



**MEMBUMIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA
PELESTARIAN BUDAYA DAERAH PADA SISWA SEKOLAH
DASAR DI KECAMATAN JAYALOKA KABUPATEN MUSI RAWAS**

Rusmana Dewi¹, Tri Astuti², Nur Nisai Muslihah³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Silampari

Email: astutitri7@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan akhir melaksanakan PKM ini adalah untuk mengedukasi siswa, juga guru Sekolah Dasar di Kecamatan Jayaloka agar dapat mengenal kembali, memahami, mencintai, melestarikan dan mengembangkan berbagai bentuk permainan tradisional daerahnya dalam upaya menanggulangi bahaya dari kecanduan gadget sebagai akibat adanya proses pembelajaran daring. Salah satu bentuknya, menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi siswa saat jam istirahat ataupun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka dapat mengisi jam kosong dengan bermain permainan tradisional. Bentuk kegiatan dilakukan dengan cara sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari, bertempat di SD Negeri Margatani Kecamatan Jayaloka. Temuan awal dari hasil analisis data tanya jawab pada tahap sosialisasi, masih ada beberapa guru dan siswa yang masih mengenal bentuk-bentuk permainan tradisional, di antaranya permainan dakon, engklek, egrang, dan lompat tali. Namun, mereka sudah jarang memainkannya, bahkan di lingkungan sekolah, tidak ada yang memainkannya. Setelah dilakukan program kegiatan PKM ini, siswa juga guru tampak bergembira, senang, dan bersemangat untuk menghidupkan kembali permainan tradisional yang sudah lama tidak dimainkan, khususnya di lingkungan sekolah.

ABSTRACT

The last purpose of this PKM was to educate students and elementary school teachers in Jayaloka Village so that they can recognize, understand, love, preserve and develop various traditional games in their village in an effort to overcome some dangers of gadget addiction as the result of online learning. One of forms, the traditional game became an alternative choice to play for students during breaks or when there are no lessons in school. This program was conducted by socialization, introduction, and practicing for various traditional games. It spent about one day, at Margatani National Elementary School, Jayaloka District. Initial results on the socialization stage showed that there were still some teachers and students who were still familiar with some traditional games, such as dakon, engklek, stilts, and jumping rope games. However, they rarely played it, no one applied those traditional games in the school. After this PKM program was conducted, Both students and teachers seemed happy, glad, and excited to revive traditional games that had not been practiced for a long time, especially at school.

KEYWORDS

Membumikan, Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya Daerah, Siswa SD Grounding, Traditional Game, Preservation Of Local Culture, Elementary Student

ARTICLE HISTORY

Received 30 Maret 2022
Revised 09 April 2022
Accepted 22 Mei 2022

CORRESPONDENCE : Tri Astuti @ astutitri7@gmail.com



PENDAHULUAN

Keberagaman masyarakat Indonesia salah satunya dicerminkan dari keberagaman budayanya. Kekayaan budaya di Indonesia inilah yang menyebabkan Indonesia dikenal sebagai negara yang multikultur. Salah satu bentuk budaya yang dimiliki Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional atau disebut juga permainan rakyat merupakan salah satu bentuk folklor sebagian lisan yang hidup dan banyak digemari oleh masyarakat kita pada zaman dahulu karena memiliki keunikan tersendiri. Menurut Cahyono (dalam Pratama, 2019: 30), keunikan permainan tradisional ini cenderung dalam memainkannya menggunakan atau memanfaatkan alat di lingkungan tanpa membeli sehingga dapat menanamkan daya imajinasi dan kreatifitas; permainan melibatkan pemain yang relatif banyak, sehingga mampu membangun interaksi sosial anak; permainan tradisional sendiri memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan taat pada aturan.

Sayangnya, konsekuensi dari kehadiran teknologi digitalisasi dan internetisasi serta santerinya permainan *gadget* telah mengubah gaya hidup anak-anak kita sekarang ini. Kondisi mitra, sebagaimana kondisi yang dialami masyarakat dewasa ini, banyak sekali anak-anak kita yang sudah enggan untuk bermain keluar rumah, mereka lebih asik bercengkrama dengan *gadget* nya daripada bermain dengan teman-teman sebaya. Akibatnya, jiwa sosial anak menjadi lebih rendah dan anak condong memiliki sifat individualis. Astuti, dkk (2021: 33) mengungkapkan bahwa bentuk permainan modern berupa *gadget* ini, telah menanamkan jiwa individualistik dan mengikis rasa simpati serta empati pada sesama. Di samping itu, dari sisi fisik, anak pun sedikit melakukan gerak. Jika hal ini tidak segera disikapi dan dibatasi, maka akan berdampak negatif, baik pada fisik maupun mental anak-anak kita. Vardiana dan Astutik (2020: 4) mengemukakan permainan tradisional dapat menanamkan kegiatan sosial dan kinestetik pada anak.



Menurut Kurniawan (2018: 101) permainan tradisional sangat mendukung anak agar berhubungan dengan alam sekitarnya dan dengan sesamanya, sehingga membentuk dan membuat jiwa sosial anak menjadi berkembang. Menumbuhkan kemampuan sosial pada anak, memiliki tujuan untuk dapat mempertahankan nilai-nilai positif yang terkandung dalam akar budaya bangsa. Selain itu juga, Ulfatun (dalam Anam, dkk, 2017: 3) menyatakan bahwa kegiatan permainan tradisional mampu membuat anak berfikir fokus, pandai berhitung, pandai berkomunikasi, sosialisai dan bekerjasama, dan juga mudah dalam bergaul.

Dari hasil temuan awal Tim PKM pada kondisi mitra, ketika dilakukan sosialisasi, ditemukan masih ada beberapa guru dan siswa yang masih mengenal bentuk-bentuk permainan tradisional, di antaranya permaian dakon, engklek, egrang, dan lompat tali. Namun, sebagaimana permasalahan yang umumnya sedang dihadapi masyarakat kita dewasa ini, pengembangan permainan tradisional yang dulunya pernah ada, saat ini jarang dan bahkan tidak terlihat dimainkan oleh anak-anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dapat dikatakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permaian tradisional tersebut, saat ini menjadi terkikis secara perlahan dan jika hal itu dibiarkan secara terus-menerus akan berakibat pada hilangnya warisan budaya dari permaian tradisional yang sarat makna dengan nilai-nilai baik untuk berkehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah memberikan edukasi pada siswa, juga guru Sekolah Dasar di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas agar dapat mengenal kembali, memahami, mencintai, melestarikan dan mengembangkan berbagai bentuk permaian tradisional daerahnya dalam upaya menanggulangi bahaya dari kecanduan *gadget* sebagai akibat adanya proses pembelajaran daring. Salah satu bentuknya, dengan menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi siswa saat jam istirahat ataupun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka dapat mengisi jam kosong dengan bermain permaian tradisional. Menurut



Lucia (dalam Irman, 2017:89), manfaat dari permainan rakyat atau permainan tradisional adalah mampu memotivasi kegiatan kreatif, seperti ekspresi diri dan imajinasi, sehingga membuat anak belajar bagaimana menjelajahi dunia dan tentunya membuat anak tampil lebih percaya diri.

METODE

Pelaksanaan kegiatan PKM yang diselenggarakan Tim Dosen STKIP-PGRI Lubuklinggau mengangkat tema “Membumikan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas”. Kegiatan ini diselenggarakan selama satu hari, yaitu tanggal 15 Februari 2021. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM berupa sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dan guru Sekolah Dasar di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas.

Dalam proses pelaksanaan program kegiatan PKM, tahap awal yang dilakukan Tim adalah melakukan persiapan dengan studi pendahuluan ke lokasi mitra dengan cara melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Korwil Dinas Pendidikan dan Kepala SD Negeri Margatani Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Selanjutnya baru TIM melaksanakan kegiatan sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional. Secara rinci tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Tahapan Persiapan

Pada tahapan persiapan, Tim mengawali dengan studi pendahuluan, dengan melakukan survei lokasi untuk menetapkan tempat diselenggarakannya program PKM. Pada kegiatan awal ini, Tim juga melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Korwil Dinas Pendidikan, ibu Arsadiyahati, S.Pd. dan Kepala SDN Margatani Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas, ibu Endang Krisno Lestari, S.Pd. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data awal sehingga penetapan kegiatan



yang dilakukan Tim PKM benar-benar memiliki nilai tepat guna dan berdaya guna dalam memecahkan permasalahan mitra.

Hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan oleh Tim PKM adalah sebagai berikut.

- a. Survei lokasi pengabdian.
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran.
- c. Penyusunan dan pengajuan proposal kegiatan ke lembaga perguruan tinggi.
- d. Penyusunan bahan atau materi dan penyiapan kelengkapan alat pendukung kegiatan PKM.

2. Tahapan Pelaksanaan dan Pelaporan

Kegiatan PKM dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada tanggal 15 Februari 2021. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM adalah sosialisasi, pengenalan, dan praktik bermain permainan tradisional. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM, Tim PKM Dosen dibantu oleh kelompok mahasiswa KKN posko 29.

Sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan, Tim membuat laporan tertulis pada lembaga perguruan tinggi. Luaran hasil kegiatan PKM berupa artikel berita yang diterbitkan di media massa *Linggau Post* pada tanggal 19 Februari 2021 dan artikel jurnal PKM Cemerlang.

HASIL dan PEMBAHASAN

Observasi awal termasuk dalam tahap persiapan pelaksanaan program PKM. Kegiatan yang dilakukan, selain survei lokasi, Tim juga melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Korwil Dinas Pendidikan Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas, ibu Arsadiyati, S.Pd. dan Kepala SD Negeri Margatani Kecamatan Jayaloka, ibu Endang Krisno Lestari, S.Pd. Hasil observasi awal didapat hal-hal sebagai berikut:



1. Ditetapkan tempat dan waktu pelaksanaan PKM, yaitu SD Negeri Margatani Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas, pada tanggal 15 Februari 2021.
2. Sasaran pelaksanaan adalah siswa dan guru SDN Margatani Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Siswa peserta PKM ditetapkan hanya siswa kelas IV, V, dan VI, mengingat masih dalam masa Pandemi COVID-19 belum juga berakhir.
3. Oleh sebab itu, ketentuan pelaksanaan agar tetap mematuhi protokol kesehatan COVID-19, seperti cuci tangan, pakai masker, dan menjaga jarak.
4. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah sudah jarangnyanya dan bahkan tidak terlihat anak-anak memainkan permainan tradisional, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Kehadiran teknologi digitalisasi dan internetisasi serta santernya permainan *gadget* telah mengubah gaya hidup anak-anak kita sekarang ini. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus akan berakibat pada hilangnya warisan budaya dari permainan tradisional yang sarat makna dengan nilai-nilai baik untuk bekal berkehidupan bermasyarakat nantinya.
5. Metode pemecahan masalahnya dengan cara mensosialisasikan, mengenalkan, dan memainkan secara bersama beberapa jenis permainan tradisional agar siswa dan guru dapat merasakan dan mendapatkan secara langsung nilai manfaat yang bisa diperoleh dari berbagai jenis permainan tradisional.
6. Tema yang diangkat dalam memecahkan masalah mitra dalam kegiatan PKM adalah “Membumikan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas”

Pelaksanaan kegiatan PKM diawali dengan acara pembukaan dan sosialisasi. Acara pembukaan dan sosialisasi dilaksanakan di aula SDN Margatani



Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Acara dibuka langsung oleh Korwil Dinas Pendidikan Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas, ibu Arsadiyati, S.Pd. Dalam kata sambutannya, sebelum membuka acara kegiatan PKM, beliau menyampaikan bahwa permainan rakyat patut dilestarikan karena pengaruh *gadget* telah membuat beberapa permainan tradisional atau permainan rakyat punah. Oleh sebab itu, beliau menyambut baik kegiatan PKM yang dilakukan Tim Dosen. Melalui PKM ini beliau berharap dapat mengalihkan perhatian anak-anak, khususnya di SDN Margatani untuk kembali pada permainan yang sudah mereka tinggalkan.

Selain kata sambutan disampaikan oleh Korwil Dinas Pendidikan Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas di acara pembukaan, sambutan juga disampaikan oleh Ketua Tim PKM, ibu Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. dan Kepala SDN Margatani (tempat pelaksanaan PKM), ibu Endang Krisno Lestari, S.Pd. Kepala SDN Margatani menyampaikan hal senada dengan Korwil Dinas Pendidikan, yaitu bahwa pengaruh *gadget* dengan berbagai aplikasinya telah membuat anak-anak seperti kehilangan masa kecilnya, anak-anak kehilangan kepekaannya untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Sementara Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. sebagai ketua Tim PKM pada sambutannya menyampaikan tujuan pelaksanaan PKM, yaitu mengenalkan kembali permainan tradisional agar permainan tradisional ini benar-benar bisa membumi kembali pada anak-anak di kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas.



**Korwil Dinas Pend.
Membuka Acara Kegiatan PKM**



**Kepala SDN Margatani
Menyampaikan Sambutan**



**Ketua Tim PKM
Menyampaikan Sambutan**



Tema Kegiatan PKM

Selanjutnya pada kegiatan sosialisasi, digunakan teknik ceramah dan tanya jawab. Tim yang terdiri dari tiga orang dosen: Dr. Rusmana Dewi, M.Pd., Dra. Tri Astuti, M.Pd., dan Dra. Nur Nisai Muslihah, menyampaikan tentang permainan tradisional, mulai dari konsepnya, jenis dan macamnya, cara memainkannya, sampai pada nilai-nilai yang bisa didapatkan dari beberapa jenis permainan tradisional. Tim juga memberikan bandingan dengan dampak negatif dari permainan modern berupa *game* dari *gadget*. Peserta dalam kegiatan sosialisasi ini adalah guru dan siswa kelas IV, V, dan VI. Antusias peserta dalam kegiatan sosialisasi ini tampak sangat baik, guru dan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan tanya jawab.



Peserta (guru dan Siswa) Antusias Menyimak Sosialisasi Permainan Tradisional

Dari kegiatan tanya jawab, diperoleh informasi ternyata masih ada beberapa guru dan siswa yang masih mengenal bentuk-bentuk permainan tradisional, di antaranya permainan dakon, engklek, egrang, dan lompat tali. Namun, mereka mengakui sudah jarang dan bahkan sudah tidak memainkan permainan tradisional tersebut, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kehadiran teknologi



digitalisasi dan internetisasi serta santernya permainan *gadget* telah mengubah pola dan gaya hidup mereka. Anak-anak, bahkan orang tua saat ini lebih suka bermain *gadget* tinimbang bermain permainan tradisional. Hal ini mengakibatkan, sudah jarang orang tua yang mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya.

Sekalipun dari hasil tanya jawab, masih ada beberapa guru dan siswa yang masih mengenal beberapa permainan tradisional, Tim tetap mencoba mensosialisasikan ulang beberapa bentuk permainan tradisional tersebut. Hal ini bertujuan untuk *refresh* ingatan peserta tentang macam-macam permainan tradisional yang dulu pernah dimainkan dan sempat terkenal di zamannya. Di samping itu juga, Tim berharap dapat mengubah *mindset* pemikiran peserta bahwa permainan tradisional benar-benar perlu untuk terus dilestarikan dan dikembangkan, mengingat itu merupakan warisan budaya yang sarat dengan makna dan nilai-nilai yang baik untuk bekal berkehidupan bermasyarakat anak nantinya.

Dalam kegiatan sosialisasi, beberapa jenis permainan tradisional yang dijelaskan Tim di antaranya permainan *dakon*, *engklek*, *egrang*, *lompat tali*, *bakiak*, *bola bekel*, dan *bentengan*. Tim berusaha menjelaskan satu persatu secara rinci dari tata cara permainannya, bagaimana cara bermainnya, jumlah pemainnya, penentuan kalah dan menang dalam permainan. Hal ini penting agar para peserta dapat memahami dan mampu mempraktikkan dari beberapa bentuk permainan tradisional tersebut secara leluasa, tanpa ragu dan bingung dalam memainkannya.



Dr. Rusmana Dewi, M.Pd.



Dra. Tri Astuti, M.Pd.



Dra. Nur Nisai Muslihah, M.Pd.

Setelah selesai kegiatan sosialisasi, tahap selanjutnya peserta bersama Tim mempraktikkan bermain permainan tradisional. Bentuk permainan tradisional ada yang bisa dimainkannya di dalam ruangan (*indoor*) dan ada yang harus di luar ruangan (*outdoor*). Permainan tradisional yang dilakukan secara *indoor*, biasanya permainan yang tidak memerlukan kemampuan fisik, sedangkan permainan tradisional secara *outdoor* adalah permainan yang cenderung memerlukan kemampuan fisik. Permainan yang dilakukan secara *indoor*, di antaranya adalah *bola bekel*, *congklak* atau *dakon*. Sedangkan permainan yang dilakukan secara *outdoor*, di antaranya *engklek*, *egrang*, *lompat tali*, *bakiak*, dan *bentengan*. Dalam tahapan kegiatan mempraktikkan bermain permainan tradisional, anak dibagi dalam beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok bisa secara bergantian berpindah atau bergabung dengan kelompok lain untuk bermain permainan tradisional yang lainnya. Dalam tahap pelaksanaan ini, Tim dibantu mahasiswa KKN Posko 29 di desa Margatani untuk membantu menertibkan kegiatan. Berikut ini beberapa bentuk permainan yang dipraktikkan peserta bersama Tim PKM.

a. Permainan Tradisional Secara *Indoor*



Peserta Guru dan Tim
Bermain Dakon dan Bola Bekel

Siwa Bermaian Permainan

Congklak/Dakon dan Bola Bekel

b. Permaian Tradisional Secara *Outdoor*



Bermain Eggrang



Bermain Bakiak



Bermain Bakiak & Lompat Tali



Bermain Lompat Tali



Bermain Engklek



Bermain Engklek



Bermain Bentengan



Bermain kejar-kejaran

Dari hasil kegiatan praktik bermain permainan tradisional, peserta secara umum mampu memainkan permaian tradisional. Mereka tidak mengalami kendala yang cukup berarti karena ada sebagian dari peserta yang sudah familiar dengan permainan tradisional tersebut, ada sebagian yang masih mengingat dan mengenal, namun sedikit lupa cara memainkannya, ada sebagian kecil yang hanya mengenal dan belum pernah memainkannya. Peserta tampak antusias dan merasa senang bermain permaian tradisional. Mereka sepakat bahwa permainan tradisional perlu dilestarikan, dikembangkan, dan dibumikan, pada lingkungan masyarakat,



khususnya di lingkungan sekolah yang ada di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Salah satu bentuknya, menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi siswa saat jam istirahat ataupun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka dapat mengisi jam kosong dengan bermain permainan tradisional, hal ini untuk mengurangi dari pengaruh negatif ketergantungan anak pada permainan *gadget*.

Pada akhir kegiatan, sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap kegiatan yang telah dilakukan, Tim membuat laporan tertulis pada lembaga perguruan tinggi. Luaran hasil kegiatan PKM untuk lebih memasyarakatkan dan membumikan permainan tradisional, maka Tim mempublikasikan kegiatan di media massa dan artikel di jurnal Pengabdian. Untuk publikasi di media massa *linggau post* sudah terbit pada tanggal 19 Februari 2021.



SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian yang dilakukan Tim PKM Dosen STKIP-PGRI Lubuklinggau dapat berjalan dengan baik dan lancar. Peserta tampak antusias dan merasa senang ketika bermain permainan tradisional. Hal ini karena didukung oleh kesadaran para peserta juga motivasi penuh dari Korwil Dinas Pendidikan Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Setelah dilaksanakan kegiatan PKM selama satu hari menunjukkan hasil, yaitu mulai terbangunnya kesadaran pada guru juga siswa terhadap pentingnya mengenal dan keinginan untuk tetap melestarikan bentuk-bentuk permainan tradisional sebagai wujud warisan budaya bangsa yang sarat dengan makna dan nilai-nilai sebagai bekal



untuk berkehidupan bermasyarakat anak-anak nantinya. Salah satu wujud bentuk kesadaran ini, guru maupun siswa sepakat menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pilihan bagi siswa saat jam istirahat ataupun saat sedang tidak ada pelajaran sehingga mereka dapat mengisi jam kosong dengan bermain permainan tradisional. Hal ini juga untuk mengurangi dari pengaruh negatif kecanduan permainan *gadget*.

Namun demikian, Tim masih menemukan beberapa hal yang merupakan kendala dalam pelaksanaan pelestarian permainan tradisional, di antaranya:

1. Waktu yang cukup singkat dan terbatas, karena pelaksanaan PKM hanya satu hari, mengakibatkan sulitnya mengukur keberhasilan dari tujuan pelaksanaan PKM.
2. Tidak mudahnya melepaskan dan mengalihkan permainan anak-anak yang sudah terlanjur kecanduan permainan modern '*gadget*' ke permainan tradisional kembali. Hal ini dikarenakan banyaknya aplikasi yang memberikan kenyamanan dan kemudahan pada anak-anak dalam mengakses permainan melalui *gadget*. Mereka tak perlu bersusah payah harus keluar rumah, berpanas-panasan dan berlarian untuk mendapatkan kesenangan dari bermain game. Oleh sebab itu, dibutuhkan dukungan, motivasi, dan kesungguhan dari berbagai pihak terkait, khususnya guru, orang tua, dan Korwil Dinas Pendidikan yang ada. Juga kesadaran anak-anak itu sendiri akan pentingnya melestarikan warisan budaya yang sarat makna dan nilai-nilai baik untuk bekal dalam kehidupan bermasyarakat nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Tri, Dkk. (2021). Sosialisasi Folklor sebagian Lisan: Upaya Pelestarian dan Pengembangan Jenis-Jenis Permainan Tradisional pada Mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal PKM Linggau*. Vol. 2 No. 1, 52-63, Agustus 2021. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/view/95>

Anam, S., Ovaleoshanta, Ardiansyah, F., & Danang A. S. (2017). Studi Analisis



Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pembelajaran Olahraga Volume 3 Nomor 2 Tahun 2017.*

<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/download/11911/785>

Kurniawan, M. R. (2018). Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume 8(2) 98 – 111 Desember 2018.*

<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/2697>

Pratama, R. I. (2019). *Pengembangan Model Metode Permainan Tradisional Anak untuk Pembelajaran Kelas I Tema 3 Subtema 2. Skripsi.* Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Vardani, Eka Nova Ali dan Indri Astutik. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat.* Volume 4, 1-16 Agustus 2020.

<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/EMPOWERING/article/view/Vas>