



CHARACTER VALUES IN *JUNGKIT-JUNGKITAN* TRADITIONAL CHILDREN GAME

Ni Putu Eni Astuti

STKIP Suar Bangli, Bali, Indonesia

Putu.eniastuti@gmail.com

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JUNGKIT JUNGKITAN

ARTICLE INFO

Submitted:
21 Mei 2020
21st May 2020

Accepted:
27 Juli 2020
27th July 2020

Published:
25 Agustus 2020
25th August 2020

ABSTRACT

Abstract: Children world is identical to games. Lately traditional game is left and replaced by the emerging of technology. This paper aimed at describing Jungkit-jungkitan traditional game activity in character education review. Commonly this game is played by boys in coupled group, in sitting position on each of the player instep, while moving from start to finish. This study was a qualitative descriptive research involving elementary school children in Buahon Village, Tabanan, Bali. The data was collected through interview and observation. Data analysis used content analysis upon the procedure of Jungkit-jungkitan game and data from interview and observation on the children. The validation was conducted by expert discussion. The finding showed that Jungkit-jungkitan traditional game embraced the four-character education pillars, i.e. (1) intellectual development, (2) affective development, (3) spiritual and emotional development, and (4) physical and kinesthetic development. Majority the developed character values in Jungkit-jungkitan traditional game was on the pillar of physical and kinesthetic development, i.e. discipline, sportive, tough, reliable, endurance, cheerful, persistent, hardworking, and competitive.

Keywords: traditional game, jungkit-jungkitan, character value

Abstrak: Dunia anak sangat identik dengan kegiatan bermain. Saat ini permainan yang mulai ditinggalkan dan mulai digantikan dengan kehadiran teknologi adalah permainan tradisional. Tulisan ini bertujuan untuk menggambarkan kegiatan permainan tradisional jungkit-jungkitan dalam tinjauan pendidikan karakter. Permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak laki-laki dalam kelompok secara berpasangan, dengan posisi duduk pada kedua punggung kaki pasangan masing-masing, sambil bergerak dari start hingga finish. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan anak-anak usia sekolah dasar di desa Buahon Tabanan, Bali. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Analisis data menggunakan analisis isi terhadap prosedur permainan jungkit-jungkitan ditambah data hasil wawancara dan observasi terhadap anak. Validasi terhadap data dilakukan dengan diskusi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional jungkit-jungkitan menyentuh keempat pilar pendidikan karakter yakni (1) olah pikir, (2) olah rasa, (3) olah hati, dan (4) olah raga. Mayoritas nilai-nilai karakter yang dikembangkan didalam permainan jungkit-jungkitan adalah pada pilar olah raga yakni nilai karakter disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, ceria, gigih, bekerja keras, berdaya saing.

Kata kunci: permainan tradisional, jungkit-jungkitan, nilai karakter

CITATION

Astuti, N.P.E. (2020). Character Values in *Jungkit-Jungkitan* Traditional Children Game. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 432-441. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i4.7932>.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menjadikan aktivitas manusia pada masa ini tidak dapat terlepas dari pengaruhnya. Teknologi hadir sebagai simbol dari masyarakat modern (Soedjatmiko, 2008). Indonesia merupakan salah satu negara yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Manumpil, 2015). Dilansir The Next Web, dalam liputan6.com tahun 2018 menyatakan bahwa Indonesia ada di dalam daftar peringkat ketiga dunia yang memakai media sosial facebook dan twitter dengan pengguna sekitar 140 juta orang dibawah Amerika Serikat (240 juta pengguna) dan India (270 juta) pengguna. Sedangkan ditahun 2019, berdasarkan hasil riset Wearesosial Hootsuite yang dirilis Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Durasi penggunaan bermain media sosial rata-rata selama 203 menit setiap harinya (bbc.com).

Kominfo (2017) dalam survei penggunaan TIK di Indonesia dengan total sebanyak 3934 responden, memperoleh data bahwa penggunaan media sosial oleh individu berdasarkan rentang usia 9-19 Tahun adalah sebanyak 93.52%, dan pengguna media sosial berdasarkan responden dari kalangan siswa SD adalah sebanyak 76,89%. Praktis dari hasil survei ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak-anak usia SD di Indonesia sudah tidak asing dengan dunia digital. Salah satu hasil penelitian Astuti (2019) dalam penelitian tentang Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sd 2 Buah Tabanan, Bali adalah Sebanyak 72% tujuan peserta didik memiliki *smartphone* untuk medsos dan game. Selain menggunakan media sosial, anak usia sekolah dasar dewasa ini juga sangat akrab dengan permainan digital.

Traditional Games Returns Community bersama U-Report Indonesia membuka jajak pendapat pada tahun 2017 dengan 4963 responden di seluruh Indonesia, mendapati bahwa terdapat 32% responden yang cenderung menyukai permainan digital (Taditional Games Returns, 2017). Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan

teknologi yang mutakhir. Permainan ini biasanya dilakukan di dalam ruangan dan lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012). Sebagai contoh permainan engklek, ketika engklek dimainkan secara digital, maka nilai-nilai pendidikannya didalanya menjadi hilang (Tzeng & Huang, 2010). Permainan anak yang dimainkan secara digital, tentu sangat berbeda dengan permainan anak tradisional.

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung wisdom (Suseno, 1999) memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), serta refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Sejalan dengan itu, Dharmamulya, 2008 menyatakan permainan tradisional juga merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi sebuah budaya. Bishop & Curtis (2001) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Tahapan usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah anak usia sekolah (Iswinarti, 2017).

Secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, Simposium Nasional, 2005) mendapati bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Berbagai aspek perkembangan yang terstimulasi dari kegiatan permainan tradisional ini bermuara pada pembentukan karakter anak.

Salah satu permainan anak tradisional yang masih lestari di Desa Buah Tabanan, Bali adalah permainan yang bernama Jungkit-Jungkitan. Berdasarkan observasi dan studi pustaka

yang dilakukan pada 24 Februari 2020, nama permainan ini belum ada atau dimainkan sebelumnya. Permainan ini dipopulerkan oleh salah seorang pemerhati anak sekaligus seniman dari desa Buahon, I Wayan Merta. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki, namun dapat juga dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini kerap dipraktikkan dalam kegiatan-kegiatan anak di desa tersebut dan

sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar. Permainan jungkit-jungkitan ini juga dimainkan oleh anak-anak pada kegiatan Bulan Bahasa Bali yang dilaksanakan serempak di seluruh desa adat di Bali pada tahun 2019. Penelitian ini ingin memperoleh gambaran nilai-nilai karakter anak yang terkandung didalam permainan Jungkit-Jungkitan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ini merupakan pendekatan ilmiah dan mengandalkan manusia sebagai instrumen penelitian (Creswell, 2015). Data yang terkumpul berbentuk narasi, kata-kata, dan gambar di rangkai menjadi sebuah kesimpulan yang berbentuk deskripsi.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak usia sekolah dasar di desa Buahon Tabanan, Bali. Aristoteles merumuskan anak usia 7-14 tahun berada pada kategori fase II yang disebut masa anak atau masa sekolah dimana kegiatan anak mulai belajar di sekolah dasar. Sedangkan pada periodisasi didaktis yakni tinjauan dari segi keperluan atau materi yang tepat diberikan pada suatu masa, Montessori menempatkan usia 7 sampai 12 tahun dengan nama masa abstrak dimana anak sudah mulai memperhatikan masalah kesusilaan, mulai berfungsi perasaan etisnya yang bersumber dari kata hatinya, dan mulai mengetahui kebutuhan orang lain (Ahmadi & Sholeh 2005).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan diskusi ahli. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui prosedur permainan jungkit-jungkitan. Diskusi ahli digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka memperoleh nilai-nilai disetiap pilar pendidikan karakter baik yang terkandung dalam permainan anak tradisional jungkit-jungkitan. Diskusi ahli ini dilakukan dengan I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di STKIP Suar Bangli dengan topik-topik pendidikan karakter yang merupakan salah satu fokus penelitiannya.

Analisis data dilakukan secara kualitatif yaitu melakukan analisis isi terhadap prosedur permainan jungkit-jungkitan yang dilengkapi dengan observasi dan wawancara terhadap anak yang melakukan permainan tersebut, sehingga diperoleh gambaran tentang nilai-nilai disetiap pilar pendidikan karakter yang terkandung didalamnya. Gambaran hasil analisis isi kemudian didiskusikan dengan ahli yakni pencipta permainan jungkit-jungkitan dan dosen yang fokus penelitiannya tentang pendidikan karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Permainan

Permainan jungkit-jungkitan sekilas menyerupai permainan jungkat-jungkit. Permainan jungkat-jungkit biasanya dimainkan dengan menggunakan papan panjang dan sempit berporos di tengah, sehingga di saat salah satu ujungnya bergerak naik maka ujung yang lain bergerak turun, namun pada permainan anak tradisional jungkit-jungkitan tidak ada media papan panjang

yang digunakan tetapi mengandalkan keseimbangan setiap anak dengan pasangannya untuk bergerak sampai pada garis *finish*. Perbedaan lainnya adalah lagu yang dinyanyikan saat permainan berlangsung. Pada permainan jungkat-jungkit dengan media papan, biasanya tidak ada lagu khusus yang dinyanyikan oleh anak yang memainkannya. Namun, pada permainan jungkit-jungkitan terdapat lagu khusus yang dinyanyikan

oleh anak-anak yang tidak ikut dalam permainan untuk menyemangati teman yang bermain dan meramaikan suasana permainan. Lagu permainan jungkit-jungkitan berbahasa bali dan sangat mudah dihafalkan karena dalam bentuk singkat, sebagai berikut.

*Jungkit jungkitan menek tuwun ya maguyang
Jungkit jungkitan menek tuwun ya maguyang
Karagkirig mabalapan, karagkirig
mabalapan*

Permainan ini sangat cocok dilakukan oleh anak-anak dalam jumlah yang besar dan bersifat kompetisi. Untuk menyeimbangkan kekuatan fisik dan memperhatikan kenyamanan dalam bermain, maka permainan ini dipisahkan antara kelompok anak perempuan dan anak laki-laki. Selama permainan berlangsung, terdapat satu orang yang bertugas sebagai pemandu sekaligus wasit diluar anggota permainan. Permainan ini sebagaimana nampak pada gambar 1.



Gambar 1. Permainan anak tradisional jungkit-jungkitan

Secara ringkas, prosedur dan cara bermain permainan jungkit-jungkitan nampak dalam gambar 1.

- 1 •Setiap anak mencari pasangan secara homogen berdasarkan jenis kelamin
- 2 •Menentukan dua pasang anak yang akan siap bermain
- 3 •Setiap anak duduk berhadapan dalam posisi duduk dengan kaki didepan badan, posisi kaki sejajar, telapak kaki menyentuh tanah
- 4 •Setiap anak duduk dan bertumpu pada punggung kaki pasangannya dan memegang lengan satu samatu sama lain
- 5 •Saat lagu dinyanyikan oleh anak yang berada diluar permainan, maka setiap pasang anak bergerak mencapai garis finish dengan menjungkat-jungkitkan sambil menjaga keseimbangan
- 6 •pasangan yang tercepatmencapai fisish menjadi pemenangnya

Gambar 2. Prosedur dan Cara Bermain Permainan Jungkit-Jungkitan

Berdasarkan tahap perkembangan bermain, permainan tradisional anak jungkit-jungkitan berada pada tahap ketiga yakni tahap bermain (play stage) menurut Hurlock. Tahap tersebut terjadi ketika anak masuk ke sekolah dasar, yang semula masih anak masih senang bermain dengan barang mainan terutama ketika sendiri, kemudian akan tertarik pada beragam permainan seperti games, olah raga, dan bentuk permainan orang dewasa lainnya (Iswinarti 2017). Jika dilihat dari teori perkembangan kognitif Piaget, maka permainan ini merupakan permainan pada tahap sosial play games with rules yang lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika, dan bersifat objektif (Hughes, 2010). Permainan jungkit-jungkitan dalam klasifikasi permainan yang disebutkan oleh (Dharmamulya, 2008) tergolong bermain dan berkompetisi dan permainan kerjasama (Lavega, 2007). Hal ini karena permainan ini mendasarkan

pada kekuatan fisik berupa pertandingan kelompok dengan kelompok lainnya dan membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya.

Nilai-Nilai Karakter Dalam Setiap Pilar Pendidikan Karakter

Pilar karakter merupakan kawasan disiplin yang membentuk satu kesatuan disiplin yang utuh tentang pendidikan karakter. Pilar-pilar pendidikan nasional yang merujuk pada pengolahan nilai-nilai dalam kawasan pikiran, perasaan, fisik atau raga, dan pengolahan hati yang menjadi spirit dalam menggerakkan pikiran, perasaan, dan kemauan diistilahkan sebagai olah pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga (Yaumi, 2005). Nilai-nilai yang terdapat dalam setiap pilar pendidikan karakter pada permainan anak jungkit-jungkitan tertuang didalam gambar 3.

OLAH PIKIR	OLAH RASA	OLAH HATI	OLAH RAGA
<ul style="list-style-type: none"> •mengatur diri •berhubungan dengan orang lain •eksistensial •produktif 	<ul style="list-style-type: none"> •apresiatif •mudah kerjasama •gotong royong •peduli 	<ul style="list-style-type: none"> •bertanggungjawab •berjiwa besar •teguh pendirian •empati 	<ul style="list-style-type: none"> •disiplin •sportif •tangguh •andal •berdaya tahan •ceria •gigih •bekerja keras •berdaya saing

Gambar 3. Nilai-Nilai Karakter Permainan Jungkit-Jungkitan Pada Pilar Pendidikan Karakter

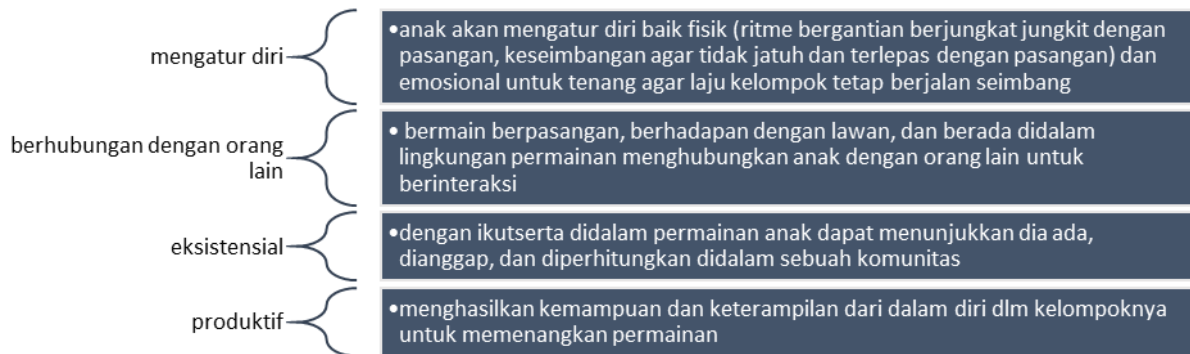
Olah Pikir

Kegiatan berpikir pada umumnya mengacu pada setiap aktivitas mental atau intelektual yang melibatkan kesadaran subjektif individu, yang merujuk pada mengasihkan atau mengatur ide (Yaumi, 2005). Pengembangan pendidikan karakter melalui domain olah pikir terdiri atas cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi iptek, dan reflektif,

(Samawi & Hariyanto 2011). Jika seluruh komponen ini digabungkan dalam sebuah istilah, maka kata yang paling tepat untuk mewakilinya adalah “cerdas”, yang mencakup karakter kritis dan reflektif (Yaumi, 2005). Hasil dari pendidikan karakter yang terinternalisasi dalam domain ini adalah individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat (Agam, 2018).

Didalam permainan jungkit-jungkitan terdapat empat nilai-nilai karakter pada pilar olah pikir. Nilai karakter yang terkandung adalah (1)

mengatur diri, (2) berhubungan dengan orang lain, (3) eksistensial, (4) produktif seperti yang tergambar pada gambar 4.

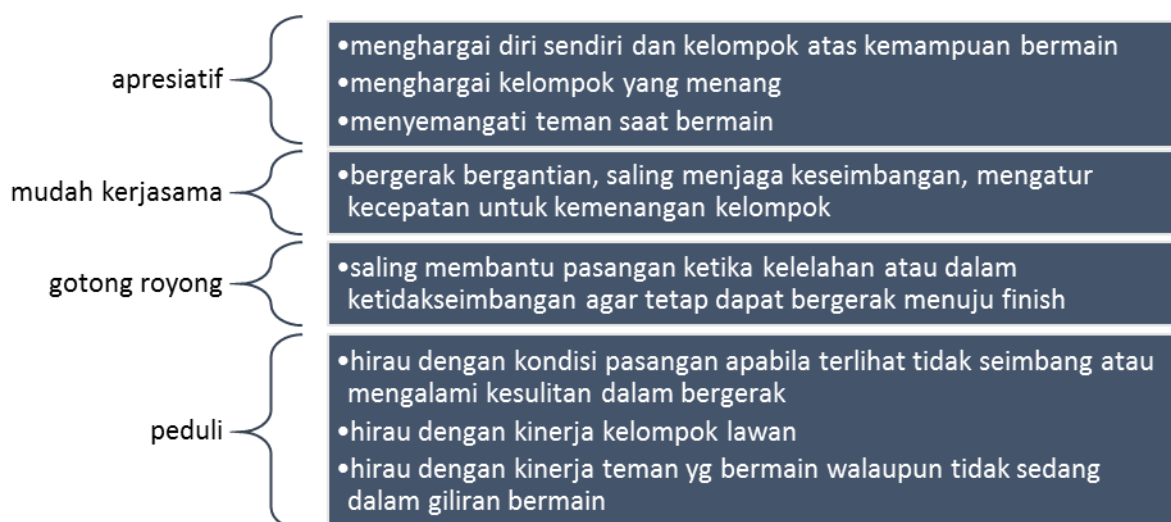


Gambar 4. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Jungkit-Jungkitan Pada Pilar Olah Pikir

Olah Rasa

Kata rasa merujuk pada pengalaman emosi subjektif (Wikipedia, 2012). Dengan demikian rasa merujuk pada pengelolaan kekuatan perasaan batin atau emosi jiwa yang menurut Daniel Goleman dipandang sebagai sebuah kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah potensi bawaan untuk merasakan, menggunakan, berkomunikasi, mengingat, menggambarkan, mengidentifikasi, belajar dari, memahami, dan menjelaskan emosi,

(Yaumi, 2005). Hasil dari pendidikan karakter yang terinternalisasi dalam domain ini adalah individu yang memiliki integritas moral, rasa berkesenian dan berkebudayaan (Agam, 2018). Didalam permainan jungkit-jungkitan terdapat empat nilai-nilai karakter pada pilar olah rasa. Nilai karakter yang terkandung adalah (1) apresiatif, (2) mudah kerjasama, (3) gotong royong, (4) peduli seperti yang tergambar pada gambar 5.

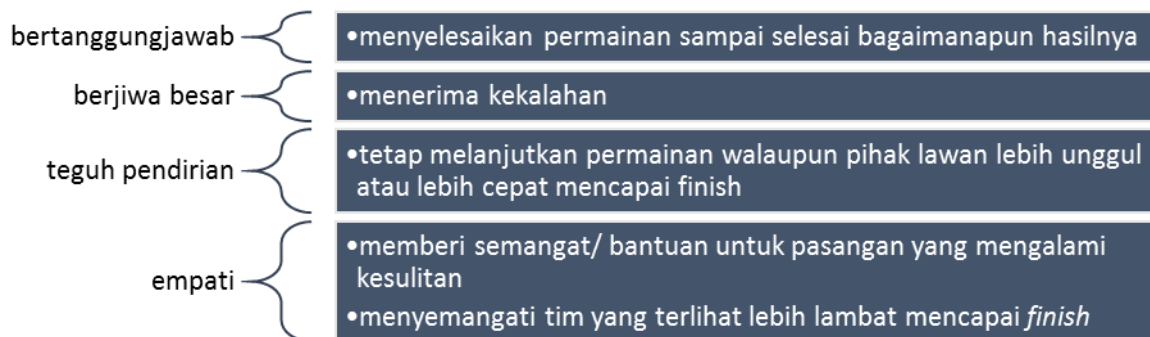


Gambar 5. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Jungkit-Jungkitan Pada Pilar Olah Rasa

Olah Hati

Olah hati adalah kapasitas atau kemampuan hidup manusia yang bersumber dari hati yang paling dalam, yang terilhami dalam bentuk kodrat untuk dikembangkan dan ditumbuhkan dalam mengatasi berbagai kesulitan hidup (Yaumi, 2005). Olah hati dimaknai sebagai pusat dari segala bentuk emosi yang berfungsi sebagai penyeimbang antara kecerdasan intelektual dengan kecerdasan emosional yang berbentuk kecerdasan spiritual. Nilai-nilai karakter yang terkandung didalam pilar

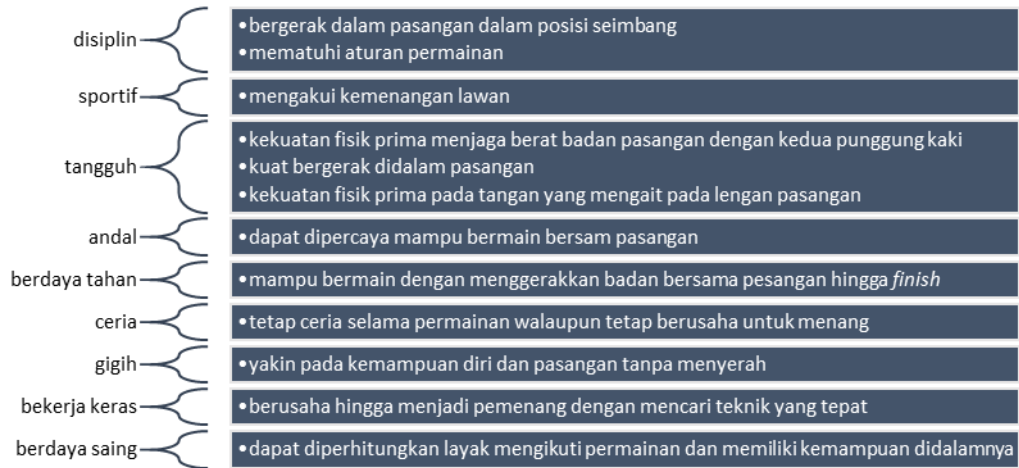
ini adalah beriman, jujur, amanah, adil, bertanggungjawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban dan berjiwa patriotik, (Samawi & Hariyanto 2011). Didalam permainan jungkit-jungkitan terdapat empat nilai-nilai karakter pada pilar olah hati. Nilai karakter yang terkandung adalah (1) bertanggungjawab, (2) berjiwa besar, (3) teguh pendirian, (4) empati seperti yang tergambar pada gambar 6.



Gambar 6. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Jungkit-Jungkitan Pada Pilar Olah Hati

Olah Raga

Olah raga identik dengan olah fisik, psikomotor, dan kinestetik. Olah raga adalah suatu aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Yaumi, 2005). Nilai-nilai karakter yang terkandung didalam pilar ini adalah karakter karakter disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, ceria, gigih, bekerja keras, dan berdaya saing. Kesehatan dan kebugaran fisik sangat penting karena dengan kesehatan individu mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara (Agam, 2018). Didalam permainan jungkit-jungkitan terdapat enam nilai-nilai karakter pada pilar olah raga. Nilai karakter yang terkandung adalah (1) disiplin, (2) sportif, (3) tangguh, (4) andal, (5) berdaya tahan, (6) ceria, (7) gigih, (8) bekerja keras, (9) berdaya saing seperti yang tergambar pada gambar 7.



Gambar 7. Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Jungkit-Jungkitan Pada Pilar Olah Raga

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengimplementasikan penguatan karakter penerus bangsa melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan sejak tahun 2016. Kegiatan ini bersifat holistik dan terintegrasi didalam proses pembelajaran baik intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler yang dapat

dilaksanakan dengan berbasis pada pengembangan budaya sekolah maupun melalui kolaborasi dengan komunitas-komunitas di luar lingkungan pendidikan. Kegiatan permainan tradisional anak jungkit-jungkitan merupakan dukungan dari komunitas diluar lingkungan pendidikan yang difasilitasi oleh desa adat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Permainan tradisional anak jungkit-jungkitan merupakan permainan tradisional anak di Desa Buah Tabanan yang dipopulerkan oleh tokoh skaligus seniman setempat, Bapak I Wayan Merta. Permainan ini dilakukan secara berpasangan dengan mengandalkan keseimbangan setiap anak bersama pasangannya. Permainan ini dimainkan dengan cara duduk berhadapan, berat badan bertumpu pada punggung kaki pasangan lalu bergerak dengan menungkat-jungkitkan badan secara bergantian sampai pada garis *finish*. Permainan ini mengandung berbagai nilai karakter yang terpetakan didalam setiap pilar pendidikan karakter yakni oleh pikir, olah rasa, olah hati, dan olah raga. Nilai karakter yang paling banyak muncul dan berkembang di dalam permainan tradisional anak jungkit-jungkitan ini adalah pada

pilar olah raga. Nilai karakter ini antara lain (1) disiplin, (2) sportif, (3) tangguh, (4) andal, (5) berdaya tahan, (6) ceria, (7) gigih, (8) bekerja keras, (9) berdaya saing. Permainan ini sangat cocok dimainkan pada kegiatan-kegiatan yang melibatkan banyak anak dan bersifat kompetitif. Desa Buah Tabanan, Bali telah memiliki sarana dan prasarana yang mumpuni untuk melestarikan kegiatan ini. Hanya saja diperlukan konsistensi terutama dari pihak desa (pemerintahan dan jajarannya) agar secara rutin dan beresinambungan mengadakan permainan ini pada setiap kegiatan desa yang relevan. Hal ini nantinya akan dapat ditiru oleh daerah lainnya, sehingga pendidikan nilai-nilai karakter yang terkandung didalam permainan ini dapat berkembang kelingkungan yang lebih luas lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada budayawan skaligus seniman dari desa Buahman Tabanan, Bali Bapak I Wayan Merta sebagai pencipta permainan jungkit-jungkitan dan selalu menggiatkan permainan ini pada setiap *event* khususnya yang melibatkan anak-anak. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada segenap jajaran pemerintahan di

Desa Buahman, Tabanan, Bali yang sudah berkenan mengajak dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian, serta anak-anak usia sekolah dasar di Desa Buahman yang begitu aktif dan bersemangat mengikuti bermain dan melestarikan permainan tradisional jungkit-jungkitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. P. E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Karakter Peserta Didik Kelas Tinggi di SD 2 Buahman Tabanan. *Prosiding*. Seminar Nasional Pendidikan, Sains, Sosial, dan Humaniora "Penguatan Kompetensi SDM Pada Era Revolusi Industri 4.0" SENADIKSHA 1. Hal. 31-38.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play Today in the Primary School Playground: Life, Learning, and Creativity*. Buchingham: Open University Press.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Duarte, F. (2019). *Berapa banyak waktu yang dihabiskan rakyat Indonesia di media sosial?*.
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49630216>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Hughes, F. P. (2010). *Childrent, Play, And Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Iswinarti (2005). Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian). *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Iswinarti. (2017). Nilai-Nilai Problem Solving Permainan Tradisional *Engklek*. *Prosiding*. Seminar Nasional dan Gelar Produk. *Prosiding*. Senaspro 2016. 1-9.
https://www.researchgate.net/publication/320620169_Nilai_nilai_Problem_Solving_Permainan_Tradisional_Engklek
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional*.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK Tahun 2017*. Jakarta. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Krisdyatmiko, (1999). *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuhkembang Anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Kurnia, T. (2018). *5 Negara dengan Jumlah Pengguna Media Sosial Terbanyak, Indonesia Berapa?*. Tersedia pada:
<https://www.liputan6.com/teknoread/3481323/5-negara-dengan-jumlah-pengguna-media-sosial-terbanyak-indonesia-berapa#>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Lavega, P. (2007). *Traditional Games in Spain: A Social School of Value and Learning*.
<https://www.yumpu.com/en/document/read/22959567/traditional-games-in-spain-a-social-school-of-values-and-isdynet>
- Manumpil, B. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Universitas Sam Ratulangi*.
<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/arti>

- [cle/viewFile/7646/7211](#). Diakses pada tanggal 31 agustus 2015.
- Misbach, I. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa, *Tesis UPI Bandung*: Tidak Diterbitkan.
- Samawi, M., dan Hariyanto, (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sedyawati, E. (1999). Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya. *Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuhkembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Seriati, N. N dan Hayati, N. (2010). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/3835/>
- Soedjtmiko, H. (2008). *Saya Berbelanja, Maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumerisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids. A Southeast Asia Study*. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Traditional Games Returns. (2017). *Hasil Survei Peminat Permainan Tradisional Tahun 2017*. <https://tgrcampaign.com/read/58/hasil-survei-peminat-permainan-tradisional-tahun-2017>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Tzeng, S. K. & Huang, C. F (2010). A Study of the interactive “Hopscotch” game for the children using music technique. *The international journal of multimedia & its application*, 2 (2), 32-34
- We Are Social. (2019). *Berapa Pengguna Media Sosial Indonesia?*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/02/08/berapa-pengguna-media-sosial-indonesia>. Diakses pada 19 Mei 2020.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar, dan Implementasi)*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.