

Perencanaan pelatihan permainan tradisional berbasis pendidikan karakter bagi tutor pendidikan kesetaraan di PKBM Se-Bandung Raya

Nike Kamarubiani¹, Cucu Sukmana², Jajat Sudrajat Ardiwinata³, Iip Saripah⁴
^{1,2,3,4}Departemen Pendidikan Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia
[*nike.kamarubiani@upi.edu](mailto:nike.kamarubiani@upi.edu)

ABSTRAK

Tujuan artikel ini adalah untuk memberikan gambaran tentang perencanaan pelatihan permainan tradisional yang berbasis pendidikan karakter dan manfaat permainan tradisional bagi perkembangan karakter peserta. Artikel ini didasarkan pada kajian pustaka yang menjelaskan tentang perkembangan karakter peserta melalui permainan tradisional. Tokoh penting dalam masyarakat masa depan. Kepribadian adalah sifat atau karakteristik seseorang yang membedakannya dengan orang lain. Karena peserta adalah dunia permainan, maka sangat efektif bagi peserta kesetaraan untuk mengembangkan kepribadiannya melalui bermain. Permainan yang baik untuk mendidik peserta berbakat dan berbudi luhur adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak lama dan mengandung nilai-nilai budaya atau sangat erat hubungannya dengan budaya. Di Indonesia banyak terdapat permainan tradisional seperti Kiso, Sunda, Benten, Kontrak, Gobag Sodonya, Concrak. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat diterapkan pada pembelajaran setara PKBM sebagai berikut: Permainan concrack Oleh karena itu nilai concrack ada sembilan. Nilai belajar matematika. Jujur, disiplin, pekerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, bertanggung jawab, berorientasi pada kinerja.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Permainan tradisional, PKBM

ABSTRACT

The purpose of this article is to provide an overview of planning traditional game training based on character education and the benefits of traditional games for the character development of participants. This article is based on a literature review which explains the character development of the participants through traditional games. An important figure in the future society. Personality is the nature or characteristics of a person that distinguishes him from other people. Because participants are the world of the game, it is very effective for equal participants to develop their personality through playing. Games that are good for educating talented and virtuous participants are traditional games. Traditional games are games that have existed for a long time and contain cultural values or are closely related to culture. In Indonesia there are many traditional games such as Kiso, Sundanese, Benten, Contract, Gobag Sodonya, Concrak. Traditional games can also be used as learning media. This can be applied to PKBM-equivalent learning as follows: Concrack games. Therefore, the concrack score is nine. The value of learning mathematics. Honest, disciplined, hardworking, creative, curious, independent, communicative, responsible, performance oriented.

Keywords: Character Education, Traditional games, PKBM

Articel Received: 21/02/2023; **Accepted**: 30/06/2023

How to cite: Kamarubiani, N., Sukmana, C., Ardiwinata, J. S., & Saripah, I. (2023). Perencanaan pelatihan permainan tradisional berbasis pendidikan karakter bagi tutor pendidikan kesetaraan di PKBM Se-Bandung Raya. *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (2), 455-464. doi: <https://doi.org/10.22460/as.v6i2.17587>

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses kegiatan yang berdasarkan aturan, terstruktur, sistematis, dan logis berdasarkan aturan yang disepakati bersama. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya merupakan ungkapan keinginan pelatih, tetapi beberapa pertimbangan lain dalam rencana pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan pasti membantu peserta berpikir kreatif dan menjadi pembelajar aktif dalam prosesnya. Aktivitas siswa adalah implementasi ide-ide mereka. Pendidik hendaknya mendorong peserta untuk mendapatkan ide, mengembangkan ide, belajar aktif dengan caranya sendiri, dan tidak memainkan peran ide siswa sehingga peserta mengikuti ide dari pendidik. Berperan sebagai motivator (Masyhuri & Suhrmann, 2020). Seperti halnya jenjang pendidikan lainnya, pendidikan kesetaraan membutuhkan perencanaan sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum kesetaraan didasarkan pada kurikulum yang menekankan pada karakteristik peserta. Pembelajaran tentu saja dilandasi kesenangan, namun tetap bertujuan untuk meningkatkan kompetensi. Tujuan dibuatnya RPP adalah sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa perencanaan pembelajaran benar-benar menjadi proses belajar mengajar yang menyenangkan (Westin et al., 2015). Pembelajaran yang efektif berkembang baik pada proses maupun dokumen perencanaan. Pembangunan yang dilaksanakan tidak lepas dari tujuan pendidikan yang diharapkan, antara lain penerapan nilai-nilai ciri budaya bersama, termasuk inklusi budaya di semua daerah. Menurut (Gustiana et al., 2017), pendidikan merupakan salah satu akar dari budaya bangsa, sehingga peserta didik mewarisi budaya bangsa dari kurikulum yang digunakan dalam pembelajarannya. Materi pembelajaran yang mengenalkan budaya populer negeri ini sehingga peserta dapat mempelajarinya dan bangga karenanya (Mashuri, 2022).

Permainan tradisional dapat diwujudkan melalui pertemuan, interaksi dan ekspresi mental, fisik dan emosional (Kusumawati, 2017). Menurut temuan penelitian (Junaidi, 2020), pertunjukan budaya memberikan pengalaman masyarakat yang terkait langsung dengan permainan tradisional dan memberikan pendidikan multifaset, termasuk kelas tentang pelestarian nilai-nilai budaya luhur (Demir, 2022). Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi untuk mengimplementasikan pendidikan seni. Ajari anak pentingnya bermain. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, banyak

tutor yang gagal mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga masyarakat tidak memahami makna dari permainan tradisional yang dimainkannya (Masyhuri & Suherman, 2020). Mahasiswa diharapkan mampu memaksimalkan potensi dan mempertahankan akar budayanya melalui pengalaman langsung yang praktis dan menyenangkan. (Kamid et al., 2021). Pendidikan yang merata memberikan pengalaman yang berkualitas dalam pengembangan keterampilan (Hanief & Sugito, 2015). Pelaksanaan pendidikan budaya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, melestarikan permainan tradisional dan memperkuat identitas diri dan akar budaya siswa, serta tentunya memberikan gambaran tentang perencanaan pelatihan permainan tradisional berbasis pendidikan karakter bagi tutor pendidikan kesetaraan di PKBM Se-Bandung Raya.

B. LANDASAN TEORI

Permainan Tradisional

Nilai-nilai kebaikan yang berlaku di masyarakat dapat dijelaskan dengan menggunakan permainan tradisional sebagai bahannya. Permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk mengenalkan pada sifat-sifat baiknya, termasuk manfaat kerjasama. Kualitas yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan nilai yang dianjurkan. Karena itu, bisa merasakan manfaatnya. Kelompok masyarakat Kampeong Dolanan muncul dari ketiadaan permainan tradisional dan fitur terkait. Inilah gagasan Mostofa Sam dan anggota mudanya yang menekankan pelestarian permainan tradisional dan ciri khas yang dikandungnya. Komunitas Kampeong merupakan komunitas yang melestarikan permainan tradisional. Dasar dari komunitas Kampeong adalah kepedulian generasi muda terhadap perkembangan teknologi yang pesat dan signifikan, terutama dampak negatif smartphone yang membuat ketergantungan generasi muda baik pada media sosial maupun Ludu. Game online yang akan membuat generasi muda melupakan game. permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai positif. Untuk itulah para pemuda masyarakat Kampeong menggalakkan pelestarian permainan tradisional untuk menghidupkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. (Nimah 2019) Penting bagi Kampeong Dolanan kota untuk terlibat dalam pendidikan generasi muda dari waktu ke waktu. Untuk situasi ini, Kampeong mengembangkan karakter yang baik pada

peserta. Pembentukan statistik karakter tentu saja dilakukan oleh lingkungan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimaksud adalah permainan tradisional yang mengandung berbagai nilai positif. Membangun karakter Bahasa Inggris Country dalam masyarakat dapat diwujudkan melalui penggunaan permainan tradisional yang keberadaannya dikaitkan dengan nilai-nilai karakter positif seperti partisipasi dalam masyarakat. Menurut penelitian Efendi, nilai gotong royong dapat menjadi sumber pemahaman dan pedoman kemajuan negara. Lebih khusus lagi, orang yang berpegang teguh pada sisi positif saling membantu merasa lebih mudah untuk mencapai tujuan bersama. (Effendi 2013:16) Penelitian tentang permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter (Witasari & Wiyani, 2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional melatih generasi muda menjadi atletis, jujur dan toleran. Dari sini kita tahu bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta. Selain itu, terdapat pula penelitian (Nur Aisyah, 2017) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menggantikan permainan digital yang berdampak negatif pada anak. Pada saat yang sama, permainan tradisional sendiri memberikan efek positif terhadap pembentukan karakter setiap peserta kesetaraan .

Pendidikan Karakter

Kemudian ada kajian (Rianto & Yuliananingsih, 2021) yang berfokus pada kajian karakter yang disajikan dalam permainan tradisional. Sebuah permainan rakyat tradisional yang masih hidup hingga saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional tersebut adalah toleransi, empati, dan kerjasama antar teman bermain. Selanjutnya ada penelitian (Helvana & Hidayat, 2020) yang berfokus pada pengembangan kepribadian peserta melalui permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam membentuk karakter peserta, seperti kejujuran, disiplin, ketekunan, kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, dan rasa hormat. (Masyhuri & Suherman, 2020) Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti Benteng, Gobak Sodor, dan Tawon dapat melatih kedisiplinan dan kepekaan peserta. Studi telah menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki efek positif pada suasana hati peserta. Karakter, disiplin dan kepekaan generasi muda. Oleh karena itu, permainan tradisional harus dilestarikan agar dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak zaman sekarang yang kecanduan gadget dan game online. Berdasarkan penelitian ini, permainan

tradisional dapat mengandung karakter positif bagi anak. Selain itu, pendidik seks berupaya mengakomodir berbagai upaya komunitas kampungnya untuk menanamkan kepribadian positif pada peserta melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, menarik untuk dikaji bagaimana mekanisme komunitas Kampong Dolanan memberikan karakter kepada para peserta PKBM se-wilayah Bandung melalui permainan tradisional. Teori yang digunakan untuk memecahkan masalah ini adalah teori 3N yang dikembangkan oleh Ki Hajar Dewantara, yang menyatakan bahwa praktik dapat dicapai melalui proses Niteni, Niroake, dan Penjumlahan.

C. METODE PELAKSANAAN

Kajian yang digunakan dalam artikel ini adalah kajian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik literature review atau penelitian kepustakaan. Studi sastra sangat penting dalam studi yang ditujukan untuk mengembangkan minat praktis dan teoretis. Pengumpulan data penelitian perpustakaan dilakukan dengan cara meninjau buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan topik atau masalah penelitian. Kajian ini mencari dan menganalisis teori-teori yang terbukti penting dalam mengembangkan kurikulum berbasis karakter untuk permainan tradisional. Pendidikan Kesetaraan Kesempatan bagi Tutor PKBM di Wilayah Bandung Raya untuk Pendidikan karakter.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Menurut (Suryana, 2019) pembelajaran merupakan proses yang terjadi melalui aktivitas yang terorganisir dalam menghadapi tantangan dan membentuk pribadi menuju kekedewasaan. Setiap pembelajaran yang terlaksana memiliki target, sasaranataupuntujuan (Lovreglio et al., 2022). Sekumpulan kegiatan yang telah disusun untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu sehingga tercapai taerget yang diinginkan (Muhamad, 2012). Proses yang dilaksanakan dengan tujuan mencapai sebuah perubahan baru dapat disebutdengan proses pembelajaran(Majid, 2016). Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik sesuai dengan program dengan tujuan mencapai target yang ditentukan berdasarkan pedoman kurikulum yang digunakan (Elihami, 2020). Selain itu telah dikemukakan (Suryana, 2019) bahwa

perencanaan pembelajaran kesetaraan adalah rencana yang dibuat oleh pendidik untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mengorganisasikan setiap kegiatan dengan cermat dan mempertimbangkan isi, metode dan penilaian kegiatan tersebut. sesuai dengan kemampuan peserta. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya perencanaan dalam pembelajaran, dengan perencanaan pembelajaran maka hasil belajar yang dicapai siswa dapat diketahui. Dalam menyusun rencana pembelajaran, tutor memerlukan kemampuan untuk mengembangkan dan merencanakan pembelajaran secara profesional. Sehingga didapati proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara efisien dan efektif (Wang, 2021). Perencanaan pembelajaran adalah proses menyusun kerangka pembelajaran yang berkaitan dengan bagaimana pembelajaran akan berlangsung untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan (Wahyuni & Supriyono, 2019). Permendikbud 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa kurikulum memuat program semester (prosem). Rencana Kinerja Pembelajaran Mingguan (RPPM); dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembelajaran didasarkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (Pasal 15(1). Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan awal, inti dan akhir (Pasal 15(2) (Iqbal & Rahman, 2021). Secara umum, pembelajaran terdiri dari tiga bagian Pendahuluan, Presentasi dan Kesimpulan (Nasution et al., 2017) .

Tabel 1. Rencana Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Kegiatan Pembukaan	Bercerita tentang permainan tradisional menggunakan bahasa daerah
Kegiatan Inti	1. Membuat pola gobak sodor bersama-sama 2. Bermain gobak sodor 3. Mengenal bentuk permainan gobak sodor
Kegiatan Penutup	Diskusikan tindakan yang dilakukan dalam permainan tradisional "Gobak Sodor" dan mana yang paling sukai

Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat disusun dengan tidak terlepas dari unsur-unsur dalam RPPH sesuai yang telah dirincikan pada permendikbud. Pendidik dapat membuat topik permainan sesuai dengan tema pembelajaran (Sholihah et al., 2020). Permainan tradisional dapat dikemas ke dalam kurikulum untuk dibangun sebagai kurikulum, misalnya. B. Kegiatan pembukaan, inti

dan penutup. Kegiatan mendongeng pada acara pembukaan dengan bahasa daerah memperluas kosa kata anak dan membiasakan mereka dengan lingkungan (Suhra et al., 2020). Seperti yang diklaim (Pakpahan et al., 2021), agar seorang peserta mendapat informasi tentang budaya tempat, maka peserta harus mendapat pengenalan tentang budaya tempat ia dibesarkan. Fitur inti bergantung pada tema permainan, Misalnya, Gobak Sodor dapat dimainkan dalam satu jam, yang selanjutnya mendorong kemajuan secara keseluruhan. Membentuk kelompok “Gobak sodor” bersama di awal kegiatan inti merangsang perkembangan sosial-emosional dan kreativitas.

Pemahaman tentang permainan tradisional diperkuat dengan mengadakan kegiatan diskusi bersama tentang permainan Gobaksodor di akhir kegiatan dan memberikan pendapat bagian kegiatan mana yang paling populer dari semua rangkaian permainan Angobaksodor (Afrianus et al., 2014). Pelaksanaan pembelajaran dapat diwujudkan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada peserta untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan keterampilan, minat, dan perkembangan fisik dan mental peserta. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dikembangkan yang tidak terlepas dari unsur-unsur RPPH.

E. KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran pada peserta di pendidikan kesetaraan merupakan sebuah rencana yang disusun pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan memiliki pengaturan yang cermat pada setiap aktivitas serta memperhatikan isi kegiatan, metode dan evaluasi yang sesuai dengan kemampuan peserta. RPPH merupakan turunan terkecil dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional merupakan penyusunan rencana proses belajar dikemas secara sederhana yang merupakan implementasi dari literasi budaya. Penyusunan dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan peserta melalui pengintegrasian dalam proses kegiatan pembelajaran pembukaan inti dan penutup.

Dengan tidak hanya dapat mengembangkan karakter peserta permainan tradisional, tetapi juga memperkenalkan budaya bangsa untuk menciptakan rasa cinta tanah air. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak lama dan mengandung nilai budaya. Ada banyak permainan tradisional di Indonesia yaitu Ciman,

Sundamanda, Benteng, Contractol, Gobag sodor dan Congkak. Setiap permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam pembentukan karakter peserta, seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, tanggung jawab dan rasa hormat. Oleh karena itu, permainan tradisional cocok untuk mengembangkan karakter pesertanya, meskipun baru menginjak usia dewasa dan tentunya mengembangkan karakter dari tiap peserta serta tutor pendidikan kesetaraan di Bandung Raya.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Tim penulis memberikan bentuk terima kasih terhadap Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendanai kegiatan amal ini hingga sukses. Kelompok penulis diberi kebebasan untuk menulis kalimat ini dengan struktur yang baik.

REFERENCES

- Afrianus, R., Noo, N., Sutomo, T., & Hurint, D. (2014). Traditional game of wara gheri for children ' S character building media in ende. *Isla3*, 399–403.
- Demir, Ü. (2022). An Examination of the Impact of Game-Based Geometric Shapes Education Software Usage on the Education of Students With Intellectual Disabilities. *ECNU Review of Education*, 5(4), 761–783. <https://doi.org/10.1177/2096531120940721>
- Elihami. (2020). DEVELOPING THE NONFORMAL EDUCATION OF LEARNING IN MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF ENREKANG 1 Program Studi Pendidikan Nonformal Universitas Muhammadiyah Enrekang ☐ Corresponding email : elihamid72@gmail.com ARTICLE INFO Article History PENDAHULUAN Indonesia is. *EdukasiNonformal*, 1(2), 32–40.
- Gustiana, A. D., Agustin, M., & Djoehaeni, H. (2017). Traditional game application in developing the value of child character. *Proceeding of the 2nd INCOTEPD, 2017*(58), 102–107.
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Iqbal, M., & Rahman, S. (2021). Arsyad Al-Banjari's Dialectical Model for Integrating

- Indonesian Traditional Uses into Islamic Law: Arguments on Manyanggar, Mambuang Pasilih and Lahang. *Argumentation*, 35(1), 73–99. <https://doi.org/10.1007/s10503-020-09526-y>
- Junaidi, F. (2020). Strategi Pembinaan Penilik Terhadap Pendidik Paud Melalui Pembimbingan Responsif Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Muara Bangkahulu. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 4(1), 39–50.
- Kamid, K., Sofnidar, S., Septi, S. E., & Citra, Y. D. (2021). The contribution of the traditional game of congklak to mathematics learning: How is the relationship and influence of interest, cooperative character and student responses. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 280. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i2.9995>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lovreglio, R., Daphney-Chloe, N., Rahouti, A., Paes, D., Feng, Z., & Shipman, A. (2022). Prototyping and testing a virtual reality counterterrorism serious game for active shooting. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 82(December 2021), 103283. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2022.103283>
- Majid, A. (2016). *Perencanaan Pembelajaran* (Mukhlis (ed.); 11th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Mashuri, H. (2022). Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 15–26. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.14942
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. (2020). *The Traditional Game Learning Model for the Elementary School Student Character Building*. 21(Icsshe 2019), 9–13. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.003>
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>
- Pakpahan, T. E., Wicaksono, M., & Hrp, Q. H. (2021). Peran Balai Penyuluhan Pertanian Sebagai Pusat Data Informasi Pertanian Dalam Mendukung Program Kostratani.

- Jurnal Agribisnis Terpadu*, 14(1), 46. <https://doi.org/10.33512/jat.v14i1.11458>
- Sholihah, N. R., Sapriya, Supriatna, N., & Komalasari, K. (2020). Traditional game-based learning: As a local wisdom learning model in elementary school. *Multicultural Education*, 6(5), 182–186. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4362259>
- Suhra, S., Djubaedi, D., & Mail, A. A. B. H. (2020). the Contribution of Bugis' Traditional Games in Strengthening Students' Character Education At Madrasa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 233–244. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.9753>
- Suryana, S. (2019). Model Pemberdayaan Pendidikan Non Formal (Pnf) Dalam Kajian Kebijakan Pendidikan. *Edukasi*, 13(2), 1–12.
- Wahyuni, S., & Supriyono. (2019). Excellent Service Dimension from the Early Childhood Education Institute. *Journal of Nonformal Education*, 5(2), 97–108. <https://doi.org/10.15294/jne.v5i2.20347>
- Wang, Q. (2021). Higher education institutions and entrepreneurship in underserved communities. *Higher Education*, 81(6), 1273–1291. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00611-5>
- Westin, T., Wiklund, M., Mozelius, P., & Norberg, L. (2015). Regression From Game-Oriented to Traditional School. *Journal of Educational Technology Systems*, 43(4), 349–370. <https://doi.org/10.1177/0047239515588162>