

ANALISIS NILAI KARAKTER KEJUJURAN PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS III

Dinda Kemala Apsari¹, Elan Elan², Syarip Hifayat³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18 Tasikmalaya
¹ dindakemalal@upi.edu, ² elanmpd@upi.edu, ³ hidayat@upi.edu

Abstract

In this study, researchers chose one of the traditional games, namely Congklak, which became a medium of learning in elementary schools, especially in class III. The purpose of this study is to describe the traditional game of Congklak as a medium of learning in the classroom, to describe the traditional game of Congklak as a medium of learning to shape the character of honesty, to describe the traditional game of Congklak as a medium of learning to increase the value of the honesty character of grade III elementary school students. This study uses a qualitative approach with descriptive methods with data collection procedures using observations and interviews. Based on the results of the study, it was found that there were still two out of six students who had not applied honesty in playing Congklak. With the percentage weight of D students as much as 33% and F students get a percentage weight of 66% because they do not meet the predetermined indicators. This research is expected to help preserve the traditional game of Congklak and can improve the honesty character of students through the traditional game of Congklak.

Keywords: Character Values, Honesty, Traditional Game Congklak.

Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu permainan tradisional yaitu *Congklak* yang menjadi media pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas III. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan tradisional *Congklak* sebagai media pembelajaran di kelas, mendeskripsikan permainan tradisional *Congklak* sebagai media pembelajaran dapat membentuk karakter kejujuran, mendeskripsikan permainan tradisional *Congklak* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan nilai karakter kejujuran siswa sekolah dasar kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan prosedur pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan masih terdapat dua diantara enam siswa yang belum menerapkan kejujuran dalam bermain *Congklak*. Dengan bobot presentase siswa D sebanyak 33% dan siswa F mendapatkan bobot persentase sebanyak 66% karena tidak memenuhi indikator yang telah ditentukan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu melestarikan permainan tradisional *Congklak* serta dapat meningkatkan karakter kejujuran siswa melalui permainan tradisional *Congklak*.

Kata Kunci: Kejujuran, Nilai Karakter, Permainan Tradisional *Congklak*.

PENDAHULUAN

Telah majunya ilmu pengetahuan hingga berkembangnya teknologi pada era digital ini dapat memberi dampak yang sangat berpengaruh terhadap semua bidang, baik dalam bidang

politik, ekonomi, sosial, bahkan hingga pendidikan. Mulai dari anak-anak kecil yang belum cukup umur sampai yang sudah dewasa, mereka kini sudah mengenal berbagai macam teknologi dan menggunakannya baik secara offline maupun online. Perkembangan teknologi tentunya memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Jika setiap individu menggunakan teknologi dengan benar maka hal tersebut akan menimbulkan dampak positif. Namun sebaliknya, jika individu menggunakan teknologi tanpa batasan dan tidak digunakan sesuai fungsinya maka hal tersebut tentunya dapat menyebabkan pengaruh yang buruk untuk pribadi ataupun untuk orang lain. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang marak digunakan pada zaman sekarang. Dengan terdapat banyaknya fitur yang tersedia di *gadget* dapat menjadi gerbang untuk anak mengakses laman-laman web yang dikhususkan untuk orang dewasa, hal tersebut dapat menjadi penghambat perkembangannya.

Pada dasarnya masa kanak-kanak adalah masa yang sangat sarat akan kebahagiaan, banyak waktu bagi anak-anak dalam melakukan berbagai macam kegiatan bermain. Sesuai dengan Teori *Cognitive-Developmental* dari Jean Piaget (dalam Christianti, 2007) bahwa bermain dapat mengaktifkan otak anak, otak yang aktif dapat berguna bagi anak dengan mudah mengembangkan kreativitasnya. Dalam aktivitas bermain, anak-anak mendapatkan rasa kesenangan karena bisa mengutarakan bermacam perasaannya. Selain mendatangkan kesenangan, bermain juga sangat berpengaruh terhadap tahap tumbuh kembang dan tahap pembentukan karakter anak. Muhammad Yaumi (2016, hlm. 7) berpendapat bahwa karakter merupakan tingkatan yang paling tinggi dari rutinitas yang diperoleh dari etika, tindakan, serta sikap milik individu dengan kualitas moral yang terbaik bahkan saat tidak ada yang melihat. Sedangkan menurut Bandi Utama (2011, hlm. 2) mengemukakan pendapatnya bahwa karakter adalah perilaku yang diperlihatkan oleh individu pada kegiatan sehari-hari yang cenderung mengarah kepada hal positif maupun negatif. Dengan begitu dapat diperoleh simpulan bahwasanya karakter adalah nilai-nilai perilaku yang ditunjukkan oleh manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari yang berhubungan pada dirinya sendiri dan orang lain kemudian diwujudkan dalam sebuah sikap, perbuatan, etika, motivasi, serta kemauan yang berdasar pada nilai-nilai agama, norma hukum yang berlaku, dan budaya. Ada 5 nilai karakter paling utama yang sumbernya dari Pancasila, yang diutamakan dalam pengembangan gerakan PPK, yaitu karakter, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong (Kemdikbud, 2017). Selain lima karakter utama tersebut, terdapat juga beberapa nilai-nilai karakter lainnya yaitu religius, toleransi, kejujuran, disiplin, dan lain-lain.

Nilai-nilai karakter tersebut sangat penting untuk ditanamkan dalam diri anak. Menanam nilai karakter pada anak tentunya bukan hanya dilaksanakan oleh satu pihak saja melainkan oleh beberapa pihak di antaranya keluarga, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah. Sependapat dengan pendapat Elan, dkk., (2018, hlm. 564) "...cultural education and the character of the nation are a shared responsibility between government, society, schools, and parents..." [...pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orang tua...]. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada lingkup keluarga bisa dilakukan menggunakan metode untuk membiasakan anak berbicara dan berperilaku sopan santun kepada orang tua dan saudara lainnya. Sedangkan penerapan serta penanaman nilai karakter di lingkungan sekitar dan sekolah bisa dilaksanakan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dimainkan di lingkungan masyarakat serta mempunyai dampak terhadap tingkat perkembangan karakter anak.

Sukirman (Andriani, 2012, hlm. 132) berpendapat bahwasanya permainan tradisional ialah satu dari banyaknya unsur budaya yang tidak bisa disepelekan karena sangat mempengaruhi perkembangan psikologis, kepribadian, serta aktivitas sosial anak pada masa yang akan datang. Permainan tradisional ini bisa dilihat sebagai aset budaya, menjadi modal yang memungkinkan masyarakat mempertahankan identitas dan eksistensi dari permainan tradisional. Permainan tradisional seringkali dimainkan dengan menyertakan orang banyak, sehingga permainan tradisional dapat membangun nilai solidaritas serta kekompakan. Maka dari itu, hendaknya permainan tradisional ini dipertahankan kelestariannya agar tetap menjadi warisan budaya dan terus meregenerasi.

Mengacu pada fakta yang ada, permainan tradisional di masa kini menjadi semakin krisis eksistensi di lingkup masyarakat terutama anak-anak. Jainuddin Jauhari (2010, hlm. 3) menyatakan bahwasanya banyak permainan tradisional yang sudah mulai lenyap keberadaannya secara perlahan-lahan, terutama di kota-kota besar hingga di desa. William Tedi (2015, hlm. 8) mengemukakan pernyataannya bahwa penyebab terkikisnya permainan tradisional yaitu karena beberapa hal, di antaranya: (1) sarana dan lokasi untuk melakukan permainan tidak ada; (2) waktu yang semakin lama semakin sempit; (3) masuknya permainan moderen berasal dari luar negeri yang dapat dimainkan kapanpun dan di manapun; serta (4) putusnya warisan budaya karena tidak memiliki waktu untuk mencatat, mendata serta menyosialisasikan menjadi produk budaya masyarakat untuk generasi dibawahnya.

Salah satu permainan tradisional yang keberadaannya mulai tidak terlihat lagi yaitu permainan *Congklak*. Permainan tersebut mulai punah dikarenakan hal-hal yang mempengaruhi perkembangan teknologi yang makin maju, anak-anak cenderung memilih untuk main dengan gadgetnya dibandingkan memainkan permainan tradisional seperti *Congklak*. Dilihat dari banyaknya nilai-nilai karakter yang terkandung dipertandingan *Congklak* terutama nilai kejujurannya, penulis merasa permainan ini perlu dikenalkan serta dilestarikan kepada anak-anak. Penelitian ini memiliki tujuan guna mendeskripsikan nilai karakter kejujuran yang ada pada permainan tradisional *Congklak*. Dari penelitian ini, peneliti mengharapkan orang tua, guru, mahasiswa, serta masyarakat bisa memperkenalkan lagi permainan tradisional khususnya *Congklak* untuk menanamkan nilai karakter kejujuran dalam diri anak.

METODE

Artikel ini memiliki tujuan guna mendeskripsikan nilai karakter kejujuran yang terdapat dalam permainan tradisional *Congklak*. Penelitian yang digunakan pada artikel ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Dalam Sugiyono (2012, hlm. 7-8) metode kualitatif disebut dengan metode artistik, dikarenakan tahap penelitian sifatnya lebih ke arah seni (minim pola), dan dikatakan juga sebagai metode interpretive sebab data hasil penelitian lebih mengarah pada interpretasi kepada data yang diperoleh langsung saat berada di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada artikel ini adalah observasi dan wawancara. Teknik observasi pada penelitian ini dilakukan dengan terjun langsung dalam kegiatan bersama subjek penelitian yaitu siswa kelas III. Teknik wawancara menggunakan wawancara semi terstruktur dan dilakukan dengan guru kelas III.

HASIL DAN DISKUSI

Data yang sudah didapat dari observasi dan wawancara akan dianalisis guna mengetahui nilai karakter kejujuran yang ada pada permainan tradisional *Congklak* di sekolah dasar kelas III.

Nilai karakter kejujuran menjadi salah satu nilai karakter yang menonjol pada permainan tradisional *Congklak*. Kejujuran adalah nilai karakter yang menjadi pondasi paling penting dan harus diajarkan pada anak sejak dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di salah satu sekolah dasar mengenai permainan tradisional *Congklak* yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Wawancara dengan Guru Kelas III.

| No. | Aspek Pertanyaan | Temuan |
|-----|---|---|
| 1. | Permainan tradisional <i>Congklak</i> sebagai media pembelajaran. | Permainan tradisional <i>Congklak</i> khususnya cukup sering dimainkan atau bahkan menjadi media pembelajaran. Biasanya permainan tradisional <i>Congklak</i> dimainkan ketika pembelajaran PLBJ (Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta). Dalam hal ini, siswa lebih dikenalkan lagi dengan permainan tradisional <i>Congklak</i> karena <i>Congklak</i> merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Bentuk permainan tradisional tidak jauh berbeda dengan daerah-daerah lainnya. Permainan tradisional <i>Congklak</i> ini dimainkan oleh dua siswa yang duduk saling berhadapan. Permainan tradisional <i>Congklak</i> dimulai dengan menentukan pemain pertama yang akan bermain terlebih dahulu. Penentuan pemain pertama dilakukan dengan melakukan suwit. Pemenangnya akan mendapat giliran pertama untuk bermain dan yang kalah akan bermain pada giliran selanjutnya ketika biji <i>Congklak</i> terakhir milik pemain pertama telah jatuh pada lubang kecil yang kosong. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian hingga biji <i>Congklak</i> yang terdapat di lubang-lubang kecil masing-masing pemain sudah tidak tersisa lagi. Pemenan dalam permainan ini yaitu pemain yang dapat mengumpulkan biji <i>Congklak</i> terbanyak dalam lubang/cekungan besar yang berada di masing-masing sisi papan <i>Congklak</i> . |
| 2. | Nilai karakter kejujuran dalam permainan tradisional <i>Congklak</i> siswa sekolah dasar kelas III. | Pada permainan tradisional <i>Congklak</i> terdapat nilai-nilai karakter salah satunya adalah karakter kejujuran. Nilai karakter kejujuran dalam permainan tradisional <i>Congklak</i> ini dapat dilihat ketika bermain tidak ada siswa yang melakukan kecurangan seperti contohnya memasukan |

biji *Congklak* lebih dari satu pada lubang/cekungan besar milik sendiri. Tidak menjatuhkan biji *Congklak* pada lubang/cekungan kecil miliknya. Sebelum memulai kegiatan bermain, guru memperingati siswa untuk bermain dengan jujur. Selama permainan berlangsung, guru memantau siswa dan meminta siswa saling mengingatkan jika ada temannya yang melakukan kecurangan saat bermain. Setelah permainan berlangsung, guru memberikan penjelasan mengenai nilai karakter kejujuran dari permainan tradisional *Congklak* ini bahwa dengan bersikap jujur maka akan dapat dipercaya oleh orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa nilai karakter kejujuran merupakan salah satu di antara nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional *Congklak*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rukiyah (2019, hlm. 68) bahwa permainan tradisional *Congklak* memberikan pengajaran mengenai nilai kejujuran, yaitu pada saat pemain menyimpan biji *Congklak* ke dalam lubang pemain lain yang berisi biji-bijian, pemain lain tidak mengetahui apakah ada biji *Congklak* yang dimasukkan pada lubang atau tidak, maka di situlah yang melatih anak agar bersikap jujur dalam bermain.

Deskripsi Hasil Observasi

Berdasarkan observasi nilai karakter kejujuran yang dilakukan dengan mengamati siswa sekolah dasar kelas III dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan tradisional *Congklak* dapat diketahui hasil observasi dengan memuat tiga indikator yaitu: 1) memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan; 2) tidak ada cekungan yang dilewati; 3) tidak berbohong ketika bermain.

Tabel 2. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa A

| Dimensi | Indikator | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | |
| | √ | √ | √ | |
| Jumlah | 1 | 1 | 1 | 3 100% |

Dari tabel analisis di atas, dapat diketahui bahwa siswa A memainkan permainan tradisional *Congklak* dengan jujur. Pada saat bermain pemain memasukkan biji secara satu persatu ke dalam cekungan-cekungan kecil dan cekungan besar miliknya. Pemain juga tidak melewatkan satu cekungan pun ketika bermain dan tidak melakukan kebohongan. Oleh karena itu, analisis nilai karakter kejujuran pada siswa A memiliki bobot sebesar 100%.

Tabel 3. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa B

| Dimensi | Indikator | | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | √ | √ |
| Jumlah | 1 | 1 | 1 | 3 | 100% |

Sama halnya dengan pemain lawan yaitu pemain A, pemain B juga memainkan permainan tradisional *Congklak* dengan jujur. Tidak ada cekungan yang terlewati, memasukkan biji-biji *Congklak* satu persatu pada cekungan-cekungan kecil dan cekungan besar atau “gawang” miliknya serta pemain tidak berbohong saat bermain. Namun pada saat bermain terlihat ada ketidak sengajaan memasukkan lebih dari satu biji ke dalam salah satu cekungan kecil, akan tetapi pemain tersebut mengambil kembali biji yang masuk ke dalam cekungan kecil itu kemudian memindahkannya ke dalam cekungan lain (cekungan kecil yang sebelahnya). Oleh karena itu, analisis nilai karakter kejujuran pada siswa B memiliki bobot sebesar 100%.

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa C

| Dimensi | Indikator | | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | √ | √ |
| Jumlah | 1 | 1 | 1 | 3 | 100% |

Berdasarkan tabel analisis di atas, dapat dilihat bahwa pemain melakukan kegiatan bermain *Congklak* dengan jujur. Pemain tidak memasukkan biji secara lebih dari satu pada tiap cekungan, pemain juga tidak melewati satupun cekungan-cekungan kecil, pemain memasukkan hanya satu biji *Congklak* pada cekungan besar atau “gawang” miliknya pada saat bermain. Oleh karena itu, analisis nilai karakter kejujuran pada siswa C memiliki bobot sebesar 100%.

Tabel 5. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa D

| Dimensi | Indikator | | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | X | √ |
| Jumlah | 0 | 1 | 0 | 1 | 33% |

Tabel analisis di atas menyatakan bahwa pemain terlihat belum percaya pada dirinya sendiri karena pada saat bermain pemain masih melakukan kecurangan. Pemain memasukkan biji lebih dari satu pada cekungan-cekungan kecil di area pemain lawan maupun di cekungan besar “gawang” miliknya sendiri. Selain itu pemain juga menuduh pemain lawan melakukan kesalahan saat bermain padahal pemain lawan melakukan permainan dengan benar. Oleh karena itu, analisis nilai karakter kejujuran pada siswa D memiliki bobot sebesar 33%.

Tabel 6. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa E

| Dimensi | Indikator | | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | | |
| | √ | √ | √ | | |
| Jumlah | 1 | 1 | 1 | 3 | 100% |

Berdasarkan tabel analisis di atas, pemain memainkan *Congklak* sudah sesuai dengan aturannya yaitu pemain memasukkan biji-biji *Congklak* secara satu-persatu ke dalam cekungan-cekungan kecil yang terdapat pada papan *Congklak*. Selain itu, pemain juga tidak melewati satupun cekungan-cekungan dan pemain juga tidak melakukan kebohongan pada saat bermain. Oleh karena itu, analisis nilai karakter kejujuran pada siswa E memiliki bobot sebesar 100%.

Tabel 7. Hasil Analisis Nilai Karakter Kejujuran Siswa F

| Dimensi | Indikator | | | Skor | Persentase |
|---------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|------|------------|
| Jujur dalam bermain | Memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. | Tidak ada cekungan yang dilewati. | Tidak berbohong ketika bermain. | | |
| | X | √ | √ | | |
| Jumlah | 0 | 1 | 1 | 2 | 66% |

Dapat dilihat dari tabel analisis nilai karakter kejujuran di atas bahwa pemain masih belum jujur pada saat bermain. Pemain memasukkan biji secara lebih dari satu pada cekungan besar atau “gawang” miliknya demi memperbanyak biji *Congklak* yang dimiliki. Hal tersebut tidak sesuai dengan satu indikator yang ditentukan oleh peneliti yaitu memasukkan biji secara satu persatu pada cekungan. Oleh karena itu, analisis nilai karakter pada siswa F memiliki bobot sebesar 66%.

Berdasarkan deskripsi hasil analisis nilai karakter kejujuran dalam permainan tradisional *Congklak* siswa sekolah dasar kelas III di atas ditemukan bahwa rata-rata siswa sudah memainkan permainan tradisional *Congklak* walaupun masih terdapat dua diantara enam siswa yang masih memainkannya dengan tidak jujur. Hal tersebut mendapat tindakan tegas berupa teguran dan nasehat dari guru kelas yang bersangkutan. Setelah guru kelas menegur siswa E dan F, siswa tersebut takut dan melanjutkan permainan dengan jujur dan damai. Setelah seluruh permainan selesai, guru memberikan petunjuk kepada siswa untuk selalu menerapkan

kejujuran dalam dirinya karena dengan bersikap jujur maka akan lebih dipercaya oleh orang lain. Sejalan dengan pendapat Muhammad Jais, dkk. (2022, hlm. 10952) dasar dari kejujuran itu adalah usaha dalam diri untuk menjadi manusia yang dapat dipercaya, baik itu dalam perkataan, perbuatan, maupun hal-hal baik yang dilakukan untuk diri sendiri dan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis nilai karakter kejujuran pada permainan tradisional *Congklak* siswa sekolah dasar kelas III di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan kejujuran mulai dari hal kecil yaitu dalam bermain *Congklak* dapat mendatangkan kenyamanan dan kedamaian selama bermain. Begitupun ketika menerapkan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari, hidup akan terasa lebih baik dan akan dapat dipercaya oleh masyarakat lingkungan sekitar.

REFERENSI

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3-4.
- Elan, E., Sapriya, S., & Abdulkarim, A. (2018, November). Development of Values Transformation Modes of Local Wisdom of Baduy Culture to Form Student Character Through Civic Learning in Elementary School: A Study of Attitude of Elementary School Students in Kasepuhan Citorek Adat Area, Lebak Regency, Banten Province. *In Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 559-564). Atlantis Press..
- Jainuddin, J. (2010). *Mengenal Permainan Rakyat Nusantara*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10951-10958.
- Kemdikbud. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembentukan Pendidikan Nasional. [Online]. Diakses melalui <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembentukan-pendidikan-nasional>.
- Rukiyah, R. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 65-70.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Jurnal SI Sosiologi*, 3(4).
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1).
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter: landasan, pilar & implementasi*. Prenada Media.