

Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional Dayak Terhadap Pembentukan Karakter dan Kesadaran Hidup Sehat Siswa SMPN 7 Palangka Raya

Yudo Harvianto^{1*}, Zuly Daima Ulfa², Jeff Agung Perdana³, Siskaevia⁴, Uswatun Hasanah Purnama Sari⁵, Fahrul Razzi⁶, Arief Nur Wahyudi⁷, Frans Leo Siahian⁸, Winda Purnama Prescia⁹

¹ Pendidikan Olahraga Doktoral, Universitas Negeri Semarang

²⁻⁹ Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, FKIP, Universitas Palangka Raya

*Corresponding author: yudo1991@students.unnes.ac.id

Abstract: Traditional games in learning are expected to increase students' interest in physical sports learning. The purpose of the study was to analyze the effect of mambe tampun modification on students' character building and awareness of healthy living. The type of research is a pre-experimental using one group pretest-posttest design. The population is students of SMP Negeri 7 Palangka Raya. The sample was selected using the purposive sampling method of 40 students. The instrument used was a questionnaire on character building and students' awareness of healthy living. The parametric statistical test is the paired two-sample T-test. The results of the P-Value analysis are 0.000 for each variable. The results of the study show the effect of mambe tampun modification on students' character building and awareness of healthy living. The game has an influence on the formation of discipline, responsibility and curiosity. Awareness of healthy living is formed from the use of health cards and motor activities in the game.

Keywords: Cognitive; Dayak; Motor; Physical Sports Learning; Traditional.

Abstrak: Permainan tradisional dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran olahraga. Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh modifikasi mambe tampun terhadap pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa. Jenis penelitian adalah pre-experimental designs menggunakan one group pretest-posttest design. Populasi adalah siswa SMP Negeri 7 Palangka Raya. Sampel dipilih dengan metode purposive sampling sebanyak 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa. Uji statistik parametrik yaitu Uji T dua sampel berpasangan. Hasil analisis nilai P-Value yaitu 0,000 pada masing-masing variabel. Hasil penelitian terdapat pengaruh modifikasi permainan mambe tampun terhadap pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa. Permainan memiliki pengaruh dalam pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab dan minat ingin tahu. Kesadaran hidup sehat terbentuk dari penggunaan kartu sehat dan aktivitas motorik dalam permainan.

Kata kunci: Kognitif; Dayak; Motorik; PJOK; Tradisional.

PENDAHULUAN

Olahraga menurut undang-undang keolahragaan adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Ruang lingkup olahraga terbagi menjadi Olahraga Pendidikan, Olahraga Masyarakat dan Olahraga Prestasi. Olahraga pendidikan diselenggarakan di lingkungan pendidikan, dimana salah satu implementasinya yaitu adanya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hal tersebut juga sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi matapelajaran wajib yang harus ditempuh oleh seluruh siswa.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan proses pendidikan yang didominasi oleh aktivitas fisik dan bertujuan mengembangkan domain psikomotor, afektif, dan kognitif (Saputra Agus 2021). PJOK memiliki pengaruh yang tak tergantikan pada pembentukan karakter moral, perkembangan intelektual, estetika pencapaian dan gaya hidup sehat. (wang, 2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktivitas fisik sebagai dominasi utama pelaksanaan, dengan tujuan untuk membentuk karakter, perkembangan intelektual, serta pemahaman akan gaya hidup sehat.

Peserta didik pada jenjang SMP juga memperoleh materi kebugaran jasmani pada mata pelajaran penjas yang dirancang guna meningkatkan kebugaran jasmani, memperluas keterampilan psikomotor, wawasan dan penerapan hidup sehat, dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Pembelajaran penjas dengan cara bermain dalam pembelajaran akan berdampak pada tingkat motivasi dan tingkat kebugaran jasmani siswa, karena siswa pembelajaran sambil melakukan permainan, sehingga menunjang hasil afektif, kognitif dan psikomotor siswa (Aulia et al., 2022).

Model permainan diterapkan dalam pembelajaran PJOK bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran olahraga. Penelitian terkait model permainan tradisional diperoleh hasil bahwa minat sangat baik dan tertarik, serta hasil dari ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional yang telah dikembangkan dapat disimpulkan siswa sangat tertarik untuk memainkan permainan model terbaru (Handoko & Gumantan, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal kepada guru PJOK, peneliti mengidentifikasi masalah yang masih ada dikalangan siswa yaitu, membuang sampah masih belum pada tempatnya, lebih memilih membeli minuman dan jajanan ringan berbahan pengawet dari pada membeli minum dan makanan sehat yang telah tersedia, sering melupakan cuci tangan sebelum menyentuh makanan, serta merasa biasa memiliki kuku panjang. Selain itu juga didapati bahwa siswa memiliki karakter yang perlu diperbaiki, seperti tidak bersemangat ketika diminta

guru mempraktekkan gerakan olahraga tertentu disaat matapelajaran PJOK, serta masih suka terlambat datang kelapangan dari kelas ketika matapelajaran PJOK.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mencoba melakukan sebuah solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti akan melakukan modifikasi Permainan Tradisional Dayak (Mambe Tampun). Tujuan dari modifikasi ini yaitu untuk membentuk karakter dan kesadaran hidup sehat siswa menjadi lebih baik. Sehingga dari penelitian ini akan didapati apakah modifikasi permainan tradisional Dayak (Mambe Tampun) efektif terhadap pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa atau tidak.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis Pengaruh Modifikasi Mambe Tampun terhadap Pembentukan Karakter dan Kesadaran Hidup Sehat Siswa SMPN 7 Palangka Raya. Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu mengatasi permasalahan yang terkait dengan karakter dan kesadaran kesehatan dengan memilih konsep-konsep yang sudah ada serta memberikan alternatif yang baru. Konsep yang sudah ada berupa permainan tradisional Dayak yang dilakukan modifikasi sehingga konsep perilaku hidup bersih dan sehat dapat disampaikan dalam kegiatan yang menyenangkan. Inovasi berupa kartu sehat yang menjadi bagian dalam permainan tradisional Dayak mambe tampun.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk Pre-Experimental Designs. Desain penelitiannya yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan dimana perlakuan dalam hal ini adalah modifikasi permainan tradisional Dayak (Mambe Tampun). Hasil perlakuan adalah pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat.

Populasi adalah siswa SMP Negeri 7 Palangka Raya berjumlah 210 siswa. Sampel adalah siswa SMP Negeri 7 Palangka Raya yang dipilih dengan metode purposive sampling sebanyak 57 siswa. Tempat penelitian di SMP Negeri 7 Palangka Raya, berlokasi Jl. Matal, Sabaru, Kecamatan Sabangau, Kota Palangka Raya. Penelitian dilakukan pada bulan Mei-Oktober 2024.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner dari peneliti sebelumnya yang akan dilakukan modifikasi. Kuesioner penelitian terdiri dari pembentukan karakter modifikasi dari penelitian Tarigan (2021) dan kesadaran hidup sehat siswa modifikasi dari (Muammar, 2015).

Penelitian ini dilakukan modifikasi sehingga menghasilkan inovasi yang diterapkan dalam permainan tradisional dayak Mambe Tampun, berupa kartu sehat. Kartu sehat tersebut berupa flash card yang dikembangkan oleh tim peneliti, berisi gambar dan informasi tentang materi kesehatan. Kartu sehat sebagai media

tersebut dilakukan validasi ahli, terdapat 10 kartu sehat dalam satu paket. Materi kartu sehat dikembangkan dari prinsip hidup sehat pada tingkat SMP yaitu mencuci tangan, gizi seimbang, penggunaan air bersih, penggunaan jamban sehat, bahaya merokok, membuang sampah pada tempatnya, aktivitas fisik, pemberantasan sarang nyamuk.



Gambar 1. Kartu Sehat

Analisis dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data. Pada langkah awal dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dan Uji homogenitas menggunakan uji F dari data pretest dan posttest. Analisis dilakukan menggunakan bantuan program dengan bantuan SPSS.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan jenis informasi apa yang telah dikumpulkan, dan apakah itu tipikal atau nontipikal. Uji homogenitas harus dijalankan pada data jika berasal dari distribusi normal. Pada tingkat validitas tertentu, uji Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah data tersebut normal atau tidak. Uji homogenitas varian harus digunakan untuk menilai apakah sampel yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varian yang selaras atau tidak.

Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sampel T Test pada nilai pretest-posttest dengan taraf signifikansi 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment (pretest) dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (posttest) dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional.

HASIL

Hasil perhitungan data pretes dan postes modifikasi Permainan Tradisional Dayak (Mambe Tampun) terhadap Pembentukan Karakter dan Kesadaran Hidup Sehat Siswa SMPN 7 Palangka Raya menunjukkan terjadi peningkatan nilai pada

pembentukan kesadaran hidup sehat dan karakter siswa setelah diberi perlakuan. Data lengkap dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 1. Hasil yang diperoleh

Statistik	Kesadaran Hidup Sehat		Karakter	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Jumlah Siswa	57	57	57	57
Nilai tertinggi	78	86	78	88
Nilai terendah	62	70	60	70
Rata-rata	71	79	71	81

Berdasarkan data hasil pretes dan postes Uji normalitas Data Pretes-Postes Kesadaran Hidup Sehat Siswa dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi Minitab. Hasil P-Value nilai pretes menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,080 > 0,05)$. Hasil P-Value nilai postes menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,077 > 0,05)$.

Uji normalitas Data Pretes-Postes Karakter Siswa menggunakan uji kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi Minitab. Hasil P-Value nilai pretes menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,069 > 0,05)$. Hasil P-Value nilai postes menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,065 > 0,05)$.

Uji homogenitas Data Pretes-Postes Kesadaran Hidup Sehat Siswa menggunakan uji Levene melalui aplikasi Minitab. Hasil P-Value menunjukkan data homogen karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,933 > 0,05)$. Uji homogenitas Data Pretes-Postes Karakter Siswa dalam penelitian ini menggunakan uji Levene melalui aplikasi Minitab. Hasil P-Value menunjukkan data homogen karena telah memenuhi kriteria $P\text{-Value} > \alpha$ yaitu $(0,936 > 0,05)$.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil pretes dan postes kesadaran hidup sehat dan karakter siswa pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, sehingga menggunakan uji statistik parametrik yaitu Uji T untuk dua sampel berpasangan dengan menggunakan aplikasi Minitab. Hasil analisis nilai P-Value yaitu 0,000, pada uji T kesadaran hidup sehat maupun karakter siswa. Artinya terdapat perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment (pretest) dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (posttest) dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional terhadap kesadaran hidup sehat dan karakter siswa.

PEMBAHASAN

Modifikasi permainan tradisional dayak Mambe Tampun dalam penelitian berupa kartu sehat. Jika dalam peraturan awal, pemain yang tertangkap perlu menebak/menyebutkan siapa namanya, pada modifikasi ini, pemain yang tertangkap harus menyebutkan/menjelaskan isi dari kartu sehat yang dipegang selama permainan tadi. Hal tersebut mendorong peserta untuk membaca materi hidup sehat, terdiri mencuci tangan, gizi seimbang, penggunaan air bersih, penggunaan jamban sehat, bahaya merokok, membuang sampah pada tempatnya, aktivitas fisik, pemberantasan sarang nyamuk..

Kartu sehat tersebut menjadi media dalam penyampaian informasi tentang hidup sehat. Media disajikan dalam bentuk cetak namun dikemas dalam permainan, dimana setiap pemain diharuskan membaca. Hal tersebut sekaligus sebagai motivasi karena teman-temannya membaca juga untuk memenangkan permainan. Informasi yang dilakukan kepada masyarakat akan memberikan pengetahuan yang berdampak pada kesadaran. Kesadaran diantaranya dipengaruhi oleh pengetahuan, persepsi, sikap, motivasi, dan komunikasi (Fauzia et al., 2021).

Hal utama yang memengaruhi perilaku dan kesadaran kesehatan adalah tingkat pengetahuan. Meskipun kesadaran dan pengetahuan saja, belum cukup untuk mengukur status kesehatan, namun kesadaran mendorong terbentuknya perilaku hidup sehat sehingga dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan diantaranya melalui penyuluhan (Supiyani & Sukmawati, 2023).

Modifikasi permainan mambe tampun itu juga adanya pembatasan waktu setiap kali permainan untuk melatih kedisiplinan. Disiplin merupakan salah satu karakter yang perlu ditanamkan peserta didik agar hidup tertib dan terarah. Penanaman pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya bermain. Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan adalah mengajarkan permainan tradisional Indonesia kepada anak (Hidayati & Nurul, 2020).

Dimensi pengolahan karakter dilakukan melalui olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi) dan olah raga (kinestetik) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2017). Keseluruhan dimensi tersebut dikuatkan melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran di kelas, pembiasaan nilai-nilai di lingkungan sekolah. Olah raga memiliki pemaknaan individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara (Kamilah, 2023).

Penguatan dimensi olah raga (kinestetik) dilakukan melalui bentuk permainan tradisional agar anak melakukan gerak yaitu berjalan, berlari, jongkok dan lainnya. Penguatan karakter didukung juga dari dimensi olah pikir (literasi) berkaitan dengan hidup sehat melalui media kartu sehat. Peserta memiliki keunggulan sebagai hasil dari aktivitas belajar selama permainan mambe tampun. Sedangkan penguatan moral diperoleh dari partisipasi pemain untuk mengikuti aturan permainan.

Permainan memiliki fungsi dalam terbentuknya kepribadian diantaranya melatih panca indra agar peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya, melatih kecerdasan emosional meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan komunikasi dan kreatif, memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian (Khadijah & Armanila, 2017).

Permainan mambe tampun yang sudah dimodifikasi dalam permainan ini melatih kepekaan panca indra, karena pemain yang bertugas sebagai mambe ditutup matanya dan menjalankan misi menangkap teman disekelilingnya, sehingga indra pendengaran berperan utama dan didukung indra peraba. Sedangkan pemain lain mempelajari kartu sehat dan menghindari tangkapan mambe, sehingga melatih indra penglihat, pendengar serta kepekaan terhadap lingkungan.

Kecerdasan emosional berupa rasa ingin tahu, niat, kendali diri dalam tahapan permainan, mulai dari tahap awal ketika harus membaca dan mempelajari kartu sehat, terlebih jika teman yang tertangkap sebelumnya berhasil lolos (menjawab benar sehingga keluar dari permainan) menjadi motivasi agar dirinya sendiri mampu menguasai pengetahuan yang tertulis pada kartu sehat. Lalu ketika menjelaskan isi kartu sehat, artinya kecakapan komunikasi juga terlatih.

Sedangkan fungsi permainan memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi dalam permainan ini diperoleh dari dua hal, yaitu melakukan aktivitas fisik (berjalan, berlari, jongkok, dan lainnya) serta edukasi kesehatan yang disajikan melalui media kartu sehat, baik dari kartu sehat yang dibawa maupun mendengarkan teman ketika tertangkap dan menjelaskan kembali isi kartu sehatnya.

Kedisiplinan dalam modifikasi permainan mambe tampun ini dilatih dari adanya peraturan permainan yang harus disepakati, ada tugas atau peran yang menuntut tanggung jawab, serta batasan waktu sehingga melatih disiplin waktu. Pemain juga berlatih strategi pemanfaatan waktu dengan efektif, karena harus mengikuti permainan, harus bergerak dalam lingkaran namun juga membawa misi memahami informasi yang tercantum dalam kartu sehat.

Beberapa penelitian dan implementasinya berkaitan permainan tradisional dalam pembentukan karakter. Permainan congklak berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak seperti sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan keterampilan dalam berhitung (Choirunnisa et al., 2023). Permainan domikado dimanfaatkan dalam meningkatkan karakter jujur (Farmathalia et al., 2023). Permainan obak sodor dalam pembentukan karakter tanggung jawab, kerja keras (Wahyuningtyas & Sri Panca Setyawati, 2021).

Permainan tradisional lainnya yang masih dilestarikan diantaranya petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek. Pembentukan karakter dari permainan tradisional tersebut diantaranya menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional

dalam berinteraksi; sikap sabar menunggu giliran; mematuhi peraturan bermain; dan semangat kerja keras (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Selain permainan tradisional, tradisi juga dianggap berperan membentuk karakter, diantaranya tradisi pamali yaitu nilai moral disiplin, peduli lingkungan dan serta nilai sosial berupa rendah hati dan sopan (Sugara & Perdana, 2021).

Selain dampak dari modifikasi permainan melalui kartu sehat, permainan tradisional juga melibatkan aktivitas fisik, sebagai bagian dari perilaku hidup sehat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap tingkat kebugaran jasmani, diantaranya hadang (Santoso et al., 2024), permainan tradisional jambi (Adrizal et al., 2023).

Selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa permainan mambe tampun terdapat nilai budaya dan karakter bangsa (gotong royong, kerja sama, kerja keras, dan kerakyatan) serta dapat meningkatkan aspek-aspek lain yaitu aspek motorik, kognitif, emosional, bahasa, sosial, spiritual, ekologi serta aspek nilai dan moral (Wagiono et al., 2020). Pendalaman pada penelitian ini adalah telah dilakukan modifikasi permainan terutama pada aspek kognitif yaitu penggunaan kartu sehat untuk menyampaikan informasi kesehatan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh modifikasi permainan mambe tampun terhadap pembentukan karakter dan kesadaran hidup sehat siswa SMPN 7 Palangka Raya. Permainan mambe tampun memiliki pengaruh dalam membentuk karakter disiplin, tanggung jawab dan minat ingin tahu. Kesadaran hidup sehat terbentuk dari aspek kognitif pada penggunaan kartu sehat sebagai media dalam menyampaikan informasi kesehatan dan aspek motorik yang dilakukan selama permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrizal, M., Yuliawan, E., & Ashari, I. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Masyarakat Jambi Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.27520>
- Aulia, W., Suryansah, S., & Januarto, O. B. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(1), 94–102. <https://doi.org/10.17977/um062v4i12022p94-102>
- Choirunnisa, N., Syifaya, Z. A. O., Katoningsih, S., Firdaus, R. A., Mintarsih, M., Sulistyanto, H., Syah, M. F. J., Nugroho, F. A., & Minsih, M. (2023). Pendampingan Pendidikan Karakter Santri SMP An-Nahdloh melalui Permainan Tradisional Budaya Indonesia. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 119–127. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.73>
- Farmathalia, E. O., Anggriana, T. M., & Kadafi, A. (2023). Pemanfaatan Media

- Permainan Domikado Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Guna Meningkatkan Karakter Jujur Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Madiun. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 745–753.
- Fauzia, R. R., Sundari, R. T., & Arifin, Z. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesadaran dan Kepatuhan Masyarakat dalam Mematuhi Protokol Kesehatan di era Covid-19. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(10), 5304–5312. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i10.4287>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Hidayati, & Nurul, N. (2020). Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*, 5(1), 81–101. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Kamilah, A. (2023). Ragam Pendidikan Karakter. In M. R. Kurnia (Ed.), *Pendidikan Karakter* (p. 36). Sada Kurnia Pustaka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). Modul Pelatihan Pendidikan Karakter bagi Guru. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Issue Cetakan Pertama). Perdana Publishing. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Muammar, M. D. (2015). Pengaruh kesadaran lingkungan dan kesehatan terhadap perilaku pro-lingkungan masyarakat Bukit Duri Jakarta [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43799>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (2024).
- Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Santoso, S. A., Resita, C., & Suherman, A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional hadang terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Kelas VIII SMP Negeri 1 Klari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 105–152. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16120/7159>
- Sugara, H., & Perdana, T. I. (2021). Nilai Moral dan Sosial Tradisi Pamali di Kampung Adat Kuta sebagai Pendidikan Karakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2331>
- Supiyani, A., & Sukmawati, D. (2023). Peningkatan kesadaran dan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja putri di SMP Islam At-Tawwabiin Cilangkap Tapos Depok. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 13–21. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.5790>
- Tarigan, A. Y. B. (2021). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD Negeri 047159 Ketaren TP. 2020/2021 [Universitas Quality Berastagi]. <http://portaluqb.ac.id:808/id/eprint/112>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.

Retrieved May 30, 2024, from <https://peraturan.go.id/id/uu-no-11-tahun-2022>

Wagiono, F., Shaddiq, S., Sakman, S., & Suprayitno, S. (2020). Implementation Based Education (Learning-Gradual) through Traditional Games Mambe Tampun. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 43–55. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.877>

Wahyuningtyas, S. A., & Sri Panca Setyawati. (2021). Pembentukan pendidikan karakter siswa smp Melalui permainan “Obak Sodor.” Seminar Nasional Virtual Konseling Kearifan Nusantara, 75–82. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1392%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/download/1392/1089>