



Studi Etnografi Permainan Tradisional Gangsing di Desa Kayuputih Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng

Ida Bagus Purwadhi Sharas Cahyadhi^{1*}, Ni Luh Putu Snyanawati² 

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 17, 2023

Revised February 20, 2023

Accepted June 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Etnografi, Permainan Tradisional, Gangsing

Keywords:

Ethnography, Traditional Games, Gangsing



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan tradisional gangsing di Desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng ditinjau dari indikator informasi profil dan sejarah permainan gangsing dan cara bermain gangsing, bentuk gangsing, dan ukuran gangsing di Desa Kayu Putih. Populasi dalam penelitian adalah semua masyarakat yang terlibat dalam permainan tradisional gangsing. Teknik pengambilan data menggunakan penelitian kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner dan dianalisis melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: studi etnografi permainan tradisional gangsing di Desa Kayuputih adalah sejarah yang sangat panjang dan tidak ada catatan dan hanya di ketahui dari cerita generasi ke generasi. Gangsing di Desa Kayuputih ada dua jenis yaitu gangsing botol berukuran 13 cm sampai 16 cm keliling, kedua ada gangsing ceper yaitu berukuran 45 cm sampai 66 cm keliling, bahan pembuatan berasal dari kayu jambu biji, kayu kopi, kesambi, dan kayu jeruk. Cara bermain gangsing adalah tali gangsing dililitkan di kepala gangsing lalu ujung satunya di injak supaya tali kencang kemudian gangsing yang sudah terlilit bisa di putar/dilecutkan dengan kaki terkuat sebagai tumpuan. Untuk peraturan permainan gangsing itu bisa menyesuaikan pada saat perlombaan sesuai dengan kesepakatan yang sudah di diskusikan. Sarana dan prasarana yaitu lapangan yang sudah di asah/diratakan permukaan tanahnya, meja gangsing, papan skor, papan jadwal pertandingan, jam dinding, gangsing, tali gangsing, amplas, pluit, spidol, daun pucuk, lem G, kikir besar, timbangan, dan meteran.

ABSTRACT

This research aims to describe an ethnographic study of traditional gangsing games in Kayuputih Village, Banjar District, Buleleng Regency in terms of information indicators on the profile and history of gangsing games and how to play them, shape and size of gangsing in Kayu Putih Village. The population in this study were all people who were involved in traditional gangsing games. Data collection techniques using qualitative research. Data was collected using a questionnaire and analyzed through descriptive analysis. The results of the study show that: ethnographic studies of the traditional game of gangsing in Kayuputih Village have a very long history and there are no records and are only known from stories from generation to generation. There are two types of gangsing in Kayuputih Village, namely bottle gangsing measuring 13 cm to 16 cm around, secondly there is flat gangsing measuring 45 cm to 66 cm around. The way to play slimming is for the slimming rope to be wrapped around the head of the slimming and then stepping on the other end so that the rope is tight, then the slimming rope that has been wrapped can be rotated/jumped using the strongest leg as a pedestal. For the rules of the gangsing game, it can be adjusted at the time of the competition according to the agreement that has been discussed. Facilities and infrastructure, namely a field that has been honed/leveled, a slimming table, scoreboard, game schedule board, wall clock, gangsing, gangsing rope, sandpaper, whistle, markers, shoot leaves, G glue, large files, scales, and meter.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting sebagai peningkatan kualitas bangsa dari suatu negara. Kemajuan pendidikan tersebut dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir Sumber Daya Manusianya (SDM) yang berpotensi dalam membangun pendidikan yang lebih baik (Rasvani & Wulandari, 2021; Shaleh & Anhusadar, 2021). Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat

*Corresponding author.

E-mail addresses: idadagussharascahyadhi@gmail.com (Ida Bagus Purwadhi Sharas Cahyadhi)

menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Pradiptha & Wiarta, 2021; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan sebagai bekal meraih masa depan yang cerah. Untuk mampu meraih cita-cita dan masa depan yang cerah siswa maupun masyarakat harus memiliki tubuh dan pikiran yang sehat (Sujana, 2019; Warmansyah, 2020). Oleh sebab itu, penting untuk siswa mendapatkan pendidikan keolahragaan. Pendidikan olahraga dapat memelihara, meningkatkan kesehatan dan kebugaran, Prestasi, kecerdasan, dan kualitas manusia, Menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, kompetitif, dan disiplin, Mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa; Memperkuat ketahanan nasional. Dalam pendidikan olahraga terdapat beragam jenis permainan yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru untuk membangun potensi siswa. Salah satunya adalah permainan tradisional (Hanief, Mashuri, & Subekti, 2018; Yogantara, Adi, & Satyawan, 2020).

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhananya pula sehingga kelebihan permainan tradisional ini dapat membuat pelakunya atau mereka lebih mengenal alam dan lingkungan (Rut, Gaol, Abi, & Silaban, 2020; Widodo & Lumintuarso, 2017). Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan zaman tahun 90 an, disaat pada saat itu anak-anak tumbuh kembang tanpa adanya pengaruh teknologi (Pangestuti & Raharjo, 2017; Wariyanti, 2021). Terutama berkebangnya anak masih menganggap berbagai sisi kehidupan sederhana, termasuk menyadari tentang pentingnya kearifan local. Salah satu permainan tradisional yang di kenal masyarakat adalah permainan gasing. Gasing adalah nama mainan anak-anak yang berputar dan dapat mengeluarkan suara yang mendesing. Permainan gasing biasanya dimainkan oleh masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ketika aktifitas kerja telah selesai. Sejumlah daerah memiliki istilah berbeda untuk menyebut gasing (Putra, Wiranatha, & Piarsa, 2016). Gangsing adalah suatu permainan yang mengandalkan keseimbangan gerak berputar pada porosnya (Mardika & Yuniati, 2022). Namun pada masa kini permainan gasing tradisional sudah jarang dimainkan. Bahkan dalam website resmi Pemerintah Kabupaten Buleleng sendiri telah menyata kan bahwa permainan gasing sudah tidak banyak dikenal pada masyarakat, kecuali pada suatu daerah tertentu karena terkait dengan tradisi tertentu. Bahkan dapat dikatakan permainan ini hampir punah di Bali. Jika hal ini terus berlanjut tentu permainan ini akan punah dan anak sebagai generasi penerus tidak akan tau tentang permainan tradisional ini. Sehingga pemerintah bersama masyarakat harus saling bekerjasama untuk mampu melestarikan permainan tradisional ini. Salah satunya melalui studi etnografi.

Etnografi adalah suatu tulisan yang menggambarkan suatu masyarakat, kelompok atau kehidupan manusia. Etnografi adalah salah satu metode yang sering digunakan dalam ilmu sosial, terutama dalam antropologi dan beberapa cabang sosiologi (M. Rifa'i, 2017; Supratman & Rafiqi, 2016). Etnografi merupakan salah satu strategi penelitian kualitatif yang di dalamnya peneliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan yang alamiah dalam periode waktu yang cukup lama dalam pengumpulan data utama, data observasi, dan data wawancara (Tanto, Hapidin, & Supena, 2019). Penelitian etnografi ini mengajarkan kita tentang kebudayaan serta perjalanan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini didasari kurang dikenalnya suatu kebudayaan dan permainan di suatu wilayah sehingga peneliti berusaha mendeskripsikan dan membangun struktural sosial budaya suatu masyarakat. Tugas etnografi adalah menemukan dan menggambarkan organisasi pikiran tersebut. Pelaksanaan studi ini akan memberikan kesadaran masyarakat pentingnya melestarikan warisan leluhur, baik itu berupa nyanyian, permainan, dll. Permainan tradisional memberikan dampak yang baik pada pengembangan karakter dan aktivitas siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi dan hubungan social siswa dengan masyarakat dan lingkungan (Hasmawaty, 2020; Ramadhani & Fauziah, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah mampu meningkatkan nilai karakter yang dimiliki oleh siswa (Lindawati, 2019; Setiani, 2019). Permainan megangsing terdapat budaya komunikasi, hal ini terlihat dari adanya ikatan secara sosial antar sesama anggota kelompok (Mardika & Yuniati, 2022; Suartika, Putra, & Mahendra, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan tradisional gangsing di Desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng ditinjau dari indikator informasi profil dan sejarah permainan gangsing dan cara bermain gangsing, bentuk gangsing, dan ukuran gangsing di Desa Kayu Putih.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Penelitian ini bertujuan memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data – data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan yang berasal dari informan. Penelitian ini menggunakan studi etnografi, yang mana penelitian ini akan

berfokus pada analisis kualitatif dan menggunakan metode wawancara langsung dengan seluruh elemen grup gangsing yang ada di desa. Metode pengambilan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan percobaan. Dan teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Etnografi adalah suatu tulisan yang menggambarkan suatu masyarakat, kelompok atau kehidupan manusia. Etnografi berperan sebagai metode yang sering digunakan dalam ilmu sosial, terutama dalam antropologi dan beberapa cabang sosiologi (M. Rifa'i, 2017; Supratman & Rafiqi, 2016). Etnografi merupakan salah satu strategi penelitian kualitatif yang di dalamnya peneliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan yang alamiah dalam periode waktu yang cukup lama dalam pengumpulan data utama, data observasi, dan data wawancara (Tanto et al., 2019). Penelitian etnografi ini mengajarkan kita tentang kebudayaan serta perjalanan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini didasari kurang dikenalnya suatu kebudayaan dan permainan di suatu wilayah sehingga peneliti berusaha mendeskripsikan dan membangun struktural sosial budaya suatu masyarakat. Tugas etnografi adalah menemukan dan menggambarkan organisasi pikiran tersebut. Pelaksanaan studi ini akan memberikan kesadaran masyarakat pentingnya melestarikan warisan leluhur, baik itu berupa nyanyian, permainan, dll. Permainan tradisional memberikan dampak yang baik pada pengembangan karakter dan aktivitas siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut Bapak Gede Arta; Cikal bakal adanya permainan gangsing di Desa Kayuputih yaitu ada tradisi setiap bayi harus di buatkan gangsing di saat sudah berumur 42 hari atau jika di bahasa bali abulan pitungdina yang di percaya sebagai permainan untuk anak kecil tidak menangis/ rewel, itu sudah menjadi tradisi turun temurun dari zaman kerajaan. Di desa kayuputih gangsing memiliki arti yaitu Gang artinya jalan, Sing artinya mencari, jadi gangsing adalah mencari jalan untuk berputar dengan lama. Permainan gangsing ini yang dulunya di mainkan oleh anak kecil dan sekarang ramai dimainkan oleh orang dewasa, permainan gangsing ini kemudian menjadi permainan musiman, permainan gangsing ini dimainkan setelah petani selesai memetik kopi tujuannya untuk mengisi waktu luang. Permainan gangsing ini hanya untuk megirang girangan atau hanya sebagai hiburan saja ada pula nama-nama gangsing di desa kayuputih yaitu gangsing ceper dan gangsing botol untuk ukuran gangsing tidak menentu sesuai selera pemain dan bahan biasanya menggunakan kayu jambu biji atau kopi, untuk memainkan gangsing di perlukan tali yang terbuat dari kulit pisang untuk memainkan gangsing kecil dan untuk gangsing besar menggunakan kulit kayu teep

Menurut bapak (Komang Budi Santika) Gangsing di Desa Kayuputih ada dua jenis yaitu gangsing botol yang berukuran 13 cm sampai 16 cm keliling dan gangsing ceper yang berukuran 45 cm sampai 66 cm keliling. Bahan yang di gunakan membuat gangsing biasanya menurut gangsing yang akan dibuat, jika membuat gangsing botol menggunakan kayu jambu biji dan bisa juga menggunakan kayu kopi, membuat gangsing ceper menggunakan kayu kesambi dan juga bisa menggunakan jeruk, agar gangsing lebih kuat biasanya menggunakan kayu yang serat kayunya licin dan tua, sedangkan di dusun bolangan memiliki banyak jenis gangsing yaitu ada gangsing lumbaran, gangsing lengisan tetapi sudah tidak di pergunakan lagi karena kehilangan zaman yang masih di gunakan sekarang yaitu gangsing dolong, gangsing lonjor, gangsing penyigadan dan gangsing jamur

Tali gangsing berada dikepala gangsing kemudian di lilitkan, ujung tali satunya di injak menggunakan kaki bertujuan agar tali kencang. setelah permukaan gangsing sudah rata terlilit tali kemudian gangsing bisa di putar/ lecutkan, cara memutar gangsing yaitu kaki tumpu terkuat berada di depan dan tangan terkuat memegang gangsing dan di bantu dengan tangan satunya agar menjaga keseimbangan tangan, kemudian arahkan ke tempat yang akan kita putar

Sarana dan prasarana di Dusun Desa yaitu lapangan dengan permukaan tanah yang datar, yang sudah di isi garis berbentuk seperti tanda tambah kemudian di samping garis berisi lingkaran sebanyak 4 lingkaran setiap keliling lingkaran berukuran minimal 2,5 meter x 2,5 meter dan maksimalnya 3,5 meter x 3,5 meter, Gangsing, Tali gangsing, Serbuk kapur sebagai garis, buah rerek. Sarana dan prasarana di Dusun Bolangan yaitu lapangan yang sudah di asah/diratakan permukaan tanahnya, meja gangsing, papan skor, Papan jadwal pertandingan, Jam dingding, Gangsing, Tali gangsing, Amplas, Pluit, Sepidol, Daun pucuk, Rerek, Lem G, Kikir besar, Timbangan, Meteran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: studi etnografi permainan tradisional gangsing di Desa Kayuputih adalah sejarah yang sangat panjang dan tidak ada catatan dan hanya di ketahui dari cerita generasi ke generasi. Permainan Gangsing Tradisional Gangsing merupakan bahasa Bali yang artinya

gasing. Dalam bahasa Bali, memainkan gasing disebut magangsing. Gangsing adalah mainan atau permainan yang dapat berputar pada satu poros berkesetimbangan pada satu titik. Permainan gangsing tradisional di Bali merupakan permainan yang sudah berumur sangat tua Gangsingnya terbuat dari kayu seperti kayu cemara, limau atau kayu kemuning. Bahan baku kayu sendiri diperoleh dari sekitar desa atau juga dari luar desa. Permainan gangsing tradisional sesungguhnya bukan hanya milik Desa Pedawa, namun juga desa-desa lain di sekitarnya seperti Desa Gobleg, Desa Munduk, Desa Gesing, dan Desa Umajero. Di setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang beragam jenisnya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki ciri khas yang dipengaruhi oleh tradisi tertentu yang diwariskan secara turun temurun (Andriyani, Ulya, & Kuryanto, 2023; Anggita, 2019). Permainan tradisional adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak. selain untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia. Permainan tradisional berdampak terhadap kemampuan siswa dalam berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan (Hayati & Hibana, 2021; Kurniawan, 2018). Dengan permainan tradisional siswa juga dapat belajar tentang nilai sportif serta jujur dalam kesehariannya. Sedangkan dampak fisik yang dihasilkan dari permainan tradisional adalah mereka akan jauh lebih tangkas untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti berlari, bermain, bahkan belajar. dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional. Sehingga pengembangan dan pelestarian permainan tradisional di masyarakat sangat perlu dilakukan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi dan hubungan sosial siswa dengan masyarakat dan lingkungan (Hasmawaty, 2020; Ramadhani & Fauziah, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah mampu meningkatkan nilai karakter yang dimiliki oleh siswa (Lindawati, 2019; Setiani, 2019). Permainan megangsing terdapat budaya komunikasi, hal ini terlihat dari adanya ikatan secara sosial antar sesama anggota kelompok (Mardika & Yuniati, 2022; Suartika et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan studi etnografi permainan tradisional gangsing di Desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng ditinjau dari indikator informasi profil dan sejarah permainan gangsing dan cara bermain gangsing, bentuk gangsing, dan ukuran gangsing di Desa Kayu Putih.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan dengan masyarakat tokoh sejarah gangsing pemain gangsing tukang gangsing bahwa permainan gangsing ini merupakan salah satu permainan tradisional di desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng dimana permainan ini sebagai permainan tradisional di desa kayuputih dari turun temurun sebagai pengisi waktu luang setelah memetik kopi seiring berjalanya waktu sehingga permainan gangsing ini mampu berprestasi pada saat mengikuti lomba di buyan festival di tahun 2014. Di dusun Bolangan ada dua club gangsing yaitu Batu Tumpeng dan Boang. Beberapa pemain sudah pernah mendapatkan gelar juara di ajang lomba gasing di daerah setempat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *MANAZHIM: Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>.
- Hanief, Y. N., Mashuri, H., & Subekti, T. B. A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga JPJO*, 3(2), 161–166. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>.
- Hasmawaty. (2020). Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak di TK Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa. *JURNAL PENDAIS*, 2(1), 13–34.
- Hayati, S. N., & Hibana. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98–111. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>.
- Lindawati, Y. I. (2019). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13–24.

- M. Rifa'i. (2017). Etnografi Komunikasi Ritual Tingkeban Neloni dan Mitoni Studi Etnografi Komunikasi Bagi Etnis Jawa di Desa Sumpersuko ()Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan. *Ettisal Journal of Communication*, 2(1). <https://doi.org/10.21111/ettisal.v2i1.1411>.
- Mardika, I. P., & Yuniati, K. (2022). Komunikasi Budaya dalam Pemertahanan Permainan Megangsing di Catur Desa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. *Communicare*, 3(1). <https://doi.org/10.55115/communicare.v3i1.2144>.
- Pangestuti, W., & Raharjo, A. (2017). Survei Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Aktivitas Permainan Tradisional (Tunagrahita). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 6(1), 73–78. <https://doi.org/10.15294/active.v6i1.13258>.
- Pradiptha, I. P. A., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Solving Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 27–35. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>.
- Putra, I. W. W. E., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Piarsa, I. N. (2016). Rancang Bangun Game Tradisional “Adu Gasing” pada Platform Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 4(2), 178–187.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32032>.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV Sd 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>.
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1963>
- Shaleh, M., & Anhusadar, L. (2021). Kesiapan Lembaga PAUD dalam Pembelajaran Tatap Muka pada New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2158–2167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1139>.
- Suartika, I. W., Putra, I. M. D. K. U., & Mahendra, I. W. A. (2022). Naga Di Kandang Barong : Kedermawanan Sosial Melalui Permainan Tradisional Megangsingan Pada Komunitas Tionghoa Di Pupuan, Tabanan, Bali. *Jurnal Widya Citra*, 4(2). <https://doi.org/10.10101/juwitra.v4i2.1879>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Supratman, L. P., & Rafiqi, A. (2016). Kajian Etnografi Komunikasi Pada Gaya Berkomunikasi Komunitas Hansamo Modern Dance Boys Di Kota Bandung. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1). <https://doi.org/10.24198/jkk.v4i1.7852>.
- Tanto, O. D., Hapidin, H., & Supena, A. (2019). Penanaman Karakter Anak Usia Dini dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.192>.
- Wariyanti. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Dan Sosial Emosional Anak. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, 1(2), 152–163.
- Warmansyah, J. (2020). Program Intervensi Kembali Bersekolah Anak Usia Dini Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 743. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.573>.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yogantara, P. E., Adi, I. P. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Bola Voli pada Peserta Didik Kelas XI SMA PGRI Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Jasmani , Olahraga, Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33889>.