

Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pecah Piring

Umri Rahman Efendi
Universitas Negeri Medan

Daulat Saragi
Universitas Negeri Medan

Yakobus Ndona
Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: umri rahman efendi@mhs.unimed.ac.id

Abstract. *Teachers have used various methods to implement good character education, including demonstration methods, questions and answers, lectures and assignments. It turns out that this still does not have a significant impact on children's character and growth and development, therefore teachers as educators use alternative learning with traditional games which in the learning process are in accordance with the interests of students who always want to play. The game of breaking plates is one of the traditional children's games that is often found in the Medan city area and its surroundings. The sample for this research was all students in class VI A at SDN 101786 Helvetia, totaling 35 students. The instruments used are observation and value surveys. Character values of honesty, religion, discipline/sportsmanship, hard work, responsibility. The results of the research showed that the children in class VI A had demonstrated character values well and were able to implement them during the plate breaking game..*

Keywords: *Character Education, Traditional Games, Breaking Plates*

Abstrak. Berbagai metode telah banyak dilakukan oleh guru untuk menerapkan pendidikan karakter yang baik antara lain metode demonstrasi, tanya jawab, ceramah dan penugasan. Ternyata hal ini masih belum memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter dan tumbuh kembang anak, oleh sebab itu guru sebagai pendidik melakukan alternatif pembelajaran dengan permainan tradisional yang mana dalam proses pembelajarannya sesuai dengan minat peserta didik yang selalu ingin bermain. Permainan pecah piring merupakan salah satu permainan anak tradisional yang sering dijumpai di wilayah kota medan dan sekitarnya. Sampel penelitian ini adalah semua siswa kelas VI A SDN 101786 Helvetia yang berjumlah 35 Orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah observasi dan survei nilai. Nilai nilai karakter jujur, religious, disiplin/sportifitas, kerja keras, tanggungjawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kelas VI A telah menunjukkan nilai-nilai karakter dengan baik dan mampu mengimplimentasikannya selama permainan pecah piring dilaksanakan.

Kata kunci: *Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Pecah Piring*

LATAR BELAKANG

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) menyebutkan dengan jelas bahwa tujuan pendidikan bukan hanya menjadikan peserta didik arif secara akademis, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan generasi penerus yang berkarakter serta memiliki kepribadian yang sesuai. Pendidikan membutuhkan usaha dan kerja keras demi tercapainya mutu pendidikan yang lebih baik. Pendidikan ialah investasi jangka panjang untuk menghasilkan sumber daya manusia

yang berkualitas. Pendidikan dapat diartikan sebagai hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat), yang berfungsi sebagai cita-cita (Anwar, 2017). Suteja dan Affandi (2016) menyatakan bahwa Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Proses pendidikan seharusnya dapat mengembangkan individu yang cerdas, peka dalam berpikir, dan menampilkan kepribadian yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Rianto, 2016). Tujuan pendidikan akan tercapai apabila penyelenggaraan pendidikan disesuaikan dengan arah kebijakan pemerintah dan perubahan masyarakat. Upaya jitu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan mengoptimalkan peran sekolah sebagai wadah pengembang karakter. Sekolah harus memenuhi perannya sebagai lembaga yang memiliki tugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran yang dibuat secara sadar, terarah, dan terencana menuju perbaikan perilaku peserta didik. Menurut Slameto (2010) Belajar ialah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berbagai metode telah banyak dilakukan oleh guru untuk menerapkan pendidikan karakter yang baik antara lain metode demonstrasi, tanya jawab, ceramah dan penugasan. Ternyata hal ini masih belum memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter dan tumbuh kembang anak, oleh sebab itu guru sebagai pendidik melakukan alternatif pembelajaran dengan permainan tradisional yang mana dalam proses pembelajarannya sesuai dengan minat peserta didik yang selalu ingin bermain. Semakin berkembangnya zaman, permainan tradisional mulai ditinggalkan, karena orang tua lebih memanjakan anaknya dengan memberikan gadget. Sehingga anak menjadi individualis, tidak mau berkomunikasi dengan orang lain ataupun anak tidak mau bermain dengan teman sebayanya.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan metode permainan tradisional dapat mengembangkan potensi peserta didik mulai dari aspek motorik, kognitif, afektif dan psikomotor menjadi lebih baik. Permainan tradisional sangat menyenangkan, karena ketika bermain anak-anak selalu bercanda, tertawa dan melalui permainan anak-anak merasa bebas tanpa tekanan, sehingga tidak mengesam pingkan implementasi karakter.

Permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Berikut adalah beberapa alasan mengapa permainan tradisional penting bagi anak-anak:

1. Permainan tradisional sering melibatkan gerakan fisik, seperti berlari, melompat, atau melempar. Hal ini membantu pengembangan keterampilan motorik kasar. Selain itu, beberapa permainan juga melibatkan penggunaan jari-jari dan tangan, membantu pengembangan keterampilan motorik halus.
2. Bermain bersama teman-teman atau keluarga dalam permainan tradisional membantu anak-anak belajar berinteraksi, berbagi, bekerja sama, dan menghormati aturan. Ini membangun keterampilan sosial yang esensial untuk kehidupan sehari-hari.
3. Banyak permainan tradisional memiliki aturan dan nilai-nilai tertentu. Anak-anak dapat belajar tentang kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan melalui pengalaman bermain.
4. Permainan tradisional sering kali tidak memiliki aturan yang ketat, memungkinkan anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dengan bebas. Ini membantu dalam pengembangan kreativitas, daya kreasi, dan kemampuan berpikir kritis.
5. Banyak permainan tradisional dapat dimainkan bersama keluarga. Ini memberikan kesempatan untuk menghabiskan waktu berkualitas bersama, memperkuat ikatan keluarga, dan menciptakan kenangan indah.
6. Bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk melepaskan energi, mengurangi stres, dan meningkatkan suasana hati. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan juga dapat membantu meningkatkan kesehatan mental.
7. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar tentang warisan budaya mereka dan memahami keragaman dunia. Banyak permainan tradisional mencerminkan nilai-nilai budaya dan tradisi suatu masyarakat.
8. Bermain permainan tradisional memberikan alternatif yang sehat dan bermanfaat dibandingkan dengan terlalu banyak terpaku pada perangkat elektronik. Ini membantu mengurangi ketergantungan anak-anak pada teknologi dan mendorong kegiatan fisik yang lebih aktif.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik, yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, dan lingkungan agar menjadi manusia yang berakhlak mulia (Asmawati, 2015).

Teknologi yang mulai menjamur di masyarakat dikala ini, permainan konvensional/tradisional mulai tidak terjangkau lagi oleh anak-anak kecil dilingkungan kita. Tipe permainan rakyat (permainan anak) bisa meningkatkan kemampuan kecerdasan jamak, seperti kecerdasan linguistik, intelek akal sehat, intelek visual-spasial, intelek kinestetik tubuh, intelek musik, intelek interpersonal (Sonjaya dkk., 2021). Pada hal banyak manfaat dari permainan tradisional guna memberikan efek positif dalam perbaikan motorik, salah satunya tingkatkan kekebalan badan siswa yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk) dengan sangat efisien (Irawan dkk., 2021). Senada dengan pendapat di atas permainan tradisional mengarahkan pentingnya suatu cara serta menyisipkan nilai-nilai kebaikan pula memiliki kearifan lokal yang amat mendidik serta memancing rasa semangat kebangsaan anak. Tidak hanya itu walaupun permainan tradisional ialah permainan yang simpel, tetapi bisa memberikan manfaat yang luar biasa seperti melatih anak dalam kehidupan sosial paling utama dengan teman sebayanya, melatih ketangkasan, serta meningkatkan motorik anak (Maulana dkk., 2021). Hasil penelitian Kurniati dalam (Nur, 2013) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Kini banyak alternatif permainan berbasis teknologi. Permainan tradisional saat ini sudah tergantikan dengan permainan modern seperti game online. Fenomena ini terjadi karena permainan modern seperti gameonline dinilai lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Permainan modern bisa diperoleh secara instan menggunakan smarphone yang bisa dimainkan secara onlinemaupun offline. Menariknya permainan modern seperti game online membuatnya lebih disukai anak-anak, hal ini menyebabkan permainan jarang dikenal oleh anak-anak (Septian, 2018). Bermain menggunakan smarphone baik game onlinemaupun game online dimainkan tanpa perlu bertemu dengan lawan main, bahkan tidak memerlukan lawan main. Permainan menggunakan smarphone menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan teman-temannya.

Permainan tradisional mengandung nilai karakter positif yang baik untuk membentuk kepribadian seorang anak. Penelitian (Syarafah dkk., 2010) menunjukkan bahwa nilai karakter yang terdapa pada permainan tradisional yaitu nilai jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, dan perhatian. Kemudian (Ismail, 2006) nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional yaitu dapat melatih sikap mandiri, berani mengambil

keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap kontrol oleh lawan, kerjasama, salingmembantu dan saling menjaga, membelakepentingan kelompok, berjiwademokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh prencanaan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, Jadi permainan tradisional adalah permainan yan banyak mengandung nilai karakter positif, dengan bermain permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter positif pada anak.

Bermain bagi anak merupakan refleksi pembebasan jiwa dan keterikatan dengan aturan orang tua. Pada saat bermain anak dapat mengungkapkan berbagai cerita hati, keceriaan jiwa, dan kegembiraan serta menangkap makna interaksi dengan sesama temannya. Sehingga anak dapat sekaligus belajar bergaul, bersosialisasi, mendapat pengalaman lingkungan, mengendalikan perasaan dan sebagai proses perkembangan diri. Bermain merupakan proses belajar. Pengalaman yang diperoleh pada saat bermain dapat diterapkan untuk masa depannya kelak.

Beberapa contoh permainan tradisional anak diantaranya; pecah piring, gobak sodor, congklak, petak umpet, cublek-cublek suweng, lompat tali, engklek, ular naga, kasti, gasing, kelereng, bola bekel, dan masih banyak jenis permainan tradisional anak lainnya. Permainan pecah piring merupakan salah satu permainan anak tradisional yang sering dijumpai diwilayah kota medan dan sekitarnya.

Sesuai dengan namanya, permainan pecah "piring" ini dimainkan dengan memecahkan tumpukan "piring" yang disusun tinggi. Benda yang disusun biasanya benda yang mudah untuk dipecahkan, seperti pecahan tempurung kelapa, keramik lantai, asbes, tutup botol, atau yang lainnya. Susuan benda itulah yang kemudian biasa disebut sebagai "piring".

Jumlah kepingan "piring" yang digunakan dalam permainan ini tergantung kesepakatan dari para pemainnya. Namun, semakin banyak "piring" yang disusun tinggi, semakin seru permainan ini dimainkan.

Selain harus menyiapkan benda-benda yang akan disusun sebagai "piring", para pemain permainan ini harus menyiapkan satu benda lagi yang digunakan untuk melempar dan menghancurkan susunan "piring" tersebut. Biasanya, benda yang sering digunakan adalah bola. Bisa menggunakan bola kasti atau bola tenis. Namun jika tidak ada, boleh juga memakai bahan atau benda yang lebih mudah didapat, seperti kantong plastik yang digumpalkan dan diikat karet gelang hingga membentuk bola.

Cara Bermain

1. Peserta permainan ini dibagi dalam dua bagian dengan cara diundi. Ada kelompok yang menjadi pemecah susunan "piring", dan lainnya akan menjadi kelompok yang berjaga.

2. Anggota kelompok pemecah bergantian melemparkan bola ke arah susunan "piring" dari garis batas yang ditentukan. Bila tak ada yang berhasil memecahnya, giliran kelompok lain yang menjadi pemecah.
3. Namun jika susunan berhasil dipecahkan, kelompok pemecah akan berusaha menyusunnya kembali untuk memenangkan permainan. Tapi itu bukan hal yang mudah, karena setelah "piring" berantakan, bola menjadi hak kelompok bertahan yang akan berusaha melempar anggota kelompok lawan yang tengah berusaha menyusun kembali "piring".
4. Jika anggota kelompok pemecah terkena bola, posisi berganti. Tim bertahan menjadi kelompok yang berhak menyusun "piring".
5. Tim yang berhasil menyusun kembali semua pecahan itu kembali seperti semula akan memenangkan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat deksripsi, gambaran dan tulisan secara sistematis, faktual dan akurat. Pada penelitian ini, akan dapat mendeskripsikan temuan-temuan di lapangan berupa nilai-nilai karakter yang muncul pada saat melakukan aktivitas permainan tradisional pecah piring. Adapun populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VI A SDN 101786 Helvetia yang berjumlah 35 Orang siswa dengan seluruhnya akan menjadi sampel penelitian ini (teknik sampling jenuh). Instrumen yang digunakan adalah observasi dan survei nilai nilai karakter jujur, religious, disiplin/sportifitas, kerja keras, dan tanggungjawab. Ada pun indikator penilaiannya sebagai berikut :

No	Karakter	Indikator	Nilai				Ket
			4	3	2	1	
1.	Religius	a. Berdoa sebelum bermain					
		b. Berdoa setelah bermain					
		c. Mengucapkan syukur saat menang					
2.	Disiplin/ Sportifitas	a. Berkumpul di lapangan tepat waktu					
		b. Menggunakan seragam olahraga lengkap					
		c. Berbaris dengan tertib					
		d. Mematuhi aturan permainan					
3.	Jujur	a. Bermain dengan jujur					
		b. Mengakui kesalahan yang dilakukan					
4.	Kerja Keras	a. Berusaha memenangkan permainan					
		b. Percaya diri saat bermain					
		c. Bersungguh-sungguh dalam bermain					

		d. Tidak mudah putus asa dalam bermain					
5.	Tanggungjawab	a. Siswa menjalankan tugasnya dengan baik					
		b. Bisa mempertahankan timnya untuk menang					

Sumber: Perdima, 2021

Keterangan : Nilai 4 (Selalu), Nilai 3 (Sering), Nilai 2 (Kadang-kadang), dan Nilai 1 (Jarang).

Penilaian ini dilakukan pada saat siswa melakukan permainan pecah piring yang sedang berlangsung. Pada saat permainan berlangsung maka akan nampak beberapa siswa akan terlihat nilai nilai karakter yang muncul dan penerapan nilai-nilai karakter saat bermain pecah piring. Adapun teknik analisis yang dilakukan, yaitu:

1. Penulis mengklasifikasikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran olahraga permainan tradisional pada kegiatan pembuka, inti dan penutup.
2. Setelah melakukan klasifikasi, selanjutnya penulis akan mendeskripsikan setiap bentuk nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran olahraga permainan tradisional.
3. Langkah berikutnya setelah mendeskripsikan data yaitu menganalisis data. Data yang dianalisis adalah data-data berupa bentuk nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional. Satu persatu di analisis dan ditemukan nilai-nilai karakter yang sudah diterapkan dan yang belum.
4. Langkah terakhir dalam menganalisis data yaitu mengambil kesimpulan dari rumusan masalah dan tujuan yang telah terjawab.

Kesimpulan yang dibuat berupa kesimpulan secara umum mengenai nilai-nilai karakter dalam pembelajaran olahraga permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kontribusi permainan tradisional pecah piring dalam pembentukan karakter anak dilihat melalui sikap dan perbuatan, serta alasan anak ketika melakukan sikap dan perbuatan yang menunjukkan perilaku religius, disiplin, jujur, kerja keras, dan tanggungjawab. Berikut adalah hasil temuan penelitian.

Religius

Bagi banyak anak, agama dapat menjadi bagian penting dari identitas mereka. Mereka mungkin merasa terkait erat dengan keyakinan dan praktik keagamaan keluarga atau komunitas mereka, dan ini dapat mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan orang lain. Dalam hal ini terlihat dari perilaku anak: berdoa sebelum bermain, berdoa setelah bermain, dan mengucapkan syukur saat menang.

Tabel 1. Persentase Nilai Religius Siswa

Indikator	Nilai (Persentase)			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
a. Berdoa sebelum bermain	89	6	6	0
b. Berdoa setelah bermain	71	14	3	11
c. Mengucapkan syukur saat menang	94	6	0	0

Disiplin

Disiplin anak terkait dengan permainan tradisional perlu dilakukan dengan bijaksana dan memperhatikan konteks serta tujuan disiplin tersebut. Permainan tradisional tidak hanya tentang aturan bermain tetapi juga tentang interaksi sosial. Penting untuk diingat bahwa pendekatan disiplin haruslah seimbang dan memperhatikan pengembangan anak secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah membantu anak-anak memahami nilai-nilai, mengembangkan keterampilan sosial, dan menciptakan pengalaman bermain yang positif. Dalam hal ini kedisiplinan anak terlihat dari perilaku: Berkumpul di lapangan tepat waktu, Menggunakan seragam olahraga lengkap, Berbaris dengan tertib, dan Mematuhi aturan permainan.

Tabel 2. Persentase Nilai Disiplin Siswa

Indikator	Nilai (Persentase)			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
a. Berkumpul di lapangan tepat waktu	57	31	9	3
b. Menggunakan seragam olahraga lengkap	71	20	9	0
c. Berbaris dengan tertib	74	23	3	0
d. Mematuhi aturan permainan	86	9	6	0

Jujur

Perilaku jujur dalam permainan tradisional memiliki nilai yang sangat penting, karena mencerminkan integritas anak. Anak-anak diharapkan untuk mematuhi aturan dan tidak berusaha untuk curang atau menipu demi keuntungan pribadi. Selama permainan, anak-anak diharapkan untuk berkomunikasi dengan jujur, memberikan informasi yang benar kepada

sesama pemain, dan tidak menyembunyikan fakta yang dapat memengaruhi jalannya permainan. Anak-anak diajarkan untuk menghargai hasil permainan dengan jujur, baik itu menang atau kalah. Menerima pengakuan atas prestasi atau mengakui keunggulan lawan adalah bagian dari sikap jujur. Dalam permainan ini perilaku jujur anak akan dinilai dari perilaku: bermain dengan jujur, dan mengakui kesalahan yang dilakukan.

Tabel 3. Persentase Nilai Jujur Siswa

Indikator	Nilai (Persentase)			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
a. Bermain dengan jujur	77	14	6	3
b. Mengakui kesalahan yang dilakukan	91	6	3	0

Kerja Keras

Prilaku kerja keras dalam permainan tradisional mencerminkan komitmen dan usaha maksimal dari seorang individu untuk mencapai tujuan atau kemenangan dalam permainan tersebut. Anak-anak yang bekerja keras dalam permainan tradisional akan mencari peluang untuk memahami aturan, strategi, dan taktik permainan dengan lebih baik. Mereka melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Dalam hal ini akan dilihat dari perilaku: berusaha memenangkan permainan, percaya diri saat bermain, bersungguh-sungguh dalam bermain, dan tidak mudah putus asa dalam bermain.

Tabel 4. Persentase Nilai Kerja Keras Siswa

Indikator	Nilai (Persentase)			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
a. Berusaha memenangkan permainan	94	6	0	0
b. Percaya diri saat bermain	69	17	9	6
c. Bersungguh-sungguh dalam bermain	74	11	6	9
d. Tidak mudah putus asa dalam bermain	77	6	9	9

Tanggungjawab

Prilaku tanggung jawab dalam permainan tradisional anak melibatkan kesediaan dan kemampuan anak untuk mengambil alih tugas atau peran tertentu dalam permainan, menghormati aturan, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Mereka tidak hanya tunduk pada aturan, tetapi juga berusaha untuk memahaminya dan menjalankannya dengan benar. Anak-anak yang tanggung jawab akan mengambil bagian aktif dan berkontribusi secara positif dalam kelompok atau tim. Melalui perilaku tanggung jawab dalam permainan tradisional, anak-

anak dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kerja sama tim, dan sikap positif terhadap tantangan. Dalam hal ini perilaku tanggungjawab akan dinilai dari perilaku: siswa menjalankan tugasnya dengan baik, dan bisa mempertahankan timnya untuk menang.

Tabel 5. Persentase Nilai Tanggung Jawab Siswa

Indikator	Nilai (Persentase)			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang
a. Siswa menjalankan tugasnya dengan baik	66	17	14	3
b. Bisa mempertahankan timnya untuk menang	71	9	9	11

KESIMPULAN DAN SARAN

Sekolah harus memenuhi perannya sebagai lembaga yang memiliki tugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran yang dibuat secara sadar, terarah, dan terencana menuju perbaikan perilaku peserta didik. Beberapa contoh permainan tradisional anak diantaranya; pecah piring, gobak sodor, congklak, petak umpet, cublek-cublek suweng, lompat tali, engklek, ular naga, kasti, gasing, kelereng, bola bekel, dan masih banyak jenis permainan tradisional anak lainnya. Permainan pecah piring merupakan salah satu permainan anak tradisional yang sering dijumpai di wilayah kota medan dan sekitarnya.

Kontribusi permainan tradisional pecah piring dalam pembentukan karakter anak dilihat melalui sikap dan perbuatan, serta alasan anak ketika melakukan sikap dan perbuatan yang menunjukkan perilaku religius, disiplin, jujur, kerja keras, dan tanggungjawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kelas VI A telah menunjukkan nilai-nilai karakter dengan baik dan mampu mengimplimentasikannya selama permainan pecah piring dilaksanakan.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar, M. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Maulana, D. A., & Riyadi, S. (2021). Nilai-Nilai Keolahragaan An Dalam Permainan Tradisional “Main Jaran” Pada Masyarakat Sumbawa Sports Values In The Traditional Game Of “Main Jaran” in The People Of Sumbawa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Keperatihan Olahraga*, 1(1), 1–12.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1). 87–94.
- Rianto, H. (2016). Peran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan membangun generasi cerdas dan berkarakter. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 14-21. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v2i1.48>.

- Septian, Y. R. dan D. (2018). Revitalisasi Nilai Budaya Melalui Permainan Galah Panjang Di Masyarakat Kepulauan Riau. *Jurnal Perada*. 1(1). 59–74. Retrieved From <http://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/perada>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 15(1), 385
- Suteja, & Affandi, A. (2016). *Dasar Dasar Pendidikan*. Cirebon: Elsi Pro.
- Syarofah, B. dkk. (2010). Permainan Tradisional Digunakan Untuk Membina Karakter Anak. *Pelita: Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*. 5(2). 1–12.