

Komparasi Permainan Tradisional dan Permainan Modern dalam Mendukung Penguatan Nilai Karakter di Sekolah Dasar

Intan Nisa Asani¹, Dina Susilowati², Widya Ayu Febiyana³, Rani Setiawaty⁴

Program Studi PGSD Universitas Muria Kudus^{1,2,3,4}, Indonesia.

202433093@std.umk.ac.id¹, 202433126@std.umk.ac.id², 202433127@std.umk.ac.id³,
rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

Abstrak.

Permainan tradisional di Indonesia pernah menjadi favorit anak-anak sebelum munculnya teknologi modern. Namun, perkembangan teknologi digital telah mengubah cara bermain anak-anak, yang kini lebih memilih permainan berbasis digital. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji literatur review terkait komparasi permainan tradisional dan permainan modern yang dapat mendukung nilai karakter di sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan metode SLR (Systematic Literatur Review). Pengumpulan data diperoleh dengan mendokumentasi artikel yang terkait pada penelitian serupa. Artikel yang didapat dan digunakan pada penelitian ini sebanyak 20 artikel jurnal nasional dapat diperoleh dari database google scholar dengan menggunakan aplikasi publish or perish. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek dan congkak dapat mendorong anak untuk bekerja sama, sabar, dan sportif. Sebaliknya, permainan modern seperti game online, dapat mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan kerja tim secara virtual. Kesimpulannya, permainan tradisional dan permainan modern yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan untuk berinteraksi dengan baik.

Kata kunci: Pendidikan karakter; permainan tradisional, permainan modern, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Permainan tradisional pernah menjadi favorit sebelum adanya teknologi di Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain menggunakan alat tradisional yang ada di sekitar mereka. Namun, perkembangan teknologi membawa perubahan yang sangat besar. Sekarang anak-anak sudah bermain dengan permainan berbasis digital baik yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring waktu, permainan tradisional semakin dilupakan oleh anak-anak di era sekarang. Bahkan mungkin mereka belum pernah sama sekali bermain permainan tradisional (Saputra, 2017).

Di tengah majunya globalisasi, semua serba modern dan otomatis. Peran manusia mulai tergantikan dengan teknologi yang canggih. Akibatnya, interaksi antar manusia, kepekaan terhadap lingkungan sekitar, dan rasa empati adalah menjadi karakter yang jarang kita temui. Anak-anak tumbuh dalam batasan dunia digital yang menjadikan mereka menjadi pribadi yang sangat individualis. Kehadiran gadget bisa melakukan apa saja termasuk permainan, mulai dari permainan online maupun offline yang menyebabkan permainan tradisional menjadi hilang. Pada dasarnya, dunia anak-anak identik dengan aktivitas bermain. Bermain bukan hanya kegiatan menghibur, tetapi juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran mereka. Melalui permainan, anak-anak ter dorong untuk bereksplorasi, mencoba hal-hal baru, dan berkembang secara optimal dalam kehidupannya. Banyak anak-anak usia sekolah dasar yang sekarang lebih memilih bermain di handphone, seperti minecraft, block puzzle, subway surfes dibandingkan dengan bermain petak umpet, ular tangga, englek di lapangan atau di halaman sekitar rumah. Sehingga tidak heran jika nilai-nilai karakter yang dulu dijunjung tinggi sekarang perlahan mulai luntur seiring waktu (Saputra, 2017).

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari warisan budaya yang menjadi ciri khas suatu bangsa, maka maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui bermain permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat perhatian khusus dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teoritis tanpa disertai aksi nyata dalam kehidupan sehari-harinya. Akibatnya, anak-anak tumbuh tanpa memiliki fondasi karakter yang kuat, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga menjadi proses tumbuh kembang mereka. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, yaitu periode di mana mereka mulai terbuka untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang tepat untuk menanamkan berbagai kemampuan dasar mereka, seperti motorik, kognitif,

bahasa, sosial emosional, disiplin, moral, serta nilai-nilai spiritual dan agama (Laily, 2015).

Karakter merupakan nilai-nilai yang dimiliki seseorang terbentuk melalui proses interaksi dengan lingkungan seseorang. Proses interaksi dengan lingkungan tersebut yang akan membentuk sikap dan perilaku seseorang yang pada akhirnya menjadi suatu kepribadian (Santoso et al., 2019). Sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Ini termasuk dalam fase kritis yang dapat membentuk kepribadian, di mana nilai-nilai yang diterapkan dapat menjadi dasar untuk selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistic yang sangat efektif untuk mengintegrasikan pembentukan karakter dalam permainan tradisional dan modern di lingkungan pembelajaran sekolah dasar (Rizkiana & Rifiyati, 2024). Berdasarkan uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis Komparasi Permainan Tradisional dan Permainan Modern untuk Sekolah Dasar dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini digunakan peneliti dengan cara teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang sudah ada. Langkah awal penelitian dilakukan dengan menelaah artikel-artikel yang berkaitan dengan topik penelitian. Tinjauan sistematis adalah metode untuk mengkaji suatu permasalahan secara terstruktur dengan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih masalah tertentu, dan mengajukan pertanyaan yang diselesaikan secara jelas berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) sebuah metode sistematis, eksplisit, dan reproduisible untuk melakukan identifikasi, evaluasi, dan sintesis terhadap hasil penelitian maupun pemikiran yang telah dilakukan oleh para peneliti, yang bertujuan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji. Penelitian ini dilaksanaan melalui beberapa tahapan antara lain:

Pertama, pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan tradisional dan modern dalam mendukung penguatan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Kedua*, populasi data dalam penelitian ini adalah jurnal yang berfokus pada Pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya yang menyoroti peran permainan baik tradisional maupun modern, dalam membentuk dan meningkatkan karakter positif pada siswa. Pencarian studi literatur dimulai dengan menggunakan data yang terdapat pada google scholar yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi publish or perish. Peneliti mencari artikel dengan kata kunci permainan tradisional dan permainan modern dalam mendukung karakter siswa di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi semua artikel yang diperoleh dalam penelitian ini.

Ketiga, setelah mendapatkan berbagai artikel, peneliti mendapatkan sebanyak 20 artikel jurnal nasional terakreditasi yang diperoleh dari google scholar yang sesuai dengan tema penelitian. Artikel yang selaras dengan tema yang diteliti yang akan disajikan pada bagian pembahasan dan kesimpulan. Berikut diagram alur proses eksklusi dan inklusi pada tahap Systematic Review (n: jumlah artikel)



Gambar 1. Diagram Alir Langkah Systematic Literature Review

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai fase awal dalam menanamkan dan membentuk karakter siswa. Seiring dengan berkembangnya zaman, baik permainan tradisional maupun modern dapat menjadi media yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter siswa di sekolah dasar. Untuk melihat efektivitas keduanya, dilakukan kajian terhadap dua puluh jurnal yang

telah memenuhi kriteria inklusi. Adapun keterangan hasil penelitiannya sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Komparasi Permainan Tradisional dan Permainan Modern Dalam Mendukung Penguatan Nilai Karakter Di Sekolah Dasar

Judul Penelitian	Penulis	Hasil
Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar	(Saputra, 2017)	Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan penanaman nilai karakter dalam permainan tradisional dan permainan modern. Dalam era global ini semakin lama semakin mengalami kemerosotan. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat.
Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Penguatan Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar	(Laily, 2015)	Permainan modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam. Dampak negatifnya interaksi sosial anak sangat kurang, bahkan ter kadang dalam game modern termuat unsur kekerasan. Sedangkan permainan tradisional memberikan dampak positif dalam berbagai hal terutama dalam hal mengasah kemampuan motorik.
Mengintegrasikan Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis	(Astuti & Thohir, 2024)	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek-aspek pendidikan karakter, termasuk kerja sama dan kejujuran, setelah intervensi.

Untuk Pendidikan**Karakter**

Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Peserta Didik Kelas IV di SD Inpres	(Mukramin et al., 2024)	Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dapat ditemukan proses materi, proses relasional, dan proses perilaku pada saat menjadikan permainan Bakiak sebagai game untuk media pembelajaran. di antara ketiga proses tersebut, proses material sangat dominan
Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter	(Syamsurrijal, 2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat cukup banyak permainan yang dapat dipilih, namun permainan tradisional memiliki keunikan tersendiri, khususnya Indonesia yang memiliki cukup banyak permainan tradisional. Permainan tersebut merupakan warisan leluhur yang mengandung banyak nilai moral
Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	(Zulkhi & Jannah, 2022)	Di era globalisasi yang semakin langkahnya tak terbendung, semua serba modern dan serba otomatis. Kebutuhan kita terhadap seseorang mulai tergantikan dengan alat. Interaksi sesama manusia, kepekaan terhadap lingkungan sekitar, sifat kepedulian adalah beberapa dari

		banyak karakter yang tidak lagi kita temui saat ini
Habituasi Permainan Tradisional Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Pacarkeling 1 Surabaya	(Puspita Sari & Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, 2024)	Hasil dari pembiasaan bermain permainan tradisional yang diatur sebagai aturan Negara membuat siswa memiliki pembiasaan yang berpengaruh baik terhadap karakternya. Siswa mengekternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan tradisional menjadi sikap/tindakan yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari
Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran AUD	(Muhamiyah & , Rifa Suci Wulandari, 2021)	Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai pre test lebih besar dari nilai post test setelah diberi treatment yaitu nilai sig. $0,006 > 0,05$ maka Ha diterima, artinya terdapat pengaruh permainan tradisional engkleng terhadap nilai kejujuran anak pada siswa kelompok B KB.
Studi Perbandingan Permainan Tradisional dan Game Online Terhadap minat Belajar Peserta Didik di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al -Anshor Ambon	(Farrahiyah A. Putry Elly, Ridwan Latuapo, 2023)	permainan tradisional lebih memberikan dampak yang baik terhadap minat belajar peserta didik kelas IV serta terdapat perbandingan minat belajar antara peserta didik yang menggunakan permainan tradisional dan game online

Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional Tarik upih dalam meningkatkan motorik kasar anak	(Muazimah & Wahyuni, 2020)	Mengenalkan kearifan lokal melalui permainan tradisional tarik upih kepada anak sejak usia dini akan membentuk pribadi yang peduli dan memiliki rasa cinta terhadap budayanya. Sehingga akan lahir generasi-generasi yang berkepribadian dan memiliki nilai fungsional bagi bangsa dan negara.
Studi Komparasi Komunikasi Pada Anak Dengan Dengan Permainan Tradisional Dan Anak Dengan Permainan Berbasis Gadget Di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar	(Ernestina Melsasail, 2022)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan komparasi komunikasi pada anak dengan permainan tradisional dan anak dengan permainan berbasis Gadget di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif.
Penggunaan sarana Belajar Melalui Permainan Tradisional Dalam Membangun Nilai-Nilai Karakter Bangsa di Sekolah Dasar	(Lukman Praja et al., 2024)	Maraknya permainan modern saat ini secara tidak langsung telah menggeser kedudukan permainan tradisional, sehingga menimbulkan efek negatif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, psikis, dan sosial. Berbagai kemudahan untuk mengakses permainan modern berdampak anak lebih tertarik memainkan permainan

		modern dibandingkan permainan tradisional yang membutuhkan sarana prasarana yang cukup luas untuk bermain.
Permainan Tradisional Marampera Dalam Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar	(Eka et al., 2023)	Hasil penelitian: Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional marampera memiliki nilai karakter seperti ketekunan, kecepatan, ketepatan, dan sportivitas dalam permainan ini. Kegembiraan para pemain saat mencoba melompati tali merupakan cerminan dari pentingnya kerja keras.
Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Sasak	(Sutama, 2021)	Dalam permainan tradisional peresean terdapat enam nilai pendidikan karakter yang dapat dimaknai dari aktivitas permainan yaitu religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, dan demokratis. Nilai karakter tersebut dapat diteladani dan diterapkan dalam berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
Analisis Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar	(Uswatun Hasanah, Betha Oktariya, 2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai aspek perkembangan karakter anak SD yang ada pada permainan tradisional pada beberapa jurnal.
Kajian Permainan	(Widiastuti)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak	NMD Kusuma (2021)	& permainan tradisional memiliki peran penting sebagai warisan budaya yang mampu mendukung pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak
Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas	(Abdullah & Widya Hastuti, 2014)	Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Lego (Puzzle Bingo) Games diciptakan dengan maksud agar peserta didik mudah dalam mengaplikasikan dan membiasakan diri dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter, yang pada hakikatnya memiliki implikasi pada pembentukan kepribadian peserta didik sebagai tunas bangsa yang baik..
Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Dasar	(Azis Hidayat, 2022)	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh bermain game online Free Fire siswa sekolah dasar kurang menunjukkan sikap tanggung jawab, data jenuh yang ditunjukkan diantaranya siswa menjadi malas dalam belajar dan kurang focus, semangat belajar menjadi menurun dan waktu belajar menjadi tidak tertata dengan baik, serta siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online Free Fire dibandingkan waktu untuk belajar dan melakukan aktivitas lainnya di rumah

Studi Literatur: Implementasi Game Edukasi Matematika dalam Pendidikan Karakter	(Heriyanto Putri Reydita & Peni Robiah N, 2024)	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa game edukasi matematika dapat digunakan dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter siswa, seperti teliti, jujur, mandiri, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.
Permainan Tradisional Kadende Sorong Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar	(Sri Rejeki & Ardiansyah, 2018)	Terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional kadende sorong. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kadende sorong tersebut adalah nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan, nilai sosial, nilai kesehatan, nilai kerjasama, nilai kerukunan, nilai kreatifitas, nilai pengaturan strategi

Hasil Penelitian dari 20 jurnal menunjukkan bahwa Permainan Tradisional dan Permainan Modern sangat berpengaruh untuk Pendidikan Karakter Anak. Berdasarkan artikel – artikel yang telah review mengenai Komparasi Permainan Tradisional dan Permainan Modern Dalam Mendukung Penguanan Nilai Karakter Di Sekolah mempengaruhi sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Perbandingan antara Permainan Tradisional dan Permainan Modern untuk mendukung Penguanan Nilai Karakter Di Sekolah Dasar sebagai berikut : 1) Pengaruh Permainan Tradisional untuk membentuk Karakter Anak. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang berasal dari kebudayaan masyarakat setempat dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini biasanya dimainkan secara langsung tanpa alat elektronik, menggunakan alat sederhana, serta mengandalkan kreativitas, kerja sama, dan keterampilan fisik. Contohnya seperti engklek, gobak sodor, congklak, bentengan, dan sebagainya.

Permainan tradisional tidak hanya untuk menghibur, tapi juga mengajarkan nilai-nilai sosial, sportivitas, dan kebersamaan.

Menurut penelitian (Laily, 2015) Permainan tradisional congkak dapat merangsang aktivitas otak kiri anak dalam berpikir. Melalui congkak, anak belajar Menyusun strategi untuk mengumpulkan poin sebanyak mungkin demi mengungguli lawan. Menurut penelitian (Mukramin et al., 2024) Permainan tradisional bakiak membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan mobilitas. Selain itu, menurut penelitian (T. J. Saputra, 2024) permainan gobak sodor dapat mengajarkan siswa tentang disiplin, kepemimpinan, dan kerja sama.

Berdasarkan kajian Menurut (Puspita Sari & Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, 2024) Hasil dari pembiasaan bermain permainan tradisional yang diatur sebagai aturan Negara membuat siswa memiliki pembiasaan yang berpengaruh baik terhadap karakternya. Siswa mengekternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan tradisional menjadi sikap/tindakan yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari. 2) Pengaruh Permainan Modern untuk membentuk Karakter Anak. Permainan Modern adalah Jenis permainan yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat. Permainan ini biasanya dimainkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, ponsel, atau konsol game. Namun, ada juga permainan kontemporer berbentuk fisik, seperti board game, yang memiliki aturan yang lebih kompleks dan menarik dibandingkan dengan permainan tradisional. Permainan modern tidak hanya dapat digunakan untuk menghibur, tetapi juga dapat membantu orang belajar berpikir kritis dan bekerja sama.

Menurut penelitian (Heriyanto Putri Reydita & Peni Robiah N, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa game edukasi matematika dapat digunakan dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter siswa, seperti teliti, jujur, mandiri, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Menurut penelitian (Azis & Hidayat, 2022) Permainan modern metode Kahoot cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Kahoot Quiz Media dapat digunakan dalam kuis melalui link yang tersedia di browser. Alat yang merupakan bagian dari permainan media Kahoot yang terdiri dari laptop yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan dan membantu guru.

Dengan proyektor, layar laptop kasus ditampilkan di layar poly siswa. Untuk menjawab soal, siswa dapat menggunakan tablet, laptop, atau ponsel.

Berdasarkan kajian Laily (2015) Games online adalah salah satu contohnya koleksi gadget yang dijual di pasaran dengan aneka permainan dan penggunaanya yang praktis, membuat anak-anak semakin menyukainya. Saat ini permainan modern seperti ini yang digemari anak-anak. Pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. bermain adalah kegiatan yang sangat penting dan menyenangkan dalam proses belajar anak, melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya. pengaruh terhadap kehidupan anak-anak Permainan modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam. Permainan modern dapat membantu belajar banyak hal, seperti menjadi lebih fokus, lebih kreatif, lebih kreatif, dan lebih baik dalam bekerja sama dalam tim. Beberapa permainan juga dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif untuk belajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, dan congkak biasanya dimainkan secara langsung tanpa alat elektronik, menggunakan alat sederhana, serta mengandalkan kreativitas, kerja sama, dan keterampilan fisik. Sebaliknya, permainan modern seperti game online, biasanya dimainkan menggunakan elektronik seperti tablet, laptop, atau ponsel yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan kerja tim secara virtual. Kesimpulannya, permainan tradisional dan permainan modern dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan untuk berinteraksi dengan baik dan dapat dijadikan sarana menanamkan nilai-nilai karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. Y., & , Widya, H. dan K. A. (2014). LEGO (Puzzle Bingo) Games: Media Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. *Jurnal Pena*, 2(1), 296–307. <https://media.neliti.com/media/publications/248529-lego-puzzle-bingo-games-media-edukatif-b-3e78a007.pdf>.

Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). Mengintegrasikan Permainan Tradisional dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis untuk Pendidikan Karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>.

Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Dasar (Vol. 9, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

Eka, S., Lubis, F., & Saragi, D. (2023). Permainan Tradisional Marampera Dalam Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.47709/geci>.

Ernestina, M., F. R. (2022). Studi Komparasi Komunikasi Pada Anak Dengan. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 01, Issue 02).

Farrahiyah A. Putry E., Ridwan L., I. A. I. C. (2023). Studi Perbandingan Permainan Tradisional Dan Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al-Anshor Ambon. *Jurnal Induksi Pendidikan Dasar*, 1, 1–10.

Heriyanto Putri Reydita, M., & Peni Robiah N. (2024). Studi Literatur: Implementasi Game Edukasi Matematika dalam Pendidikan Karakter3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>.

Laily, I. (2015). Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Penguatan Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Primary*, 07, 220–233.

Lukman Praja, A., Sholihah Nurfaidah, S., & Rahmiati, D. R. (2024). Penggunaan Sarana Belajar Melalui Permainan Tradisional Dalam Membangun Nilai-Nilai Karakter Bangsa Di Sekolah Dasar. <http://trilogi.ac.id/jurnal/ks/index.php/jpmikp>

Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 70–76.

Muhaniyah, L. H., & , Rifa Suci Wulandari, R. A. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran Aud. In *Jurnal Mentari* (Vol. 1, Issue 2).

Mukramin, un, Rahayu Nengsi, S., Pajarwati, L., Dwi Lestari, W., Dwianti, U., & Muhammadiyah Makassar, U. (2024). Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Peserta Didik Kelas Iv Di SD Inpres Lambengi. *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services*, 4(2), 306–317. <https://doi.org/10.53363/bw.v4i2.251>.

Puspita Sari, W., & Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, D. (2024). Habituasi Permainan Tradisional Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Pacarkeling 1 Surabaya (Vol. 13).

Santoso, J., Wahyudi, A. B., Sabardila, A., Setiawaty, R., & Kusmanto, H. (2019). Character Education Value in the Expression of Hikmah in the. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 63–79.

Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)*, 1, 85–94.

Sri Rejeki, H., & Ardiansyah, A. (2018). Permainan Tradisional Kadende Sorong Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And*, 7–14. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>.

Sutama, I. W. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Sasak.

<https://www.researchgate.net/publication/355884740>.

Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>.

Uswatun Hasanah, Betha Oktariya, N. A. (2024). Analisis Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Widiastuti NMD, & Kusuma PSD. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya*, 9, 98–105.

Zulkhi, M. D., & Jannah, M. (2022). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.196>.