



PENGENALAN DAN PELESTARIAN: POLA OPENING DAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL BALAP JAJAR

Renhard Hasintongan Sitanggang^{1*}

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Korespondensi: renhardsitanggang@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Balap jajar is a traditional game that falls under the category of paired games. Educating the younger generation about efforts to preserve traditional games is the responsibility of the older generation. Emphasizing traditional games in the modern era can be an important role for parents at home and teachers at school. The method used in this study was participatory observation with a descriptive approach. This study was conducted during the activity "Socialization of Traditional Games in Strengthening the Profile of Pancasila Students" by KPOTI Semarang Regency at SMA Hidayatullah Semarang City. A total of 20 students participated in the traditional game socialization activity for the jajar racing game, and it was found that none of the students were familiar with this type of game. It was found that there were two opening patterns and playing strategies for the "balap jajar" game applied by the students of SMA Hidayatullah Semarang City, namely: an opening pattern by placing the first "gacuk" at the center point and placing the first "gacuk" at the side point. Based on these opening patterns, two playing strategies followed: an offensive strategy for the opening pattern at the center point and a defensive strategy for the opening pattern at the side point. Balap jajar is one of the traditional games that is easy to play and can be played with minimal equipment; however, the moral values it contains are an important consideration for continuing to preserve and introduce this game to a broader audience.

Keywords: Balap Jajar, Traditional Games, Patterns, Strategies.

ABSTRAK

Balap jajar merupakan permainan tradisional yang masuk dalam kategori permainan berpasangan. Mengedukasi generasi muda tentang upaya pelestarian permainan tradisional merupakan tanggung jawab generasi tua. Mengenalkan permainan tradisional di era modern dapat menjadi peran penting bagi orang tua di rumah dan guru di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada saat kegiatan "Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila" oleh KPOTI Kabupaten Semarang di SMA Hidayatullah Kota Semarang. Sebanyak 20 siswa mengikuti kegiatan sosialisasi permainan tradisional balap jajar, dan ditemukan bahwa tidak ada siswa yang mengenal jenis permainan ini. Ditemukan bahwa terdapat dua pola pembukaan dan strategi bermain permainan balap jajar yang diterapkan oleh siswa-siswi SMA Hidayatullah Kota Semarang, yaitu: pola pembukaan dengan meletakkan gacuk pertama di titik tengah dan meletakkan gacuk pertama di titik samping. Berdasarkan pola bukaan tersebut, muncul dua strategi bermain, yaitu strategi menyerang untuk pola bukaan di titik tengah dan strategi bertahan untuk pola bukaan di titik samping. Balap jajar merupakan salah satu permainan tradisional yang mudah dimainkan dan dapat dimainkan dengan peralatan yang minim, namun nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya menjadi pertimbangan penting untuk terus melestarikan dan mengenalkan permainan ini kepada khalayak yang lebih luas.

Kata Kunci: Balap Jajar, Permainan Tradisional, Pola, Strategi.



PENDAHULUAN

Permainan merupakan serangkaian aktivitas fisik yang erat kaitannya dengan seseorang. Memainkan sebuah permainan menjadi salah satu upaya untuk melatih kemampuan motorik dan kognitif, secara khusus pada kalangan usia anak-anak. Permainan tradisional menjadi salah satu sarana bermain bagi anak. Permainan tradisional merupakan serangkaian aktivitas fisik yang tercipta dengan memainkan sebuah permainan khusus pada daerah tertentu yang bersifat turun menurun. Permainan tradisional menjadi perwujudan untuk melestarikan budaya di Indonesia yang sudah ada (Fajar et al., 2019). Permainan tradisional tiap daerah secara umum memiliki nama tertentu dengan aturan-aturan yang beragam, namun memiliki kesamaan dalam memberikan manfaat bagi kesehatan, kebugaran dan perkembangan seorang anak karena melibatkan aktivitas fisik di dalamnya (Anggita et al., 2018). Selain memberikan manfaat bagi kondisi fisik anak, permainan tradisional juga menuntun anak-anak yang bermain untuk menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, kebersamaan, rasa tanggung jawab, percaya diri dan motivasi atau keinginan untuk belajar (Anugrah & Dermawan, 2022).

Perkembangan teknologi yang makin melesat saat ini menjadi sebuah tantangan bagi para pewaris untuk tetap mampu menyumbangkan budaya yang sudah ada pada permainan tradisional. Banyaknya variasi permainan berbasis digital atau *game online* pada penggunaan *smartphone* era sekarang membuat ketertarikan terhadap permainan tradisional pada anak perlahan menurun (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan tradisional dan *game online* merupakan sarana permainan yang memerlukan kemampuan untuk kritis dalam menentukan opsi dan pola strategi. Namun, terdapat perbedaan yang cukup jauh dari sisi psikologis pada anak. Permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap kecerdasan dan kemampuan menjaga kestabilan emosi pada anak karena adanya interaksi dan pendekatan dengan teman bermain lainnya dalam satu lingkup permainan yang sama (Lubis & Khadijah, 2018). *Game online* memiliki kelebihan pada desain permainan yang praktis dan bisa dimainkan meski tidak bertemu dengan rekan bermain, namun apabila tidak dalam kontrol atau pengawasan justru menimbulkan bumerang kepada anak-anak, dimana anak-anak akan kehilangan separuh waktu kehidupannya, seperti minimnya komunikasi dengan keluarga atau orang terdekat dan paling berbahaya memicu untuk melepas dan menarik diri dari kehidupan normal sebagai seorang anak (Azni, 2017). Permainan tradisional menjadi salah satu metode pendekatan pendidikan yang mampu diterapkan dan disajikan kepada anak mulai dari lingkup keluarga hingga sosial di sekolah (Syamsurrijal, 2020).

Penyuluhan tentang upaya pelestarian permainan tradisional menjadi tugas bagi pewaris terhadap generasi dibawahnya. Permainan tradisional yang sudah ada tidak semata-mata hanya merujuk pada terciptanya sarana oleh para pendahulu untuk mencari kesenangan, namun juga tentang bagaimana melalui permainan tradisional nilai-nilai luhur dan karakter mampu diketahui, dimengerti dan diaplikasikan oleh anak secara sadar dan tanpa paksaan ketika anak-anak terlibat aktif dalam dinamika permainan yang ada (Tjahjaningsih et al., 2022). Menekankan pendekatan terkait permainan tradisional pada era modern saat ini dapat menjadi salah satu peran penting bagi orang tua di rumah dan guru di sekolah guna membantu anak mengembangkan kemampuan dasar anak (motorik, kognitif dan afektif) (Saputra & Ekawati, 2017) dan menumbuhkan karakter bersamaan dengan tumbuhnya nilai-nilai moral dalam diri anak (Maghfiroh, 2020).

Keberagaman budaya dan suku yang ada di Indonesia, menjadikan jenis permainan tradisional beragam pada tiap-tiap daerahnya. Ada beragam tipe permainan tradisional, mulai dari permainan yang khusus dilakukan oleh laki-laki atau perempuan, permainan yang pelakunya berpasangan (satu melawan satu), permainan yang menggunakan alat khusus, permainan yang disertakan dengan lagu dan lain



sebagainya menyesuaikan kultur budaya daerah setempat (Purwaningsih, 2006). Beberapa jenis permainan tradisional berdasarkan tipe permainannya: yang khusus dilakukan berdasarkan gender meliputi kelereng yang umumnya dimainkan oleh anak laki-laki dan *bekelan* yang biasa dimainkan anak perempuan (Lindawati, 2019), permainan yang pelakunya berpasangan adalah permainan *dakon* (Hestyaningsih & Pratisti, 2021), permainan lain yang menggunakan alat khusus seperti *egrag* (Okwita & Sari, 2019), dan permainan yang disertakan lagu seperti *cublak-cublak suweng* (Haris, 2019).

Balap jajar merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang masuk dalam tipe permainan dengan pelaku berpasangan. Permainan ini memiliki kesamaan dengan salah satu permainan modern bernama permainan SOS. Permainan SOS dikenal dengan aturan khususnya yaitu dengan menulis dan menyusun huruf “S-O-S” untuk menjadi sejajar secepat dan sebanyak mungkin. Sedangkan pada permainan balap jajar, masing-masing pemain (satu melawan satu) akan menerima 3 *gacuk* dan menyusunnya di atas papan balap jajar yang disediakan secara bergantian, lalu 3 *gacuk* pertama yang berhasil tersusun sejajar akan memenangkan permainan. Permainan ini tidak berkaitan dengan aktivitas fisik berlebih, tetapi menekankan pada aspek strategi, kecermatan dan konsentrasi dalam melangsungkan permainan.

Balap jajar menjadi salah satu permainan tradisional yang masih jarang diketahui oleh kebanyakan orang, terlebih pada kalangan anak-anak hingga remaja. Hal ini ditandai saat kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila” oleh Komite Permainan Rakyat dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang di SMA Hidayatullah Kota Semarang berlangsung. Saat sosialisasi permainan tradisional pada jenis permainan balap jajar, hampir semua siswa-siswi SMA Hidayatullah Kota Semarang tidak mengenal jenis permainan ini, namun cukup banyak siswa-siswi familiar dengan permainan SOS. Tujuan dalam kajian ini bersamaan dengan diselenggarakannya kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila” oleh Komite Permainan Rakyat dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang untuk mengenalkan permainan tradisional termasuk pada jenis permainan balap jajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah metode observasi partisipatif dengan pendekatan deskriptif. Observasi partisipatif merupakan salah satu metode pengumpulan data penelitian dimana peneliti terlibat langsung dalam dan berinteraksi dengan kelompok atau subjek yang diteliti (Sejati, 2019). Pada kajian ini, peneliti melihat dan terlibat aktif kepada sampel atau subjek penelitian untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan terhadap permainan balap jajar dan pola dan strategi bermain. Penelitian ini berlangsung pada hari Kamis, 15 Mei 2025 bertempat di SMA Hidayatullah Kota Semarang. Sampel atau subjek penelitian ini adalah siswa-siswi aktif SMA Hidayatullah Kota Semarang sebanyak 20 siswa, yang terpilih menggunakan metode *random sampling*. Teknik dan proses pengumpulan data penelitian ini berasal langsung dari sampel yang diamati pada saat observasi di lapangan. Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat pengetahuan sampel terhadap permainan balap jajar dan tingkat pemahaman sampel setelah diberikan pengenalan permainan balap jajar.

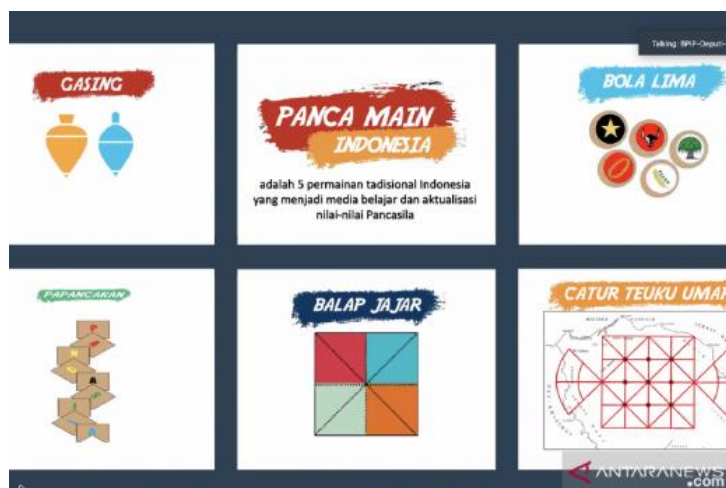


HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila” oleh KPOTI Kabupaten Semarang kepada SMA Hidayatullah Kota Semarang, ada 2 tahapan acara penyuluhan terkait permainan tradisional Balap Jajar, yaitu:

a. Pengenalan Balap Jajar

Balap jajar merupakan salah satu jenis permainan dari lima jenis permainan “Pancamain” permainan tradisional Indonesia yang dikaji, diriset dan diformulasi oleh Ketua Umum Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) Jawa Barat (BPIP, 2021b). Pancamain merupakan 5 jenis permainan tradisional yang terbentuk sebagai media belajar dan aktualisasi nilai-nilai pancasila. Balap jajar memiliki filosofi untuk mengajarkan anak-anak tentang kesetaraan, kesetaraan yang berarti hak dan kewajiban yang dijalankan selaras, seimbang dan serasi (Antara, 2021).



Gambar 1. Pancamain Indonesia (Antara, 2021)

Adapun alat yang perlu disiapkan untuk memainkan permainan balap jajar, yaitu: 1) Alas persegi balap jajar dengan 4 garis di dalam persegi (1 garis horizontal, 1 garis vertikal dan 2 garis diagonal: dapat dibentuk menggunakan papan kayu atau kertas polos biasa. 2) 6 buah *gacuk* (dengan 2 warna yang berbeda, contoh: 3 *gacuk* warna hitam dan 3 *gacuk* warna putih): dapat menggunakan tutup botol bekas, potongan kayu kecil, atau batu kerikil.



Gambar 2. Alat Bermain Balap Jajar (BPIP, 2021)



Cara bermain balap jajar (Returns, 2021):

- Dua pemain saling *suit* untuk menentukan pemain pertama yang meletakkan *gacuk* di atas alas persegi balap jajar.
- Ketika sudah ditentukan pemain pertama, pemain pertama bebas menaruh *gacuk*-nya pada 9 titik yang ada pada alas persegi balap jajar.
- Setiap pemain secara bergantian menaruh ketiga *gacuk* yang dimiliki.
- Pemain berlomba untuk membuat *gacuk* yang dimiliki menjadi sejajar (dapat sejajar secara horizontal, vertikal ataupun diagonal).
- Ketika ketiga *gacuk* yang dimiliki tiap pemain sudah berada pada alas persegi balap jajar dan ternyata belum ada salah satu pemain yang berhasil membuat sejajar *gacuk*-nya, maka pemain berhak memindahkan *gacuk* ke titik terdekat sesuai urutan permainan.
- Pemain tidak diperkenankan memindahkan *gacuk* dengan cara melompat ke titik yang jauh atau pemain hanya diperkenankan memindahkan *gacuk* satu titik pada titik terdekat *gacuk* yang dapat dipindahkan.
- Pemain yang berhasil membuat sejajar *gacuk* yang dimiliki adalah pemenang pada permainan.

b. Evaluasi Pola dan Strategi Bermain Balap Jajar



Gambar 3. Balap Jajar dalam Kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional

Sebanyak total 20 siswa-siswi yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi permainan tradisional pada jenis permainan balap jajar, diketahui semua tersebut siswa-siswi belum mengenal jenis permainan tersebut. Meski tidak semua, namun 75-80% dari 20 siswa-siswi yang ambil bagian dalam pengenalan permainan Balap Jajar ini memiliki gambaran permainan setelah ditekankan bahwa jenis permainan tersebut hampir mirip dengan permainan SOS. Berdasarkan observasi partisipatif yang dilakukan, ditemui beberapa hal sebagai berikut.



Tabel 1. Pola Opening dan Strategi Bermain Balap Jajar

	Pola Opening Bermain	Strategi Bermain	Rerata Waktu Bermain	Prosentase Bermain
1.	Memulai dengan meletakkan <i>gacuk</i> pertama di titik tengah alas persegi balap jajar.	Ofensif segera menyusun <i>gacuk</i> sejajar.	$\pm 15-30$ detik	30%
2.	Memulai dengan meletakkan <i>gacuk</i> pertama di titik samping alas persegi balap jajar.	Defensif menunggu lawan melakukan kekeliruan dan melakukan pola balik dalam menyusun <i>gacuk</i> sejajar.	≥ 30 detik	70%

Merujuk pada tabel 1, diketahui terdapat 2 pola *opening* dan strategi bermain balap jajar yang diterapkan oleh siswa-siswi SMA Hidayatullah Kota Semarang, yaitu: pola opening dengan meletakkan *gacuk* pertama di titik tengah dan meletakkan *gacuk* pertama di titik samping. Berdasarkan pola *opening* tersebut, diikuti 2 strategi bermain yaitu bermain secara ofensif pada pola *opening* di titik tengah dan defensif pada pola *opening* di titik samping. Dari 20 siswa-siswi yang bermain, sebanyak 30% menggunakan pola *opening* dan strategi bermain yang pertama, sementara 70% lainnya menggunakan pola *opening* dan strategi bermain yang kedua. Masing-masing pola *opening* dan strategi ini memiliki perbedaan dalam segi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan. Pola *opening* dan strategi bermain yang pertama memiliki rentan waktu yang paling singkat yaitu dikisaran 15-30 detik, sedangkan pola *opening* dan strategi bermain yang kedua cenderung lebih lama dalam menyelesaikan permainan yaitu dikisaran ≥ 30 detik. 70% siswa-siswi yang menggunakan pola *opening* dan strategi bermain yang kedua mengaku menggunakan metode bermain tersebut karena baru beradaptasi dan mengenal permainan balap jajar. Meski demikian, kemungkinan pemenang dalam permainan balap jajar yang dimainkan siswa-siswi SMA Hidayatullah memiliki perbandingan 50:50, karena adanya faktor lain seperti *blunder* dan kekeliruan dalam meletakkan *gacuk* dan menentukan arah bermain dan karena keterbatasan pengetahuan terkait permainan balap jajar, siswa-siswi SMA Hidayatullah Kota Semarang banyak mencoba mengambil semua kemungkinan dalam permainan agar kemudian dapat menentukan secara matang metode bermain yang sesuai.

SIMPULAN

Balap jajar merupakan salah satu permainan yang belum sepenuhnya dikenal masyarakat luas. Meski demikian, permainan balap jajar merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dapat membantu tumbuh kembang anak pada aspek kecermatan, strategi dan konsentrasi. Permainan balap jajar juga membantu melatih anak untuk berani mengambil resiko dan keputusan. Berdasarkan hasil dan data penelitian ini, manfaat permainan balap jajar tersebut dapat dilihat saat observasi partisipatif kajian ini berlangsung. Permainan balap jajar menjadi salah satu permainan tradisional yang mudah dimainkan dan dapat dimainkan dengan alat seadanya, namun nilai-nilai moral yang terkandung menjadi catatan penting untuk terus melestarikan dan mengenalkan permainan ini pada khalayak masyarakat yang lebih luas. Keterbatasan kajian ini masih mengacu pada minimnya pembahasan mengenai spesifikasi teknik, strategi dan cara bermain balap jajar pada tingkatan yang lebih lanjut.



Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya adalah agar mengangkat topik yang lebih merujuk pada strategi khusus dan metode tertentu dalam performa bermain permainan tradisional balap jajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMA Hidayatullah Kota Semarang sebagai mitra, Komite Permainan Rakyat dan Tradisional Indonesia (KPOTI) Kabupaten Semarang selaku penyelenggara kegiatan “Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila” kepada mitra, dan Universitas Negeri Semarang yang merupakan lembaga instansi pendidikan penulis yang telah membantu dan berkontribusi sehingga artikel ini dapat dituliskan.

DAFTAR REFERENSI

- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, Vol. 3(No. 2), 55–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Antara. (2021). *BPIP perkenalkan Pancamain kepada tenaga pengajar seluruh Indonesia*. antaranews.com. <https://www.antaranews.com/berita/2291098/bpip-perkenalkan-pancamain-kepada-tenaga-pengajar-seluruh-indonesia>
- Anugrah, R. R., & Dermawan, D. F. (2022). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, Vol. 2(No. 1), 38–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/joki.v3i1.723>
- Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUJURNAL Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 5(No. 2), 110–121. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28>
- BPIP. (2021a). *Pancamain: Balap Jajar*. YouTube: BPIP RI. <https://youtu.be/CvHLMVdhOKQ?si=h1dNbkbzBJsOBsDE4>
- BPIP, H. (2021b). *Pancamain, Adopsi Jabar Edukasi Pancasila lewat Permainan Tradisional*. BPIP.GO.ID. <https://bpip.go.id/artikel/pancamain-adopsi-jabar-edukasi-pancasila-lewat-permainan-tradisional--->
- Fajar, D., Permana, W., & Irawan, A. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Vol. 9(No. 2), 50–53. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/mikiTerakreditasiSINTA4>
- Haris, I. (2019). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, Vol. 1(No. 1), 15–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, Vol. 13(No. 2), 161–174. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, Vol. 5(No. 1), 13–24. <https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381>
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4(No. 2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun.



- Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6(No. 1), 1–8. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 4(No. 1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan. *Jantra: Jurnal Budaya dan Sejarah*, Vol. 1(No. 1), 40–46. https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2014/06/Jantra_Vol._I_No._1_Juni_2006.pdf#page=44
- Returns, T. G. (2021). *Tutorial Permainan Tradisional Balap Jajar (Lempengan) | TGR Tutorial*. @tgrcampaign. <https://youtu.be/AshOobF8ObY?si=HltPuoclj-LeZUY2>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2(No. 2), 48–53. https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5
- Sejati, V. A. (2019). Penelitian Observasi Partisipatif Bentuk Komunikasi Interkultural Pelajar Internasional Embassy English Brighton, United Kingdom. *JURNAL SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 20(No. 1), 21–24. <https://doi.org/10.33319/sos.v20i1.33>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, Vol. 1(No. 2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., Radyanto, M. R., & Cahyan, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No*, Vol. 5(No. 2), 96–100.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, Vol. 02(No. 03), 1–5.