

---

# PEMBIASAAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Lailifitriyani<sup>1✉</sup>, Retno Dian Pertiwi<sup>2</sup>, Yuniar Gita Tyas Sih Sasami<sup>3</sup>, Muslimin<sup>4</sup>

Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang

---

## Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan manfaat pembiasaan permainan tradisional sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Gagasan ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena maraknya kasus kecanduan *game online* yang termasuk dalam salah satu permasalahan di era globalisasi. Hal tersebut menyebabkan anak-anak melupakan permainan tradisional. Selain itu, kecanduan *game online* memiliki dampak buruk terhadap pembentukan karakter pada anak. Apabila hal ini tetap dibiarkan maka akan menimbulkan dampak *negative* bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Melalui pembiasaan permainan tradisional di lingkungan sekolah, diharapkan dapat mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak. Melalui proses pembiasaan permainan tradisional, anak dapat memperoleh kebebasan untuk mengekspresikan diri. Gagasan ini menawarkan supaya permainan-permainan tradisional diintegrasikan ke dalam salah satu mata pelajaran, sehingga pelaksanaannya dapat terjadwal dan memperoleh pendampingan yang cukup dari guru. Dengan adanya pembiasaan permainan tradisional di sekolah anak menjadi lebih mengenal berbagai macam permainan selain permainan digital. Selain daripada itu, energi dan waktu anak akan tersalurkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya konstruktif. Pada awal pelaksanaan pembiasaan, guru memberikan pengenalan dan pemahaman kepada siswa terkait dengan tujuan dan manfaat permainan tradisional. Setelah itu, permainan tradisional dilaksanakan tidak hanya satu kali tetapi berulang-ulang sehingga terjadi internalisasi nilai karakter yang termuat dalam permainan tradisional.

**Kata kunci:** nilai-nilai karakter, pembiasaan, permainan tradisional

## Abstract

*This article aims to illustrate the benefits of traditional game habituation as an effort to foster character values in elementary school students. This idea is motivated by the phenomenon of the proliferation of online game addiction cases that are included in one of the problems in the era of globalization. This causes children to forget the traditional game. Additionally, online game addiction has a negative impact on character formation in children. If this is still left then it will cause negative impact for the development of children in the next stage. Through the traditional game habituation in the school environment, is expected to be able to grow the character values in children. Through the process of traditional game habituation, children can gain freedom to express themselves. This idea offers that traditional games be integrated into one of the subjects, so that the execution can be scheduled and obtain sufficient mentoring from the teacher. With the habituation of traditional games in school children become more familiar with various games besides digital games. In addition, the child's energy and time will be channeled to constructive activities. At the beginning of habituation, teachers provide students with an introduction and understanding of the goals and benefits of traditional games. After that, the traditional game is held not only once but repeatedly so that internalization of the value of characters contained in the traditional game.*

**Keywords:** character values, habituation, traditional games

---

✉Alamat korespondensi:  
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus  
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198  
E-mail: [Nlailifitriyani149@gmail.com](mailto:Nlailifitriyani149@gmail.com)

ISBN: 978-602-1180-70-9

## PENDAHULUAN

Dasawarsa ini, Indonesia tengah menghadapi dua tantangan besar, yakni era desentralisasi (otonomi daerah) yang telah dimulai, dan era globalisasi total yang belum terjadi. Globalisasi yang ada dihadapan kita sebagai fakta yang tidak bisa diingkari. Revolusi teknologi, transportasi, informasi, dan komunikasi menjadikan dunia dalam genggaman. Kita dapat mengetahui informasi, peristiwa, atau kejadian yang terjadi di belahan benua lain dalam hitungan detik melalui internet dan lain-lain.

Kedua tantangan tersebut merupakan ujian berat yang harus dilalui dan dipersiapkan oleh seluruh bangsa Indonesia. Kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat itu terletak pada kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang handal dan berbudaya (Muslich, 2011). Pendidikan karakter merupakan pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Maka, peningkatan kualitas SDM sejak dini adalah perihal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Asmani (2011) mengemukakan karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat, sedangkan mental yang kuat akan melahirkan spirit yang kuat, pantang menyerah, berani mengarungi proses panjang, serta menerjang arus badai yang bergelombang dan berbahaya. Pendidikan karakter sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa, karakter yang dijiwai nilai-nilai luhur bangsa (Nuh, 2010). Bangsa yang berkarakter unggul disamping tercermin dari moral, etika dan budi pekerti yang baik, juga ditandai dengan semangat, tekad, dan energi yang kuat (Wibowo, 2012: 51).

Demi mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan melalui pendidikan karakter terpadu; yaitu dengan memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, waktu belajar anak didik di sekolah perlu dioptimalkan agar peningkatan mutu hasil belajar, terutama pembentukan karakter anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pendidikan dan pengembangan karakter menjadi hal yang sangat penting, mengingat anak didik adalah generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari. Karakter anak didik akan terbentuk dengan baik, jika dalam proses tumbuh kembang mereka mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa (Wibowo, 2012). Salah satu bentuk kegiatan yang dapat

digunakan untuk mengekspresikan diri pada anak-anak yaitu dengan aktivitas bermain. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang paling dominan pada masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain (Desmita, 2009). Oleh sebab itu, hubungan sosial anak didik dengan teman sebayanya pada masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain (Hanum, 2015).

Pada kenyatannya fenomena saat ini anak-anak enggan untuk melakukan aktivitas bermain bersama dengan teman-temannya. Hal ini dikarenakan mereka sudah terlena dengan berbagai macam permainan-permainan digital, seperti *video games*, *playstation* (PS), dan *games online*. Kebanyakan anak-anak sekarang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain dengan *smartphone* yang diberikan kepadanya. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak hanya digunakan untuk bermain *games online*, dan meninggalkan dunia sosialnya.

Beberapa dampak negatif akibat bermain *game online* tanpa adanya kontrol dari diri sendiri yaitu; memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer; dapat merusak perkembangan mental seseorang; menghambat proses pendewasaan diri; mempengaruhi prestasi belajar; pemborosan dan ketidakjujuran; dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan beberapa dampak tersebut, dapat dilihat bahwa karakter-karakter seperti apa yang akan terbentuk jika anak didik memainkan *game online* secara terus menerus. Karakter-karakter negatif akan mendominasi pada anak didik yang telah kecanduan *game online*.

Jika hal ini dibiarkan, maka dapat mengakibatkan berkembangnya karakter negatif pada anak. Oleh karenanya dibutuhkan upaya untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai karakter pada anak tanpa menghalangi aktivitas bermain anak. Sekolah menjadi salah satu tempat yang cukup *representative* untuk membina anak supaya memiliki karakter-karakter mulia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu, dengan melakukan pembiasaan permainan tradisional di sekolah. Upaya ini dapat menjadi metode yang tepat untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter positif pada

siswa, karena apabila sekolah menerapkan pembiasaan permainan tradisional pada siswa sejak dini, diharapkan hal tersebut dapat mengurangi aktivitas bermain *game online* pada siswa. Kebiasaan bermain permainan tradisional diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter positif yang ada di dalam permainan tradisional.

Gunawan (dalam Aisyah 2015) mendefinisikan pembiasaan sebagai sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus agar hal tersebut menjadi kebiasaan. Ngabdullah (2008) menjelaskan pembiasaan diartikan sebagai perilaku atau keterampilan yang dilakukan secara terus-menerus dan konsisten dalam jangka waktu yang lama. Perilaku yang dilakukan secara terus-menerus akan melekat pada diri pelakunya sehingga akan menjadi karakter. Berdasar pendapat tersebut maka dapat ditarik intisari bahwa pembiasaan merupakan perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan konsisten, sehingga pada akhirnya menjadi kebiasaan yang dapat membentuk karakter bagi pelakunya. Dengan kata lain, untuk menjadikan perbuatan baik yang bertahan, diperlukan pengulangan - pengulangan hingga akhirnya menjadi kebiasaan yang kemudian dapat membentuk karakter.

Tujuan pembiasaan yaitu untuk memperoleh sikap dan perilaku yang lebih positif secara kontekstual (Sobur, 2013). Menurut hukum Thorndike yaitu *the law of use* yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan (latihan). Pernyataan ini menjelaskan bahwa melalui latihan-latihan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus maka perbuatan (latihan) tersebut akan melekat kuat pada individu. Hukum inipun sesuai dengan gagasan yang ditawarkan yaitu bahwa melalui pembiasaan permainan tradisional yang dilakukan secara berulang dan terus menerus secara tidak langsung akan menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar, dan nilai-nilai karakter tersebut akan melekat kuat pada siswa.

Menurut Christriyati, dkk dalam Ekawati (2016) “permainan tradisional anak diartikan sebagai warisan leluhur bangsa Indonesia yang memiliki kandungan nilai-nilai positif didalamnya yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak”. Permainan tradisional menjadi salah satu budaya lokal yang mengandung nilai – nilai pendidikan karakter yang perlu diteruskan kepada generasi selanjutnya (Kasnadi dan Sutejo, 2017). Pendapat di atas menunjukkan bahwa selain melestarikan kebudayaan daerah, dengan melakukan permainan tradisional juga berfungsi

sebagai media pendidikan. Terdapat nilai-nilai pendidikan yang dapat diambil di dalamnya. Melalui permainan tradisional dapat pula mengembangkan hubungan sosial dengan teman sebaya.

Menurut Zaitun dan Siti Habibah dalam Mutakin (2014) akhlak atau karakter dapat dibentuk melalui pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus menjadi pembiasaan, maka akan menjadi sebuah karakter yang terpatrit di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

## PEMBAHASAN

### Teori pembiasaan

Penerapan pendidikan karakter di lembaga sekolah dapat ditempuh melalui empat alternatif strategi secara terintegrasi. *Pertama*, memadukan konten pendidikan karakter yang telah dirumuskan ke dalam setiap mata pelajaran, yang mencakup pengembangan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang diintegrasikan ke dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. *Kedua*, mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, yang mencakup keteladanan dan kebiasaan rutin. *Ketiga*, memadukan pendidikan karakter kedalam kegiatan - kegiatan yang diprogramkan. *Keempat*, membangun komunikasi kerjasama yang epik antar sekolah dengan orang tua anak didik (Wiyani, 2012).

Berdasarkan ke empat strategi di atas, faktor pembiasaan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan karakter. Beberapa pendapat ahli dikatakan bahwa karakter diidentikkan dengan akhlak. Akhlak dapat dibentuk dengan metode pembiasaan dan penumbuhan kesadaran dalam diri anak didik, meskipun pada awalnya anak didik menolak atau terpaksa melakukan suatu perilaku yang baik, tetapi setelah lama dipraktikkan, secara terus-menerus dibiasakan dan dengan memahami arti penting tentang ibadah yang dilakukannya, maka akan menjadi sebuah karakter yang baik yang terpatrit dalam diri anak didik (Zaitun dan Habibah, 2013).

Teori Pavlov menyatakan bahwa untuk menimbulkan reaksi yang diinginkan disebut respon, maka perlu adanya stimulus yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga disebut

dengan pembiasaan. Dengan pemberian stimulus yang dibiasakan, maka akan menimbulkan respon yang dibiasakan. Sementara itu, Thorndike menyebutkan bahwa untuk memperoleh hasil yang baik maka kita memerlukan latihan. Latihan yang dimaksud ialah latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan urutan yang benar dan secara teratur. Teori ini merujuk kepada sistem "coba-coba", yaitu suatu kegiatan yang bila kita gagal dalam melakukannya, maka kita harus terus mencoba hingga akhirnya berhasil (Choer, 2009).

Nilai-nilai karakter penting diwujudkan dalam penerapan program pembiasaan. Nilai-nilai ini-lah nantinya sebagai *output* dari segala pelaksanaan pembelajaran dan budaya sekolah. Nilai-nilai tersebut, di dalamnya ada komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai karakter, baik untuk Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia sebagai *insan kamil*. Usaha yang dapat dilakukan untuk membangun karakter bangsa adalah melalui penguatan budaya, aktualisasi nilai-nilai luhur Pancasila, implemmentasi ajaran-ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, keteladanan dari semua komponen bangsa, dan melalui pendidikan baik formal, informal, maupun non formal.

### **Permainan Tradisional**

Setiap daerah tentunya memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut tak terkecuali kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu bahkan pada era sekarang pada saat sore hari, yang biasa kita kenal sebagai permainan tradisional. Hal ini selaras dengan pendapat Sukmayadi (2016) bahwa "Permainan tradisional merupakan warisan bangsa Indonesia yang beragam dan warisan budaya tersebut menunjukkan ciri khas dan karakter suatu bangsa". Christriyati, dkk dalam (Ekawati, 2016) menjelaskan permainan tradisional anak diartikan sebagai warisan leluhur bangsa Indonesia yang memiliki kandungan nilai-nilai positif didalamnya yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Nilai-nilai positif tersebut tentunya didasarkan pada nilai budaya daerah setempat, maka dari itu "permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak" (Khasanah dkk, 2011).

Selain itu, terdapat karakteristik permainan yang dapat dikategorikan sebagai permainan

tradisional. *Pertama*, permainan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di alam yang digunakan sebagai alat dalam menjalankan permainan. Seperti, tumbuh-tumbuhan, ranting atau dahan pohon, biji-bijian, batu, pasir. *Kedua*, melibatkan banyak pemain, misalnya petak umpet atau gobak sodor. *Ketiga*, memiliki pesan atau nilai-nilai moral seperti kejujuran, kebersamaan, tanggung jawab, kesabaran, lapang dada, dorongan berprestasi, dan menaati peraturan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan budaya leluhur dari setiap daerah di Indonesia yang menjadi ciri khas bagi daerah tersebut yang memiliki nilai-nilai positif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku.

Khasanah dkk (2011) permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan jiwa anak diantaranya mengembangkan kecerdasan intelektual atau kognitif anak. Melalui permainan tradisional anak dituntut untuk berpikir secara kreatif, seperti menggunakan bahan-bahan yang tersedia, baik di alam atau buatan, sehingga dapat digunakan untuk media bermain. Misalnya pada permainan dakon, anak menggunakan biji salak atau biji-bijian lainnya yang dapat digunakan untuk bermain selain batu. Maka dapat diartikan permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Permainan tradisional juga membangun kedekatan anak dengan alam sehingga tumbuh cinta terhadap lingkungan. Melalui permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, serta kecerdasan spiritual anak dimana dalam permainan tradisional dapat belajar tentang menang dan kalah. Mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak yaitu dengan mengajarkan anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, selain akan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi anak akan belajar mengatur ego sehingga permainan berjalan sesuai dengan tujuan. Mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak, mengajarkan pada anak untuk menerima kekalahan dan kemenangan, selain itu juga mengajarkan pada anak untuk menerima dan mentaati aturan yang berlaku.

### **Karakter**

Karakter merupakan bagian fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, jalur dan jenjang (Hapidin dan Yenina, 2016). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter memiliki arti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain.

Karakter merupakan kepribadian seseorang yang meliputi sifat, perilaku, akhlak, watak, tabiat, dan budi pekerti. Karakter memiliki sifat – sifat yang relatif tetap. Karakter terbentuk dari hubungan dengan orang lain secara sengaja ataupun tidak yang memberikan pengaruh pada perkembangan kepribadian seseorang. Pendidikan karakter yang dimaksudkan ialah bukan tentang sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, namun lebih dari itu, pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan – kebiasaan yang baik (*habituation*) (Rachman, 2013).

#### **Nilai – Nilai Karakter**

Kemendiknas menjabarkan dalam pendidikan karakter dikembangkan mengarah kepada nilai dan prinsip yang intinya untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Rachman, 2013).

#### **Pentingnya Karakter**

Era modern seperti ini pendidikan mencetuskan sebuah pendidikan dengan selogan pendidikan karakter. Hal itu menunjukkan bahwa karakter menjadi sangat penting untuk diberikan bagi anak. Menurut Simorangkir (2015) pendidikan karakter yang diberikan pada anak pra sekolah (usia dini) dapat membentuk perilaku positif; interaksi yang baik dengan gurunya, kemampuan mengelola emosi, percaya diri, kemampuan berinteraksi sosial dengan kawannya termasuk kemampuan akademik. Di Indonesia pendidikan karakter menjadi penting dikarenakan adanya anggapan proses pendidikan yang belum berhasil sepenuhnya dalam membangun manusia Indonesia yang berkarakter, bahkan pendidikan Indonesia disebut pendidikan yang gagal karena banyak lulusan sekolah atau sarjana yang piawai dalam menjawab soal ujian, berpikiran cerdas, tetapi mental dan moralnya lemah (Rachman, 2013).

#### **Pembiasaan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter**

Melakukan perbuatan baik menjadi bertahan, diperlukan pengulangan-pengulangan hingga akhirnya menjadi kebiasaan yang kemudian dapat membentuk karakter. Torndike (*the law of use*) menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan (latihan). Dengan kata lain bahwa melalui latihan-latihan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus maka perbuatan atau

latihan tersebut akan melekat kuat pada individu yang kemudian dinamakan sebagai pembiasaan.

Zaitun dan Habibah (dalam Mutakin, 2014) menjelaskan akhlak atau karakter dapat dibentuk melalui pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus dan menjadi kebiasaan, maka akan menjadi karakter yang terpatrit di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Karakter dapat dibentuk melalui metode pembiasaan. Meskipun pada awalnya anak didik terpaksa melakukan suatu perilaku tertentu, namun apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus-menerus dan menjadi kebiasaan, maka akan menjadi karakter yang terpatrit di dalam diri anak didik. Melalui pembiasaan permainan tradisional ini, diharapkan nilai – nilai karakter positif yang ada dalam permainan tradisional dapat dipahami oleh anak, dilakukan secara terus – menerus dan konsisten, selanjutnya dapat terinternalisasi dalam diri anak menjadi sebuah karakter.

Pembiasaan-pembiasaan yang dimaksudkan dalam gagasan ini melalui berbagai kegiatan permainan tradisional. Yaitu kegiatan rutin permainan tradisional yang dilakukan siswa secara terus-menerus dan konsisten secara terjadwal. Kegiatan spontan yang dilakukan siswa secara spontan pada saat itu juga. Pelaksanaan pembiasaan permainan tradisional ini perlu adanya pengondisian dan pemrograman dengan cara penciptaan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter oleh guru di lembaga sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ekawati, Khusnia. 2016. Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sd Nahdlatul Ulama' Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1*. Hlm 16-22.
- Hapidin, Yenina. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 10 Edisi 2.
- Kasnadi dan Sutejo. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional PPKn III*. STKIP PGRI Ponorogo.

- Khasanah, Ismatul, dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1 (1): 91-105.
- Mutakin, Tatan Zenal, dkk. 2014. Penerapan Teori Pembiasaan dalam Pembentukan Karakter Religius di Tingkat Sekolah Dasar. *Edutech Tahun 13*, 1 (3). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Rachmah, Huriyah. 2013. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta* 7, 1 (1). STKIP Pasundan Cimahi.
- Simorangkir, Melda. 2015. Belajar Menyenangkan: Sistem Pembelajaran Terpadu Berbasis Karakter. *JDP*, 8 (3): 199-204.
- Sukmayadi, Trisna. 2016. Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional*. Universitas Ahmad Dahlan.