JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

PERMAINAN TRADISIONAL RANGKUALU SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN SOLIDARITAS DAN PARTISIPASI AKTIF SISWA

Robertus Dafa Tiara Talitakum Mardian[1*]
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[*]Korespondensi : dafamardian@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Traditional games are form of physical and social activity that has existed since ancient times and has been passed down from generation to generation. These games have a very impactful role for students, especially in terms of character education and early social interaction. One of the traditional games that has high educational value is Rangku Alu, a game from East Nusa Tenggara that is played in groups with coordination of movements and cohesiveness between players. The traditional game of Rangku Alu provides space for students to be actively involved physically and socially, which contributes to strengthening the character and profile of Pancasila students. The socialization of traditional games in order to strengthen the profile of Pancasila students shows that direct involvement of students in game practices can foster important social values, such as solidarity, cohesiveness, cooperation, and togetherness. By involving students in group games, an effective interaction space is created that encourages communication and cooperation between individuals. This game can also be used as a medium for learning physical education that not only hones students' motor skills, but also supports the achievement of character goals. Rangku Alu not only functions as a means of recreation or entertainment, but can also be used as an educational tool that encourages the strengthening of character and noble values in society and local culture. So it is necessary to empower and preserve traditional games such as this Rangku Alu game to support solidarity and active participation of students.
Keywords: *Traditional Games; Rangku Alu; Solidarity; Cooperation*

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas fisik dan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun termurun. Permainan ini memiliki peran yang sangat berdampak bagi siswa terutama dalam hal pendidikan karakter dan interaksi social siswa sejak dini. Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah Rangku Alu, yaitu permainan asal Nusa Tenggara Timur yang dimainkan secara berkelompok dengan koordinasi gerak dan kekompakan antar pemain. Permainan tradisional Rangku Alu memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif secara fisik dan sosial, yang berkontribusi dalam penguatan karakter dan profil pelajar Pancasila. Kegiatan sosialisasi permainan tradisional dalam rangka penguatan profil pelajar Pancasila menunjukan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam praktik permainan mampu menumbuhkan nilai-nilai sosial yang penting, seperti solidaritas, kekompakan, kerjasama, dan kebersamaan. Deangan mengikutsertakan siswa dalam permainan secara berekelompok, tercipta ruang interaksi yang efekftif sehingga mendorong komunikasi dan kerja sama antarinidvidu. Permainan ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani yang tidak hanya mengasah kemampuan motorik siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan karakter. Rangku Alu tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi atau hiburan, namun juga dapat diperuntukkan sebagai sarana edukatif yang mendorong penguatan karakter dan nilai-nilai luhur dalam Masyarakat dan kebudayaan lokal. Sehingga perlu adanya pemberdayaan dan pelestarian permainan tradisional seperti permainan Rangku Alu ini guna menunjang solidaritas dan partisipasi aktif yang dimiliki siswa.
Kata Kunci: Permainan Tradisional; Rangku Alu; Solidaritas; Kerjasama

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah lahir lama jauh sebelum masuk masa modern juga salah satu bagian dari kekayaan budaya bangsa yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan historis. Ditengah gempuran era digitalisasi, dan teknologi modern ini eksistensi dari permainan tradisional mulai dikesampingkan serta dianggap sebagai sebuah permainan yang telah ketinggalan jaman. Menurut Yudiwinata & Handoyo (2014), bukan halnya sebuah permainan sederhana saja, permainan tradisional didalamnya memilki unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan. Pada dasarnya olahraga tradisional merupakan warisan budaya dan leluhur bangsa dan harus dilindungi, Ini adalah tanggung jawab kita untuk melestarikan olahraga kuno ini sebagai anak bangsa (Aries, 2023). Ditinjau lebih dalam, permainan tradisional tidak sekedar memberikan hiburan semata namun juga terdapat banyak nilai yang terkandung didalamnya seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan ketekunan. Pelestarian permainan tradisional menjadi sebuah kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan tujuan menjaga identitas budaya bangsa. Manfaat penting lainya juga terdapat dalam permainan tradisional, dimana didalamnya ada manfaat edukatif Pendidikan jasmani yang membantu perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Makna tersirat dari suatu pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya merupakan peran penting dari permainan tradisional dengan nilai budaya besar bagi anak anak untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana penunjang keberhasilan untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Asih & El-Yunusi, 2024).

Salah satu permainan tradisional yang terkenal dikalangan masyarakat yaitu permainan tradisional Rangku Alu, permainan ini lahir di salah satu daerah di Indonesia tepatnya di Nusa Tenggara Timur. Warisan budaya seperti permainan tradisional memiliki nilai pendidikan, sosial, dan jasmani. Salah satu dari Rangku Alu adalah permainan tradisional yang membutuhkan koordinasi, ketangkasan, kekuatan, ketepatan, dan keseimbangan tubuh (Nay et al., 2024). Permainan ini dimainkan dengan menggunakan empat batang bambu secara menyilang dan digerakkan dengan alunan ritmis oleh empat pemain, pemain lainnya melompat diantara celah-celah bambu tersebut. Rangku Alu merupakan permainan tradisional yang menggunakan bambu sebagai alat permainannya, permainan tradisional dapat dipergunakan sebagai penunjang sarana edukasi dan pembentukan diri (Kumbara & Pakereng, 2019). Unsur yang terdapat pada permainan tradisional Rangku Alu menitikberatkan pada kerjasama, kebersamaan, kekompakan, solidaritas dan ritme. Kerjasama dan solidaritas sangat dibutuhkan dalam permainan ini dikarenakan setiap pemain harus saling menyesuaikan Gerakan yang singkron agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Para siswa yang mencoba permainan tradisional Rangku Alu diwajibkan untuk melakukan permainan ini secara berkelompok dengan mengedepankan koordinasi, kerjasama tim yang aktif dan pemahaman mengenai tata cara permainan Rangku Alu. Permainan tradisional memungkinkan pengembangan keterampilan motorik pentin gsiswa dengan cara yangmenyenangkan dan interaktif serta mempromosikan interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa, permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menguasai keterampilan sosial, yang merupakan komponen penting dalam proses pertumbuhan mereka secara keseluruhan (Egha Charagosa et al., 2024). Setiap tim yang mencoba permaianan tradisional Rangku Alu memiliki kemampuan yang berbeda terutama dalam aspek Kerjasama, solidaritas, kekompakan, dan kebersamaan, Hal ini yang menjadi daya tarik tersendiri untuk di tinjau lebih lanjur bagaimana Rangku Alu sebagai permainan tradisional memiliki peran penting didalamnya.

Melihat dan menimbang bagaimana peran besar permainan tradisional memberikan dampak kepada Masyarakat khususnya siswa SMA, KPOTI Kabupaten Semarang bersama dengan SMA Hidayatullah

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

Kota Semarang mengadakan acara Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila. secara aktual permainan dan olahraga telah menjadi bagian penting dari budaya Indonesia. Ini memberi siswa kesempatan yang luar biasa untuk belajar keterampilan fisik, keterampilan sosial, kerja sama tim, dan berkomunikasi (Sylvia Yustiyati et al., 2024). Kegiatan ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari Upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan menanamkan budaya lokal seperti kerja sama, dan karakter kebangsaan bagi para pelajar. Karakter adalah identitas bagi setiap individu, yang terbentuk dari sikap, pola pikir, dan prinsip kesopanan melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Karakter juga dapat mempengaruhi cara seseorang melihat, berpikir,dan bertindak seorang individu (Nuril Lubaba & Alfiansyah, 2022). Salah satu permainan tradisional yang dipresentasikan pada kegiatan tersebut yaitu Rangku Alu yang memberikan Pendidikan jasmani untuk meningkatkan solidaritas dan partisipasi aktif siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu observasi dan praktik langsung dilapangan pada saat memberikan pengarahan terkait permainan tradisional Rangku Alu ke siswa siswi SMA Hidayatullah Kota Semarang. Metode praktik langsung, juga dikenal sebagai metode drill, adalah metode yang secara langsung menggunakan bahasa dalam komunikasi (Suin & Istanti, 2019). Untuk pengambilan data menggunakan metode pengisian blanko dengan data yang didapatkan berasal dari pengamatan secara langung fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam kancah penelitian global, penelitian berbasis teknik observasi telah lama didominasi oleh penggunaan indra penglihatan (visual) sebagai alat yang lebih baik daripada indra pendengaran (auditif), yang sampai saat ini masih kurang digunakan berkorelasi dengan catatan lapangan, teknik ini sbergantung pada apa yang dilihat oleh mata peneliti dan kamera sebagai alat bantu (Ichsan & Ali, 2020). Kegiatan didampingin oleh tim dari KPOTI Kabupaten Semarang yang ikut mempresentasikan permainan tradisional selain daripada permainan Rangku Alu.

Kegiatan ini dihadiri oleh seluruh Siswa dan Siswi kelas 10 SMA Hidayatullah Kota Semarang dengan rata-rata usia 15-16 tahun yang semuanya diwajibkan untuk mencoba seluruh permainan tradisional yang telah disediakan dan mempelajari tata cara bermain sekaligus memahami makna yang terkandung didalam setiap permainan tradisional yang telah mereka coba. Beragam permainan tradisional memandu anak untuk menjadi pribadi yang kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Ismatul Khasanah et al., 2011)

Para Siswa dan Siswi kelas 10 SMA Hodayatullah Kota Semarang yang hadir akan mengikuti serangkaian kegiatan yang diawali dengan sesi pembukaan oleh panitia dari KPOTI Kabupaten Semarang, kemudian mencoba segala jenis permainan tradisional yang telah disediakan, dan terakhir dilanjut dengan acara penutupan meninjau kembali nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan penguatan profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila adalah profil lulusan yang diharapkan untuk menunjukkan sifat dan kemampuan yang diharapkan peserta didik dapat miliki, profil ini juga bertujuan untuk memperkuat peserta didik dengan nilai-nilai Pancasila dan menghormati Pancasila (Purnawanto, 2022).

Pada sesi inti, para Siswa mencoba segala jenis permainan tradsional termasuk Rangku Alu. Teknik Observasi digunakan guna melihat secara langsung bagaimana para Siswa dan Siswi mencoba bermain Rangku Alu yang kemudian didapatkan data spesifik ketika mereka bermain sehingga hal ini selaras dengan penelitian Hasanah (2017), yang menyatakan bahwa observasi didefinisikan sebagai suatu

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana terdapat kegiatan terus menerut dari fokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasan Melalui kegiatan pengabdian Masyarakat yang melibatkan permainan tradisional Rangku Alu, ditemukan bahwa Siswa Kelas 10 SMA Hidayatullah memberikan respon yang variatif ketika mencoba bermain permainan Rangku Alu. Penerapan secara langsung siswa dalam keikutsertaan bermain permainan Rangku Alu mampu meningkatkan segala aspek seperti solidaritas, kekompakan, kerjasama, dan kebersamaan. Hasil yang diperoleh dikategorikan dari sembilan kelompok yang mencoba permainan, kemudian ditinjau lebih lanjut dengan berdasarakan ke empat aspek utama (solidaritas, kekompakan, kerjasama, dan kebersamaan). Pola-pola dari hasil pengkategorian kemudian dideskripsikan, dianalisis, dan diintepretasikan sehingga menghasilkan sebuah temuan (Nugroho & Marlina, 2017). Pengkategorian hasil didapatkan berdasarkan pada pengamatan dilapangan, dengan menggunakan metode pengisian blanko pra penelitian untuk mendapatkan data secara spesifik. Pengamatan secara akurat pada ke sembilan kelompok menunjukan hasil variatif yang mempengaruhi tingkatan pemenuhan standarisasi dari aspek solidaritas, kekompakam, kerjasama, dan kebersamaan. Dwi Sastra Nurrokhma (2021), menyampaikan, hal terpenting untuk mendapatkan hasil observasi yaitu dengan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena, dan mempertimbangkan hubungan antar segala aspek.



Gambar 1. Para Siswa dan Siswi bermain Rangku Alu

Kegiatan sosialisasi permainan tradisional dalam penguatan profil pelajar Pancasila ini menekankan pada pengenalan di setiap permainan tradsional yang dipresentesikan kepada seluruh siswa. Selain daripada pengenalan, siswa juga belajar dan memahami lebih dalam pengertian dari setiap permainan tradisional yang ada, nilai yang terkandung dalamnya berkaitan dengan penguatan profil pelajar pancasila, serta meningkatkan antusias mereka untuk mencoba semua permainan tradisional salah satunya Rangku Alu. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga sesi, sesi pertama seluruh siswa dan siswi kelas 10 SMA berkumpul dilapangan untuk melaksanakan sesi pembukaan dengan tujuan untuk pemberian arahan, pemahaman, dan proedur pelaksanaan kegiatan yang dipandu oleh panitia dari KPOTI Kabupaten Semarang beserta Fajar Awang Irawan, Ph.D dan Dhias Fajar Widya Permana, M.Or. Sesi kedua yaitu pelaksanaan kegiatan ini yaitu siswa dipersilahkan untuk mencoba seluruh

JURNAL PENGABDIAN OLAHRAGA INDONESIA
Diterbitkan Oleh : Fakultas Ilmu Keolahragaan - Universitas Negeri Semarang
ISSN : XXXX-XXXX
Volume 2 Nomer 1 Tahun 2026

permainan tradisional yang telah disiapkan dalam bentuk pos dengan prosedur setiap kelompok siswa dan siswi diperkenankan untuk mengunjungi setiap pos yang telah disediakan bermacam-macam permainan tradisional. Pada sesi kedua atau kegiatan ini dipandu langsung oleh panitia dari KPOTI Kabupaten Semarang berkolaborasi dengan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Sesi ketiga merupakan bagian penutupan diakhiri dengan refleksi dan evaluasi singkat dari panitia KPOTI Kabupaten Semarang. Hasil pengamatan segala aspek pada permainan tradisional Rangku Alu dapat

Hasil Pengamatan Permainan Tradisional Rangku Alu

No	Aspek yang Diamati	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6	Kelompok 7
1.	Solidaritas antar siswa pada saat mencoba permainan Rangku Alu.	✓	✓✓	✓	✓	-	✓	✓
2.	Kondisi dilapangan, para siswa saling membantu satu sama lain pada saat mencoba permainan Rangku Alu.	✓✓	✓✓	✓	✓	-	✓	✓✓
3.	Permainan yang kompak dan serempak di setiap kelompok.	✓	✓	-	-	✓	✓	-
4.	Koordinasi tim/kelompok saat mengikuti instruksi dari permainan Rangku Alu	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
5.	Antara anggota kelompok saling mendukung satu sama lain.	✓	✓✓	-	✓	✓✓	✓	✓✓
6.	Permainan Rangku Alu mempengaruhi suasana kelompok menjadi akrab dan menyenangkan.	✓✓	✓	✓✓	✓✓	✓	-	-
7.	Kebersamaan tim/kelompok saat mencoba permainan Rangku Alu.	✓✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
8.	Pemahaman permainan bersama dan keterikatan antar anggota tim/kelompok untuk memberikan arahan saat permainan berlangsung,	✓	✓	-	✓	-	✓✓	✓

✓✓: Baik
✓ : Cukup
- : Kurang

dilihat pada gambar 2, sesuai dengan hasil yang disajikan, pos permainan tradisional Rangku Alu dikunjungi total 7 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa kelas 10 dengan rata-rata usia 15-16 tahun.

Gambar 2. Tabel Hasil Pengamatan Siswa saat Mencoba Permainan Tradisional Rangku Alu

Terdapat delapan aspek yang diamati pada saat melakukan pengamatan untuk mengetahui solidaritas dan partisipasi aktif siswa dalam mencoba permainan tradisional Rangku Alu. Pembahasan dari hasil pengamatan dan observasi pada saat kegiatan sosialisasi permainan tradisional diperoleh dari blanko yang diisi pada saat praktek langsung di tempat. Hasil pengamatan menunjukan adanya variasi Tingkat partisipasi dan Kerjasama antar kelompok. Kelompok satu dan kelompok enam menujukan konsistensi hasil dari segala aspek yang diamati dengan sebagian besar mendapatkan hasil "baik". Hal ini menujukan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki kerjasama dan komunikasi tim yang baik dari setiap anggota saat bermain permainan Rangku Alu. Pada dasarnya, kelompok dibentuk berawal dari sebuah persepsi, perasaan atau motivasi, dan tujuan yang sama untuk mencapai keberhasilan (Saidang, 2019). Pada kelompok dua dan tujuh cenderung mendapatkan penilaian yang cukup, namun masih terdapat ruang untuk kembali meningkatkan kerjasama kelompok dan pengambilan peran aktif di setiap anggotanya. Pratiwi et al., (2022) menyatakan bahwa peran aktif siswa dalam berkegiatan atau pembelajaran menjadi dasar pembenahan solidaritas aktif yang berperan untuk mencapai hal yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. maka dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial perlu didasarkan kepada nilai-nilai kearifan lokal untuk membentuk karakter peserta didik (Sitompul, 2015). Hasil aspek yang diamati pada kelompok lima menunjukan hasil yang paling rendah khususnya dalam hal kebersamaan dan keterlibatan anggota kelompok, ini menunjukan bahwa terdapat kekurangan koordinasi dan semangat kerjasama antar anggota. Menurut Wati et al., (2020) aspek kerjasama

merupakan faktor penting yang dimana siswa akan lebih mudah untuk meingkatkan keterampilan sosial lainnya. Kelompok tiga dan empat menunjukan hasil bervariasi antara baik, cukup dan kurang. Hal ini mencerminkan performa yang fulkatif namun tetap menujukan potensi. Keberagaman hasil observasi dari segi aspek yang diamati merupakan sebuah cerminan bahwa setiap siswa memiliki kekurangan dan kelebihan dalam bidang tertentu, terkhusus pada saat mereka mencoba permainan tradisional Rangku Alu. Potensi yang dimiliki siswa memiliki keragaman atau perbedaan antara satu dan yang lainnya, baik dalam jenis potensi dalam jenis potensi maupun dalam kualitas potensi. Potensi dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang masih terkandung dalam diri siswa yang diperoleh secara pembawaan (Sumartini, 2021).

SIMPULAN

Isi Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila terkhususnya pada siswa yang ikut serta dalam permainan tradisional Rangku Alu maka dapat disimpulkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas permainan mampu memberikan dampak postif dalam membangung karakter kebersamaan, kekompakan, kerjasama, dan solidaritas antar teman. Melalui pengamatan terhadap proses dan respons siswa saat bermain, kegiatan ini dapat menjadi media efektif dalam mengembangkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila, terutama dalam aspek gotong royong dan partisipasi aktif siswa itu sendiri. Permainan tradisional seperti Rangku Alu ini patut untuk dilestarikan dan dijadikan sebagai pendekatan konseptual dalam kegiatan pembelajaran ataupun penguatan karakter yang ada dalam diri masing-masing siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada KPOTI Kabupaten Semarang, SMA Hidayatullah Kota Semarang, dan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah mendukung kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR REFERENSI

Aries, A. M. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *Jurnal Sinektik*, *5*(2), 136–146. https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8177

Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *13*(1), 150. https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604

Dwi Sastra Nurrokhma. (2021). Strategi Observasi Kritis Untuk Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. *Journal of Education and Learning Sciences*, *1*(1), 27–39. https://doi.org/10.56404/jels.v1i1.6

Egha Charagosa, Noor Akhmad, W. O. N. (2024). Tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, *11*(2), 88–

99.

Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, *8*(1), 21. https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163

Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, *2*(2), 85–93. https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48

Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, E. R. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1*, *1*(1), 59–74.

Kumbara, P. B. T., & Pakereng, M. A. I. (2019). Perancangan Teknik Kriptografi Block Cipher Berbasis Pola Permainan Tradisional Rangku Alu. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *5*(2), 189–200. https://doi.org/10.28932/jutisi.v5i2.1714

Nay, F. A., Fallo, S. I., Talan, R., & Christin, P. M. (2024). Studi Pengaruh Permainan Tradisional Rangku Alu terhadap Kebugaran Jasmani Siswa dengan Pendekatan Statistik Nonparametrik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, *5*(3), 461–468.

Nugroho, B., & Marlina, E. (2017). Pengkategorian Otomatis Artikel Ilmiah dalam Pangkalan Data Perpustakaan Digital Menggunakan Metode Kernel Graph Automatic Categorization of Scientific Article in Digital Library Database Using Graph Kernel Method. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi)*, *19*(2), 95–106.

Nuril Lubaba, M., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *9*(3), 687–706. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576

Pratiwi, S., Perangin, B., Affan, S., & Syahfitri, D. (2022). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Peran Aktif Siswa dalam Pembelajaran Akhlak di Era Covid-19 di Kelas X MAS Jam ' iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Analysis of Teacher Strategies in Increasing Students ' Active Roles in Learning Akhlak in the Covid-19. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 528–543.

Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, *5*(2), 76–87.

Saidang, S. (2019). Pola Pembentukan Solidaritas Sosial dalam Kelompok Sosial Antara Pelajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *3*(2), 122–126. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.140

Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1).

Suin, & Istanti, W. (2019). Keefektifan Metode Praktik Langsung Dan Metode Audiolingual Dalam Pembelajaran BIPA Aspek Berbicara Bagi Pemelajar BIPA 4 UNNES. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (JPBSI)*, *8*(2), 120–126.

Sumartini, N. W. E. (2021). Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, No. 3*, *1*, 135.

Sylvia Yustiyati, Hurulaynizarqa, Nabila Dhafiana, Salma Asyifa Sabila, Tania Indriani, A. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional A B S T R A K KATA KUNCI. *Jurnal Keolahragaan Juara*, *4*, 25–33. https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/

Wati, E. K. A. K., Maruti, E. S. R. I., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *Vol. 4*.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, *02*, 1–5.