua*, observasi partisipatif dilakukan saat kegiatan ekstrakurikuler berlangsung, guna mencatat dinamika interaksi sosial antar siswa, pola kerja sama, dan ekspresi karakter yang muncul secara spontan dalam konteks permainan. *Ketiga*, digunakan dokumentasi sebagai pelengkap, yang meliputi foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil karya siswa jika tersedia, untuk memperkaya pemahaman kontekstual terhadap aktivitas mereka (Salmona & Kaczynski, 2024; Sugiyono 2019). Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyaring informasi relevan dari hasil wawancara dan observasi (Miles, Huberman, & Saldana, 2020) Selanjutnya, data yang telah diringkas disajikan dalam bentuk narasi tematik dan matriks untuk mempermudah analisis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola tematik yang muncul dari narasi siswa. Analisis ini difokuskan pada interpretasi makna pengalaman siswa, dengan menekankan pada analisis tematik fenomenologis yang memungkinkan munculnya tema-tema sentral seperti nilai sosial, keterikatan emosional, dan

refleksi karakter (Castleberry & Nolen, 2018; Sugiyono 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Refleksi Siswa Terhadap Pengalaman Bermain

Hasil wawancara mendalam dan observasi selama kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman yang kuat secara emosional dan sosial saat terlibat dalam permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan bakiak. Siswa mengungkapkan rasa senang, antusias, dan bangga dapat bermain bersama teman-teman dalam suasana yang penuh kegembiraan dan kerja sama. Beberapa siswa menyebutkan bahwa permainan tersebut memberi mereka kesempatan untuk lebih mengenal teman sekelas, belajar bekerja dalam tim, dan melatih kemampuan komunikasi. Dalam permainan seperti gobak sodor dan bakiak, siswa menyadari pentingnya strategi kelompok, kesabaran, dan kepercayaan terhadap rekan satu tim. Dari sisi emosional, siswa merasa bahwa permainan tradisional membuat mereka lebih berani, percaya diri, serta merasa dihargai saat diberi peran penting dalam tim. Ada pula siswa yang mencatat bahwa mereka belajar untuk mengendalikan emosi, terutama saat mengalami kekalahan, serta belajar menerima perbedaan dalam kelompok. Secara keseluruhan, pengalaman bermain yang dialami siswa tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi ruang belajar sosial di mana nilai-nilai karakter seperti sportivitas, tanggung jawab, dan gotong royong tumbuh secara alami dalam interaksi mereka (Anisah, Hakam, & Syaodih, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *engklek*, dan *bakiak* bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk pengalaman sosial dan emosional yang bermakna (Lestari et al., 2025). Refleksi siswa mengungkapkan bahwa mereka merasakan kesenangan, antusiasme, serta keterikatan emosional selama proses bermain. Anak-anak belajar secara aktif melalui interaksi sosial, terutama dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna seperti permainan (Vasalou et al., 2017).

Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi ruang belajar sosial yang memfasilitasi pembentukan karakter (Nadjamuddin, 2016). Siswa belajar nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab melalui pengalaman konkret. Permainan rakyat tradisional mengandung muatan nilai-nilai luhur bangsa yang dapat menjadi sarana pendidikan karakter (Suryawan, 2020), karena melibatkan interaksi langsung antarindividu dan menuntut pengendalian diri dalam dinamika kelompok (Hasim & Faruk, 2020).

Pengalaman bekerja sama dalam tim, seperti yang tercermin dalam permainan *bakiak* atau *gobak sodor*, memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih strategi kolaboratif dan membangun kepercayaan antar anggota. Nilai ini penting untuk pembelajaran sosial, karakter yang kuat terbentuk melalui kebiasaan berperilaku baik dalam kehidupan nyata, termasuk melalui permainan yang mengajarkan nilai sosial secara implisit (Sp, 2016; Addzaky et al.,

2025).. Selain itu, beberapa siswa juga merefleksikan pengalaman dalam mengelola emosi saat kalah atau menghadapi tantangan dalam permainan. Ini menunjukkan perkembangan kompetensi sosial-emosional, seperti empati, resiliensi, dan kemampuan regulasi emosi, merupakan fondasi penting dalam kecerdasan emosional dan sangat berkaitan dengan pembentukan karakter sejak usia dini (Susiani, Sari, & Kristiantari, 2024).

Pengalaman ini diperkuat oleh konteks ekstrakurikuler yang memungkinkan pembelajaran non-formal terjadi secara fleksibel, tanpa tekanan kurikulum akademik. Seperti dikemukakan oleh Nuswantari (2018), kegiatan ekstrakurikuler memberikan ruang alternatif bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri dan nilai-nilai moral secara langsung melalui pengalaman nyata, termasuk dalam interaksi sosial yang terjadi dalam kegiatan bermain.

Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam permainan tradisional dapat dipandang sebagai bentuk praktik pembelajaran karakter yang alami. Mereka tidak hanya bermain, tetapi juga sedang membangun identitas sosial, belajar memahami peran dalam kelompok, serta menumbuhkan rasa empati dan keadilan (Rosala, 2016; Wibowo, 2020). Proses ini berlangsung dalam bentuk reflektif, di mana siswa menyadari bahwa mereka mengalami pertumbuhan sosial selama keterlibatan dalam kegiatan tersebut.

Nilai-Nilai Karakter yang Teridentifikasi

Berdasarkan hasil wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi selama kegiatan ekstrakurikuler permainan tradisional, ditemukan sejumlah nilai karakter

yang muncul secara konsisten dalam perilaku dan refleksi siswa. Nilai-nilai ini tidak diajarkan secara langsung, tetapi muncul secara alami dalam proses keterlibatan siswa dalam permainan seperti *gobak sodor*, *engklek*, *bakiak*, dan *egrang*.

Pertama, nilai gotong royong dan kerja sama menjadi aspek yang paling dominan terlihat, terutama saat siswa bermain secara berkelompok. Dalam permainan *bakiak*, misalnya, siswa harus menyelaraskan langkah dan menjaga komunikasi agar bisa berjalan bersamaan. Mereka belajar saling mendukung dan menyesuaikan diri dengan ritme kelompok. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih dekat dan akrab dengan teman-temannya setelah bermain bersama.

Kedua, muncul nilai tanggung jawab terhadap peran dalam permainan. Dalam permainan seperti *gobak sodor*, siswa memiliki peran tertentu yang harus dijalankan dengan baik demi keberhasilan tim. Mereka menunjukkan kesadaran untuk tetap berada pada posisi, melaksanakan tugas sesuai peran, serta tidak meninggalkan permainan di tengah jalan.

Ketiga, nilai disiplin dan kejujuran terlihat saat siswa menaati aturan permainan. Meskipun ada dorongan untuk menang, sebagian besar siswa tetap berupaya bermain dengan jujur dan mengikuti aturan main yang telah disepakati. Pengamatan juga menunjukkan bahwa ketika terjadi pelanggaran, siswa saling mengingatkan satu sama lain tanpa permusuhan, menandakan bahwa nilai keadilan dan sportivitas mulai tumbuh.

Keempat, nilai ketangguhan dan semangat juang tampak pada permainan yang menuntut keterampilan fisik dan ketahanan, seperti *egrang*. Banyak siswa menunjukkan kegigihan untuk terus mencoba meskipun sering jatuh atau gagal. Mereka juga memberikan dukungan kepada teman-teman yang kesulitan, menunjukkan adanya semangat pantang menyerah yang dikembangkan melalui proses bermain tersebut.

Secara keseluruhan, keterlibatan siswa dalam permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tidak hanya memunculkan kesenangan, tetapi juga menumbuhkan berbagai nilai karakter positif. Nilai-nilai tersebut terintegrasi dalam setiap tahap permainan dan menjadi bagian dari pengalaman belajar sosial yang bermakna bagi siswa. Permainan tradisional bukan hanya sarana rekreasi, tetapi juga merupakan medium pembelajaran karakter yang efektif bagi siswa sekolah dasar (Yudiwinata, 2014; Sonjaya et al., 2021). Nilai-nilai karakter seperti gotong royong, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, hingga ketangguhan muncul secara alami dalam dinamika interaksi saat permainan berlangsung (Rozi, Ansya, & Salsabilla, 2024). Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembentukan karakter dapat terjadi secara kontekstual melalui pengalaman sosial konkret (Yusuf, 2023).

Permainan seperti *bakiak* dan *gobak sodor* menuntut keterlibatan kelompok yang erat, di mana keberhasilan tidak bisa dicapai tanpa koordinasi dan kekompakan. Anak-anak belajar menyelaraskan ritme, saling

memberi semangat, serta menyesuaikan diri satu sama lain. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional menciptakan ruang sosial yang memungkinkan munculnya nilai gotong royong sebagai bentuk kerjasama lintas individu (Velayati, 2014). Pengalaman ini penting karena kerjasama adalah salah satu pilar pendidikan karakter dalam kurikulum nasional (Julaeha, 2019). Dalam permainan tim seperti *gobak sodor*, anak-anak memahami pentingnya memainkan peran masing-masing. Mereka tidak hanya bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga merasa bertanggung jawab atas keberhasilan tim. Ini menunjukkan pembelajaran tanggung jawab yang berlangsung secara implisit melalui pengalaman (Sopakua et al., 2024). Pengalaman langsung semacam ini memiliki dampak yang lebih kuat dalam membentuk kesadaran sosial siswa dibandingkan pembelajaran teoretis.

Kejujuran dan disiplin menjadi nilai berikutnya yang berkembang dari interaksi dalam permainan. Anak-anak diajak untuk menaati aturan permainan yang telah disepakati bersama, dan ketika terjadi pelanggaran, mereka belajar untuk menyelesaikannya secara adil dan sportif. Moralitas anak terbentuk dari pengalaman berinteraksi dengan aturan, tantangan, dan konsekuensi sosial yang nyata. Permainan tradisional dengan aturannya yang sederhana namun konsisten menjadi latihan yang sangat relevan dalam hal ini (Qomarrullah et al., 2023).

Permainan seperti *egrang* menuntut keterampilan fisik yang tinggi. Banyak siswa harus mencoba berkali-kali sebelum berhasil.

Dalam proses ini, muncul nilai ketangguhan dan pantang menyerah. (Suhariyanti et al., 2024). Mereka saling menyemangati dan menunjukkan empati terhadap teman yang kesulitan. Nilai ini penting dalam membentuk mental resiliensi anak sejak usia dini, sebuah karakter yang dibutuhkan di era yang semakin kompetitif dan penuh tantangan (Hasanah, 2025).

Nilai-nilai karakter yang muncul dalam kegiatan permainan tradisional bukan hasil dari instruksi verbal, melainkan bagian dari pengalaman sosial yang terjadi secara organik. Dalam hal ini, permainan menjadi wahana belajar sosial yang sangat relevan dengan pendekatan *experiential learning* di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut (Suhariyanti et al., 2024). Model pembelajaran seperti ini memberi ruang bagi penginternalisasian nilai, bukan sekadar menghafalan konsep.

Permainan Tradisional sebagai Media Sosialisasi

Hasil dari wawancara dan observasi selama kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai media yang efektif dalam membentuk dan memperkuat interaksi sosial antar siswa. Saat terlibat dalam permainan seperti *gobak sodor*, *engklek*, dan *bakiak*, siswa terlibat langsung dalam interaksi tatap muka yang menuntut komunikasi verbal dan nonverbal secara intensif. Mereka berlatih menyampaikan ide, memberi instruksi, serta merespons rekan tim atau lawan main secara spontan dalam suasana permainan.

Selain itu, dinamika dalam permainan memberi ruang bagi siswa untuk belajar

bersikap toleran terhadap perbedaan pendapat, gaya bermain, dan karakter teman (Rahmawati & Fatmawati, 2016). Mereka juga ditantang untuk mengendalikan emosi, terutama dalam situasi kompetitif, baik saat mengalami kekalahan maupun saat menjadi pemenang. Beberapa siswa menyampaikan bahwa melalui permainan, mereka belajar pentingnya menghargai orang lain, menahan diri dari amarah, serta menerima hasil permainan dengan lapang dada.

Permainan tradisional juga memberikan pengalaman nyata mengenai siklus kalah dan menang. Melalui pengalaman ini, siswa mengembangkan kemampuan reflektif atas tindakan mereka dan membangun sikap mental yang lebih stabil. Hal ini tercermin dari pernyataan siswa yang menyebutkan bahwa kekalahan dalam permainan membuat mereka ingin mencoba lagi, tidak menyerah, serta belajar dari kesalahan. Secara keseluruhan, keterlibatan dalam permainan tradisional tidak hanya mempererat hubungan sosial antar siswa, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran sosial yang membentuk pola komunikasi, toleransi, dan pengelolaan emosi secara alami.

Permainan tradisional yang terintegrasi ke dalam kegiatan ekstrakurikuler terbukti menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial siswa. Kegiatan ini bukan sekadar aktivitas fisik atau bentuk hiburan semata, melainkan berfungsi sebagai medium interaktif yang mempertemukan siswa dalam situasi sosial nyata, memungkinkan terjadinya proses sosialisasi secara langsung (Darumoyo et al., 2025). Sosialisasi adalah proses di mana individu belajar menjadi anggota masyarakat

melalui interaksi, dan permainan merupakan salah satu bentuk awal yang sangat efektif untuk membentuk keterampilan sosial tersebut (Wijayanti, 2018).

Jenis permainan seperti *gobak sodor*, *engklek*, dan *bakiak* menuntut keterlibatan aktif siswa melalui komunikasi, kerja sama, serta pengambilan keputusan bersama (Ida, 2024). Selama proses bermain, mereka harus menyampaikan ide, memberikan instruksi, dan merespons strategi dari rekan tim atau lawan secara spontan. Aktivitas ini mencerminkan bentuk interaksi sosial autentik, yang menganggap interaksi sebagai fondasi utama perkembangan kognitif dan sosial anak (Wibowo, 2020). Proses tersebut juga menguatkan kemampuan sosial-emosional karena siswa belajar memahami sudut pandang orang lain, menyelesaikan konflik secara damai, serta menjalin hubungan yang lebih sehat.

Permainan yang dilakukan secara berkelompok turut menumbuhkan nilai toleransi. Kesadaran atas perbedaan gaya bermain dan karakter teman menjadi bekal penting bagi siswa dalam menyesuaikan diri (Krobo, 2021). Proses tersebut menciptakan ruang belajar sosial yang bermakna, karena nilai toleransi tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi dialami secara langsung dalam suasana kebersamaan. Nilai moral dan karakter jauh lebih efektif dibentuk melalui pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari (Kamila, 2023).

Kemampuan mengelola emosi juga mengalami perkembangan positif selama keterlibatan dalam permainan (Rahmawati & Fatmawati, 2016). Ketika menghadapi

kekalahan atau konflik, siswa belajar menahan amarah, bersikap sportif, dan menerima hasil dengan lapang dada. Proses ini menunjukkan bahwa regulasi emosi dapat terasah melalui pengalaman konkret yang bermuatan emosional. Kecerdasan emosional merupakan bagian integral dalam pembentukan kepribadian sosial yang sehat (Khafiyya & Wantini, 2023). Selain menghadirkan kegembiraan, permainan tradisional juga membawa siswa pada siklus belajar yang reflektif melalui pengalaman kalah dan menang. Banyak siswa menunjukkan daya tahan mental yang lebih kuat, tidak mudah menyerah, serta memiliki keinginan untuk memperbaiki diri setelah kegagalan. Pengalaman seperti ini memperkuat aspek *resilience* atau ketangguhan psikologis, yang menjadi bekal penting dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial di masa depan.

Secara keseluruhan, keterlibatan aktif siswa dalam permainan tradisional memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan keterampilan sosial dan emosional mereka. Pengalaman bermain menjadi wahana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna, di mana siswa belajar menghargai perbedaan, menjalin hubungan yang sehat, serta memperkuat nilai-nilai empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Pendidikan karakter tidak cukup hanya ditanamkan secara teoritis, tetapi harus dibangun melalui praktik sosial yang hidup, kontekstual, dan berkelanjutan (Suwardani, 2020).

Peran Ekstrakurikuler sebagai Ruang Belajar Alternatif

Hasil dari wawancara dan observasi selama kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan

bahwa siswa merasakan kegiatan ini sebagai ruang belajar yang berbeda dari pembelajaran formal di kelas. Banyak siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri saat mengikuti permainan tradisional dalam konteks ekstrakurikuler. Suasana yang tidak terlalu formal, lebih santai, dan penuh interaksi sosial membuat mereka lebih berani untuk berpendapat, bekerja sama, serta menunjukkan kreativitas dan inisiatif.

Selain itu, peran guru dalam kegiatan ekstrakurikuler tampak lebih fleksibel dibandingkan saat mengajar di kelas. Guru lebih berperan sebagai fasilitator nilai dan pendamping proses sosial, bukan hanya sebagai penyampai materi teknis. Guru membantu menciptakan suasana yang aman dan inklusif, memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas secara alami melalui permainan. Sikap guru yang mendukung dan tidak menghakimi juga memberikan kenyamanan bagi siswa untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri, termasuk dari kesalahan atau kegagalan selama bermain.

Kegiatan ekstrakurikuler berbasis permainan tradisional memberi siswa ruang untuk belajar secara lebih fleksibel dan kontekstual dibandingkan dengan pembelajaran formal di ruang kelas (Trisno, Muhammadiyah, & Bahri, 2024). Suasana kegiatan yang terbuka, tidak kaku, serta melibatkan interaksi sosial intensif membuat siswa merasa lebih nyaman untuk menunjukkan ekspresi diri secara autentik (Suhariyanti et al., 2024). Pengalaman

langsung yang menyenangkan dan bermakna merupakan fondasi penting dalam pembelajaran yang efektif.

Peningkatan keberanian siswa dalam berpartisipasi, berpendapat, dan bekerja sama selama permainan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menjalankan aktivitas fisik, tetapi juga sedang mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran karakter tidak harus selalu bersifat instruksional, tetapi bisa tumbuh secara alami melalui aktivitas yang dirancang dengan pendekatan humanistik (Sani, 2022). Pengalaman konkret yang disertai refleksi aktif mampu mendorong pembentukan makna personal dan sosial pada peserta didik.

Perubahan peran guru menjadi pendamping atau fasilitator selama kegiatan ekstrakurikuler mencerminkan paradigma pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Guru tidak hanya menyampaikan aturan permainan, tetapi juga membantu siswa menemukan nilai-nilai karakter melalui pengalaman mereka sendiri (Darumoyo et al., 2025). Sikap guru yang terbuka dan suportif menciptakan iklim psikologis yang positif, memungkinkan siswa belajar tanpa rasa takut salah.

Fungsi ruang non-formal seperti ekstrakurikuler menjadi sangat strategis dalam menumbuhkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama. Bukan hanya sebagai pelengkap kurikulum, aktivitas ini berperan sebagai jembatan antara pembelajaran kognitif dan pembentukan karakter sosial (Anisah, Hakam, & Syaodih, 2021). Pendidikan karakter paling efektif

terjadi ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses yang memuat nilai-nilai moral melalui tindakan nyata.

Pengalaman siswa dalam permainan tradisional menunjukkan bahwa kebebasan berekspresi dan keaktifan dalam lingkungan sosial mendukung penguatan identitas diri dan kemampuan reflektif mereka. Kegiatan ini bukan sekadar bentuk rekreasi, melainkan sebuah sistem pembelajaran alternatif yang memungkinkan nilai-nilai moral dan sosial tumbuh secara lebih kontekstual dan berkelanjutan (Farida, 2023).

Tantangan dan Peluang dalam Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Karakter

Hasil wawancara dan observasi selama kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan adanya tantangan sekaligus potensi yang menyertai implementasi permainan tradisional sebagai bagian dari pembentukan karakter siswa. Beberapa siswa dan guru mencatat bahwa salah satu hambatan utama adalah terbatasnya jumlah fasilitator atau pendamping yang benar-benar memahami aturan, nilai, dan filosofi dari permainan tradisional. Akibatnya, kegiatan kadang hanya berfokus pada aspek bermain secara teknis, tanpa penguatan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Tantangan lain yang ditemukan adalah kuatnya pengaruh gadget dan media digital yang membuat sebagian siswa kurang antusias terhadap permainan tradisional. Siswa lebih terbiasa dengan hiburan digital yang instan dan individual, sehingga perlu pendekatan khusus agar mereka tertarik untuk terlibat dalam permainan yang bersifat fisik dan kolektif. Selain itu, minimnya dukungan

dari pihak sekolah, baik dalam bentuk kebijakan, waktu, maupun fasilitas, menjadi kendala dalam pelaksanaan program ekstrakurikuler permainan tradisional secara berkelanjutan.

Meskipun demikian, temuan lapangan juga menunjukkan adanya potensi besar dari permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter. Aktivitas ini terbukti mampu menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, ketekunan, dan empati secara alami, tanpa paksaan. Siswa juga menikmati proses bermain karena sifatnya menyenangkan dan dekat dengan budaya lokal mereka. Beberapa guru menyebutkan bahwa permainan tradisional menjadi sarana efektif untuk memperkuat identitas budaya sekaligus membentuk karakter secara kontekstual.

Implementasi permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter menghadapi sejumlah tantangan yang cukup signifikan di lingkungan sekolah dasar. Keterbatasan fasilitator yang benar-benar memahami nilai-nilai luhur di balik permainan tradisional menjadi hambatan utama (Krobo, 2021). Banyak kegiatan hanya dijalankan sebagai aktivitas fisik semata, tanpa pemaknaan yang mendalam. Kondisi ini selaras dengan temuan Julaeha (2019), yang menekankan bahwa pendidikan karakter memerlukan pendampingan bermakna dan pembiasaan nilai, bukan sekadar rutinitas mekanis. Minimnya pemahaman fasilitator dapat mengurangi efektivitas permainan sebagai sarana belajar sosial.

Tekanan budaya digital juga menjadi tantangan besar. Anak-anak generasi saat ini lebih tertarik pada hiburan instan berbasis

gawai yang cenderung individualistik, sehingga partisipasi dalam aktivitas sosial seperti permainan tradisional menjadi kurang diminati. Kamila (2023). menggambarkan generasi digital native sebagai kelompok yang tumbuh dengan eksposur teknologi tinggi dan memiliki kecenderungan untuk menghindari aktivitas yang tidak instan atau menuntut interaksi fisik. Perubahan pola bermain ini menimbulkan kesenjangan antara nilai-nilai sosial tradisional dengan kebiasaan baru yang lebih terisolasi.

Dukungan institusional dari sekolah juga belum maksimal. Kebijakan sekolah yang belum mengintegrasikan permainan tradisional secara sistematis ke dalam program ekstrakurikuler, serta keterbatasan waktu dan fasilitas, mempersempit ruang gerak kegiatan ini (Lestari et al., 2025). Keberhasilan pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh komitmen sekolah dan tersedianya ruang alternatif yang mendukung penguatan nilai secara non-formal (Susiani et al., 2024). Meskipun demikian, potensi besar tetap terlihat dalam praktiknya. Permainan tradisional terbukti mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter secara alami. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk mengalami nilai seperti kerja sama, empati, dan ketekunan melalui pengalaman nyata, bukan pengajaran abstrak.

Aspek budaya lokal yang melekat juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Proses bermain menjadi sarana bagi siswa untuk mengenali akar budaya mereka sendiri, yang sekaligus memperkuat identitas diri dan rasa memiliki terhadap warisan budaya (Velayati, 2014). Hal ini diperkuat oleh

Hidayat (2020), yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal memiliki peran strategis dalam penguatan karakter bangsa melalui jalur non-formal dan informal. Sifat permainan yang menyenangkan menjadikannya medium ideal untuk pembelajaran karakter yang tidak menggurui. Siswa merasa senang, bebas, dan terlibat, sehingga proses internalisasi nilai terjadi secara lebih otentik dan berkelanjutan. (Widiyanto et al., 2024).

KESIMPULAN

Permainan tradisional dalam kegiatan ekstrakurikuler berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa. Aktivitas seperti gobak sodor, engklek, bakiak, dan egrang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, dan disiplin. Permainan ini juga menjadi sarana interaksi sosial, pengendalian emosi, serta pembelajaran tentang menang dan kalah. Meski menghadapi tantangan seperti kurangnya fasilitator, pengaruh gadget, dan minimnya dukungan sekolah, permainan tradisional tetap memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karakter yang kontekstual dan bermakna, terutama karena kedekatannya dengan budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Addzaky, K. U., Bustomi, Y. I., Khusnadin, M. H., & Alfani, I. H. D. (2025).

Pengembangan karakter holistik peserta didik melalui integrasi social-emotional learning dalam pendidikan Islam. *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education*, 3(1), 60-84.

Alawiyah, F. (2012). Kebijakan dan pengembangan pembangunan karakter melalui pendidikan di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 3(1), 87-101.

Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318-327.

Anisah, A. S., Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan sosial, emosi, moral anak dan implikasinya terhadap pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69-80.

Anton, A., Annisa, R., Robianti, F., Putri, D., & Telfah, S. K. (2024). Pengembangan Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 8845-8853.

Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126-133.

Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.

Castleberry, Ashley, and Amanda Nolen. "Thematic analysis of qualitative research data: Is it as easy as it sounds?." *Currents in pharmacy teaching and learning* 10, no. 6 (2018): 807-815.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016c). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications

- Darumoyo, K., Rakhman, A., Dirgantoro, E. W., & Amalia, B. (2025). A Pendidikan Karakter: Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Olahraga Tradisional Balogo. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(03), 301-312.
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami perkembangan anak generasi alfa di era industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.
- Farida, A. (2023). *Pilar-pilar Pembangunan Karakter Remaja: Metode Pembelajaran Aplikatif untuk Guru Sekolah Menengah*. Nuansa Cendekia.
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32-37.
- Hasanah, U. (2025). Pembentukan Karakter Berbasis Pola Asuh Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Resiliensi Kewirausahaan MAHASISWA. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 2(1), 61-70.
- Hasim, R., & Faruk, R. A. (2020). Mengkonstruksi nilai-nilai budaya lokal masyarakat ternate melalui pembelajaran muatan lokal. *Jurnal Geocivic*, 3(1), 266-273.
- IDA, R. (2024). *Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak D'rais School Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Kamila, A. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dan pendidikan moral dalam membina karakter anak sekolah dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5), 321-338.
- Khafiyya, N., & Wantini, W. (2023). Implementasi Pendidikan Islam Dalam Optimalisasi Kecerdasan Emosional: Perspektif Psikologi Pendidikan. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(01), 1-17.
- Krobo, A. (2021). Peningkatan karakter demokratis melalui Traditional Enggo Group Play Therapy pada anak usia TK. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 400-414.
- Lestari, I., Fahrizal, F., Amirzan, A., Hidayat, R., & Syatiri, M. (2025). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Sejarah Dalam Meningkatkan Aktivitas Fisik Anak Sekolah Dasar. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(03), 955-965.
- M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis Fourth Edition*. SAGE Publications, 2020
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain inkuiri moral dalam pembentukan karakter nasionalis siswa SD. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10-16.
- Mutammimah, D., & Muhlis, A. (2024). Problematika Ekstrakurikuler Perspektif Fahmi Muhammad Muqbil di Era Digital. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(4), 1400-1412.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan tradisional daerah gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74-79.
- Nuswantari, N. (2018). Model pembelajaran nilai-nilai toleransi untuk anak sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 41-53.
- Pattiruhu, F. J. (2023). Belajar Adil Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 72-81.
- Putri, P., Mardhatila, I., Putri, A. A., Puriani, R. A., & Novirson, R. (2025). Deteksi Dini Perilaku Antisosial Akibat Penggunaan Gadget Pada

- Remaja. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 1-13.
- Qomarrullah, R. I., Sokoy, F., & Siahaan, J. (2023). *Filantropi Sains Sosiologis dalam Pembangunan Olahraga Nasional*. Deepublish.
- Rahmawati, K., & Fatmawati, L. (2016, August). Penanaman karakter toleransi di sekolah dasar inklusi melalui pembelajaran berbasis multikultural. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 274-294.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam upaya membangun pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. *Ritme*, 2(1), 16-25.
- Rozi, F., Ansya, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2024). Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas. *PT. Penerbit Naga Pustaka*.
- Salmona, M., & Kaczynski, D. (2024). Qualitative data analysis strategies. In *How to conduct qualitative research in finance* (pp. 80-96). Edward Elgar Publishing.
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10-19.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111-1121.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385-396.
- Sopakua, S., Sahertian, N. L., Mamangsa, A. W., Revallo, N., Prasetya, P. A., Lelapary, E., & Remas, J. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Sambil Belajar untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Abdimas Universal*, 6(2), 263-272.
- Sp, J. I. (2016, August). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Rachmatia, M. (2024). Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 13(1), 16-25.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Susiani, K., Sari, N. M. D. S., & Kristiantari, M. G. R. (2024). *Membangun Karakter: Pembelajaran Sosio Emosional untuk Anak SD*. Nilacakra.
- Trisno, M., Muhammadiyah, M. U., & Bahri, S. (2024). Strategi Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal Ma'ata'a Suku Ciacia Laporo Dalam Muatan Lokal Sekolah Dasar Di Kota Baubau. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 164-169.
- Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. *Computers & education*, 114, 175-192.
- Velayati, S. (2014). *Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo*,

- Kabupaten Jember, Jawa Timur (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.
- Widiyanto, D., Prananda, A. R., Novitasari, S. P., & Syahroni, M. (2024). Kearifan Lokal dan Pancasila: Strategi Penguatan Nilai Kebangsaan dalam Pendidikan. Surabaya: PT. Cakrawala Candradimuka Literasi.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Yusuf, A. I. (2023). Penguatan karakter pelajar: perspektif merdeka belajar pada Era Post Truth.