

PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR CUK-CUK BIMBI DAN AMPAR-AMPAR PISANG

Khairunnisa
UIN Antasari Banjarmasin
annisa@uin-antasari.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam segala aspek perkembangan anak yang meliputi gerak fisik, sosial-emosional, moral, kognitif dan perkembangan Bahasa. Selain itu, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar Pisang merupakan permainan dari Kalimantan Selatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa terutama dalam mengasah keterampilan berbicara. Permainan tradisional dapat menjadi sarana membangun kreativitas guru dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Siswa tidak jenuh dalam belajar, kemampuan berbahasa semakin terasah, serta dapat mengambil nilai-nilai positif dari permainan tersebut.

Kata kunci: Ampar-Ampar Pisang, Cuk-Cuk Bimbi, pembelajaran bahasa, permainan tradisional Banjar.

PENDAHULUAN

Globalisasi telah memberikan begitu banyak perubahan dalam tatanan kehidupan seperti tergeserya budaya lokal dengan budaya global. Budaya lokal seolah ketinggalan zaman, dan sangat sedikit masyarakat yang mempertahankannya. Alasan beberapa masyarakat masih mempertahankan budaya lokal tersebut karena mereka sadar akan nilai-nilai budaya lokal yang dapat diakulturasikan dengan kemajuan zaman, tanpa menghilangkan sisi budaya lokal itu sendiri (Sari et al., 2021a). Salah satu unsur budaya lokal yang dimiliki oleh masyarakat yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan sebuah seni budaya yang dikenal dan dimainkan secara umum oleh anak-anak sejak zaman dulu, menjadi suatu warisan secara turun-temurun.

Sebelum teknologi berkembang pesat, permainan tradisional sangat populer di Indonesia, anak-anak di setiap daerah selalu memainkannya saat ada waktu luang. Anak-anak bermain dengan menggunakan alat permainan sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar. Mereka bermain dengan semangat dan antusias. Namun saat teknologi makin berkembang pesat, permainan tradisional makin terlupakan, bahkan anak di zaman sekarang ada yang tidak tahu dengan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di daerahnya. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, antara lain: anak-anak beralih ke permainan modern karena lingkungan dipenuhi dengan permainan modern dan kurangnya area bermain anak. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap

anak membuat akses bermain game modern semakin mudah dan bermain tradisional menjadi sulit (Nur & Asdana, 2020).

Permainan tradisional penting untuk dikenalkan pada peserta didik di jenjang MI atau SD karena sarat akan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggung jawab (Suyitno & Setyawan, 2021), toleransi, empati, taat aturan dan kerja keras (Rianto & Yuliananingsih, 2021), religius, kreatif, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, peduli lingkungan, dan peduli sosial (Dewi & Yaniasti, n.d.).

Selain hemat dan tidak memerlukan biaya saat memainkannya, menimbulkan kesenangan dan kebahagiaan, permainan tradisional juga bermanfaat untuk kesehatan badan. Anak-anak sangat aktif saat memainkan permainan tradisional. Penggunaan gerakan positif ini berdampak besar bagi kesehatan fisik dan mental anak (Kusumawati, 2017). Permainan tradisional secara tidak langsung juga dapat meningkatkan kreativitas anak, mendorong saling menghargai, dan meningkatkan kecerdasan. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam segala aspek perkembangan anak yang meliputi gerak fisik, sosial-emosional, moral, kognitif dan perkembangan Bahasa (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan manfaat nyata dari penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran diantaranya: permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan social anak (Hadi et al., 2018), permainan ampar-ampar pisang dapat membentuk karakter anak (Sari et al., 2021b), Cuk-cuk bimbi membangun nilai karakter (Nugraheni & Lusia, 2021), permainan Jamuran dapat meningkatkan keterampilan berbicara (Hartiwi & Zahraini, 2016), selain itu permainan tradisional juga dapat membangun literasi budaya (Garzia, 2020).

Bermain itu penting bagi anak. Berbagai tugas diwujudkan melalui kegiatan bermain. Bermain juga merupakan aktivitas yang dipilih anak-anak karena menyenangkan, bukan karena ingin mendapat manfaat atau hadiah. Bermain adalah salah satu alat terpenting untuk melatih perkembangan anak. Melalui permainan anak secara aktif melatih diri mereka dalam imajinasi mereka dan juga dalam kehidupan nyata. Anak-anak mengembangkan kemampuan mereka dengan bermain secara bebas sesuai dengan kecepatan dan keinginan mereka sendiri.

Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk folklore lisan yang diwariskan secara turun temurun, tanpa diketahui siapa yang pertama kali memainkannya

(Cahaya, 2016). Permainan tradisional banyak dijumpai di Nusantara. Salah satu jenis permainan tradisional khas dari Kalimantan Selatan adalah permainan Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar pisang. Permainan ini merupakan permainan yang cukup terkenal di kalangan anak-anak.

Permainan Cuk-cuk Bimbi berawal dari pantun Banjar yang kemudian dinyanyikan sebagai permainan anak-anak masyarakat Banjar. Cuk-cuk Bimbi masuk ke dalam kategori pantun anak karena memiliki struktur sajak yang unik. Setiap baris memiliki unsur bunyi yang sama dan dapat dinyanyikan. Permainan Cuk-cuk Bimbi biasanya dimainkan oleh 3 sampai 5 anak perempuan dari sekolah dasar hingga remaja. Terkadang permainan ini juga dimainkan oleh anak laki-laki di teras rumah. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah selembar kertas berukuran 1 cm yang dilipat dan dipegang oleh salah satu pemain (Ismail, 2017).

Adapun Ampar-ampar pisang merupakan lagu yang dinyanyikan untuk mengiringi permainan yang menceritakan tentang pisang yang diolah dengan cara dijemur di bawah sinar matahari untuk dijadikan makanan khas yang disebut Rimpi Pisang (Sari et al., 2021b).

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang mengandung nilai budaya, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan kesesuaian silabus dan kurikulum yang digunakan (Cahyani, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran. Pada artikel ini akan dipaparkan penggunaan permainan tradisional Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar pisang dalam pembelajaran Bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi literatur, data yang digali berhubungan dengan penerapan permainan Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar Pisang pada pembelajaran bahasa. Metode pengumpulan data adalah studi pustaka. Penulis mengkaji artikel-artikel jurnal atau referensi lainnya. Data yang diperoleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga memperoleh simpulan mengenai permainan tradisional Banjar dan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional disebut juga olahraga tradisional yakni sejenis permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada suatu masyarakat tertentu dan diwariskan secara turun-temurun. Tak hanya sebagai permainan, kegiatan yang biasanya dilakukan pada masa luang ini juga mengandung nilai-nilai luhur budaya dan adat istiadat masyarakat setempat, termasuk unsur magis dan seni (Ardiyanto, 2018).

Seni pada pengertian di atas merujuk pada sajak, pantun atau nyanyian rakyat. Di Kalimantan Selatan permainan tradisional dapat dibedakan dengan ada tidaknya lagu daerah. Cuk-cuk Bimbi, Jang Panjang, Ular Naga dan Ampar-ampar Pisang merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan nyanyian. Jenis permainan tradisional lainnya adalah permainan yang tidak menggunakan lagu, tetapi lebih didominasi ketangkasan fisik, seperti Ajak Tukup (petak umpet), asinan (gobak sodor), batewah, batungkau (engrang) Babulanan, dan lain-lain (Prawitasari, n.d.). Semua permainan ini sudah ada sejak lama untuk mencirikan permainan tradisional anak-anak di Kalimantan Selatan.

Cuk-cuk Bimbi

Permainan cuk-cuk bimbi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa digunakan untuk mengasah latihan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia. Langkah-langkah bermain permainan cuk-cuk bimbi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

Pertama, siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan menjadi orang yang berbaring telungkup di tengah, sedangkan siswa yang lain melingkari siswa yang berbaring telungkup.

Kedua, semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung siswa yang berbaring telungkup. Salah satu siswa memegang sobekan kertas, kemudian dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi nyanyian “Cuk-cuk bimbi” dengan lirik sebagai berikut.

Cuk-cuk bimbi, bimbi dalam sarunai... Tacucuk takulibi, muha nya kaya panai

Ketiga, setelah lagu selesai, semua pemain memutar-mutarkan kedua tangan mereka sambil mengucapkan kalimat “sagincu liuliu sagincu liu liu, sagincu liu liu, yang mana?”. Siswa yang berbaring telungkup harus menebak di manakah kertas kecil itu berada. Apabila siswa yang berbaring telungkup benar menebak letak kertas, maka siswa yang memegang kertas harus melakukan tugas tertentu yang telah disiapkan oleh guru sesuai

materi Bahasa yang sedang dipelajari. Misalnya, siswa diminta membuat ungkapan pujian atau menyebutkan contoh kalimat aktif dan lain-lain. Namun apabila siswa yang berbaring telungkup salah menebak letak kertas, maka siswa tersebut lah yang mengerjakan tugas dari guru.



Gambar 1.
Permainan Cuk-cuk Bimbi

Selain digunakan dalam pembelajaran dan pengisi waktu luang. Permainan Cuk-cuk bimbi memiliki nilai religius. Sajak dalam nyanyiannya dapat diterjemahkan menjadi “tusuk tusuk tangan tanganku dalam sarunai, tertusuk tangannya, cemberut, “mukanya kaya panai/ wajahnya buruk rupa”. Di dalam nyanyian tersebut terselip arti bahwa, adanya larangan mengambil apa yang bukan milik kita agar tidak menyesal nantinya. Ada kata larangan untuk mencuri di dalamnya. Dalam sajak itu masyarakat diingatkan bahwa perbuatan maksiat akan membawa kepada penyesalan (Krismanti et al., n.d.).

Ampar-ampar Pisang

Permainan ini menggunakan lagu Banjar berjudul Ampar-Ampar Pisang. Menurut cerita, lagu tersebut awalnya dinyanyikan secara kebetulan ketika membuat kue atau makanan bernama rimpi yang terbuat dari pisang. Pisang yang sudah matang di jemur hingga mengeras dan mengeluarkan bau manis. Aroma manis yang muncul membuat hewan kecil yang bisa terbang senang menghinggapi makanan ini, Urang Banjar menyebut binatang tersebut dengan nama “Bari-bari”. Di akhir lagu ini terdapat lirik “dikitip bidawang” yang artinya digigit binatang semacam kura-kura, adapun makna lirik tersebut ialah untuk menakut-nakuti anak kecil yang sering mencuri pisang yang sedang dijemur. Lirik lagu Ampar-ampar pisang beserta terjemahnya yaitu:

Ampar ampar pisang

Pisangku balum masak
Masak sabigi dihurung bari-bari
Masak sabigi dihurung bari-bari
Manggalepak manggalepok
Patah kayu bengkok
Bengkok dimakan api
apinya cang curupan
Nang mana batis kutung
Dikitip bidawang

Terjemah:

Susun susun pisang
Pisangku belum matang
Matang sebuah, dipenuhi Bari-bari
Matang sebuah, dipenuhi Bari-bari
(suara kayu/ dahan patah)
Patah kayu yang bengkok
Kayu bengkok dilalap api
Apinya hampir padam
yang mana kaki buntung
Dipotong Bulus

Cara memainkan permainan ini dengan duduk rapi di lantai sambil membentangkan kaki (bahunjur). Kemudian ada salah seorang yang memandu permainan dengan menyanyikan lagu Ampar-ampar Pisang sambil menyentuh kaki semua pemain secara bergantian, dan kaki yang terakhir disentuh ketika lagu telah habis dinyanyikan harus dilipat atau tidak diikuti sertakan lagi dalam nyanyian berikutnya sampai kaki habis, karena kakinya buntung digigit (dikitip) Bidawang. Kaki yang masih bertahan di akhir menjadi pemenang.



Gambar 2.
Permainan Ampar-Ampar Pisang

Teknik permainan di atas merupakan langkah-langkah permainan yang umum dilakukan oleh anak-anak. Lalu bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran bahasa?

Padukan permainan ini dengan model Talking stick. Siswa dapat diminta untuk duduk dengan kaki lurus berjajar dengan siswa lain (sebaiknya dikerjakan di luar kelas untuk menghindari kebosanan). Setelah itu, peserta bergantian menepuk kaki dari siswa pertama hingga terakhir sambil menyanyikan lagu Ampar-Ampar Pisang. Saat lagu berhenti, siswa berkesempatan memilih kejutan yang disiapkan guru berupa pertanyaan atau tugas (berkaitan dengan indikator pembelajaran bahasa) atau hadiah (Cahaya, 2016).

Analisis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa

Di era 5.0 perkembangan teknologi sangatlah berkembang, tanpa kita pungkiri setiap hari bahkan setiap jam semua manusia bergantung kepada teknologi, baik untuk bekerja maupun aktivitas di rumah. Berbagai transaksi dan interaksi terjadi secara online dengan beragam aplikasi yang digunakan. Hal ini pula berdampak pada sikap dan karakter anak-anak, mereka lebih senang bermain game online dari pada berbaur, bermain dan bercanda gurau bersama teman-teman sebayanya secara langsung dengan berkumpul di suatu tempat atau lapangan. Kebiasaan tersebut bukan hanya berdampak pada sikap sosial anak tetapi juga sangat berpengaruh pada prestasi belajar anak terkhusus dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Ada sisi positif permainan online terhadap kemampuan berbahasa Indonesia pada anak yakni penggunaan Bahasa Indonesia secara langsung

dengan teman yang berbeda daerah, namun kemampuan berbahasa tersebut tidak terkontrol dikarenakan tercampur dengan bahasa daerah masing-masing.

Bahasa merupakan hasil kebudayaan dalam masyarakat. Ada hubungan antara gejala sosial dan manusia. Bahasa memiliki variasi dan tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga merupakan identitas kelompok. Dengan pemikiran tersebut, bahasa tidak dapat dipisahkan dari budaya. Oleh karena itu, pengembangan dan pembelajaran bahasa pada jenjang pendidikan dasar perlu bersinergi dengan budaya lokal melalui penggunaan permainan tradisional.

Bermain bagi anak memiliki beberapa fungsi dalam menstimulus pertumbuhan dan perkembangannya, sebagaimana penjelasan berikut:

1. Permainan merupakan salah satu sarana pertumpuhan kemampuan anak dalam bersosialisasi karena ketika bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya dan sebagai sarana belajar berorganisasi serta berkomunikasi.
2. Permainan mampu mengembangkan potensi anak karena dalam permainan anak dapat mengenali berbagai macam benda serta peristiwa yang terjadi disekitarnya.
3. Permainan sebagai sarana dalam pengembangan emosi anak karena ketika bermain si anak akan merasakan gembira, senang, tegang maupun kecewa (Sari et al., 2021b).

Menurut Cahyani saat menggunakan permainan tradisional dalam pengajaran bahasa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru sebelum menggunakannya di kelas. Pertama, sangat penting bagi guru untuk memilih permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa dan usia siswanya. Kedua, guru sebaiknya memilih permainan tradisional yang lebih mudah untuk memenuhi kebutuhannya. Ketiga, guru harus menentukan permainan yang tepat agar sesuai dengan silabus dan kurikulum yang digunakan. Dan keempat, masih banyak permainan tradisional lainnya di Indonesia, sehingga guru harus terus mencari informasi tentang permainan lain yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa (Cahyani, 2014).

Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar Pisang telah memenuhi kriteria ini. Sebagaimana pemaparan sebelumnya, dua permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak hingga remaja. Artinya jenis permainan ini sesuai dengan jenjang usia. Isi atau konten dapat menyesuaikan indikator pembelajaran terutama pada keterampilan berbicara. Selain itu, permainan ini menitikberatkan kepada pemanfaatan semua hal yang ada dilingkungan tanpa bersusah payah untuk membeli alat pendukung permainan. Cuk-cuk bimbi hanya

perlu potongan kertas kecil, jika tidak ada dapat menggunakan biji atau batu kerikil berukuran kecil. Ampar-ampar pisang hanya menggunakan kaki dan tangan para pemain.

Permainan cuk-cuk bimbi diikuti oleh 3 sampai 4 orang pemain, untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak guru dapat membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Sedangkan ampar-mpar pisang tidak memiliki batasan jumlah pemain. Karena permainan ini melibatkan banyak orang akan memberikan kesempatan interaksi antarpeserta didik dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kesenangan yang dirasakan dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa dalam belajar. Anak yang tadinya malu berbicara, tanpa canggung akan ikut berbicara karena permainan ini menggunakan nyanyian.

Sajak atau nyanyian dalam permainan Cuk-cuk Bimbi serta Ampar-ampar Pisang merupakan nilai plus bagi permainan tradisional ini. Mulyono dkk., menemukan bahwa nyanyian atau lagu dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar yang signifikan (Mulyono et al., 2014). Dan lebih penting, terdapat beberapa nilai luhur serta pesan-pesan moral didalamnya.

SIMPULAN

Cuk-cuk Bimbi dan Ampar-ampar Pisang hanyalah sebagian kecil dari kekayaan budaya Indonesia. Permainan tradisional ini perlu dilestarikan dengan memuatnya sebagai media pembelajaran. tidak hanya pada pembelajaran Bahasa, permainan ini juga bisa diterapkan pada mata pembejaran lainnya. Pemilihan permainan tersebut hendaknya mempertimbangkan karakteristik anak dan kesesuaian kurikulum. Permainan tradisional dapat menjadi sarana membangun kreativitas guru dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Siswa tidak jenuh dalam belajar, kemampuan berbahasa semakin terasah serta dapat mengambil nilai-nilai positif yang menjadi bekal dalam mengembangkan kemampuan fisik, sosial, dan emosional dan karakternya.

REFERENSI

- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 173–176.
- Cahaya, N. (2016). Permainan Anak Tradisional Kalimantan Selatan Sebagai Motivasi Pembelajaran Di Sekolah. *Ethnopedagogy*, 351–359.
- Cahyani, N. P. D. (2014). Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA. 1–11.

- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (n.d.). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. 9.
- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial*, 9(2), 83–88. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32–37. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hartiwi, D., & Zahraini, D. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok Bermain di PAUD Taman Belia Candi Tahun Pelajaran 2015/2016. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i2.1182>
- Ismail, M. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Tunagrahita Ringan Melalui Ragam Permainan Tradisional Banjar. *Pendidikan Khusus Dalam Perspektif Perluasan Akses Dan Peningkatan Mutu Pendidikan Menuju Indonesia Yang Lebih Ramah Disabilitas*, 31–40.
- Krismanti, N., Lestary, A., & Jumainah, J. (n.d.). Spiritualitas Masyarakat Banjar Dalam Lagu Anak Tradisional.
- Mulyono, S., Anindyarini, A., & Jumaryatun, J. (2014). Penggunaan Media Lagu Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Menulis Cerpen. 10.
- Nugraheni, E. Y., & Lusia, M. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Anak Cuk Cuk Bimbi Dalam Gerak Tari di Banjarmasin. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 1(1), 11–17.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, Vol. 3(No.1), 17–29. <https://doi.org/10.26858/v3i1.13131>
- Prawitasari, M. (n.d.). Nilai-nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar. *Ethnopedagogy. Internasional Seminar on ethnopedagogy*, Banjarmasin.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Sari, D. I. P., Setiani, M., Mugnianingsih, N. A., Ramadhan, S. A. R., Afiani, A., & Putri, P. (2021a). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Ampar-Ampar Pisang Berbasis Kearifan Lokal Dengan Metode Sariswara. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11140>
- Sari, D. I. P., Setiani, M., Mugnianingsih, N. A., Ramadhan, S. A. R., Afiani, A., & Putri, P. (2021b). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Ampar-Ampar Pisang Berbasis Kearifan Lokal Dengan Metode SariswarA. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11140>

- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. 431–435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Suyitno, S., & Setyawan, F. B. (2021). Penguatan Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sd Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021.

