
PERMAINAN TRADISIONAL DALAM LITERASI BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PADA ABAD 21

Meyke Garzia

Email: meykegarzia@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

Abstract : *Along with the times, the traditional game has experienced a shift with modern games, namely virtual world games played on devices with sophisticated technology. Indonesia is a cultural superpower because there are so many cultures in Indonesia. Therefore, cultural literacy developed is very diverse, one of which is traditional game literacy. Framework of 21st skills early learning supports the integration of 21st century skills (critical thinking, collaboration, communication, creativity, technological literacy, and social-emotional). Games traditional has many benefits in all aspects of early childhood development that includes physical-motor, socialemotional, moral, cognitive, and language development. Through the 2013 curriculum is expected to be able to provide life skills in the 21st century to the next generation of the nation. In addition to supporting the traditional role of the parents, the community and the young generation, one of the efforts to facilitate children's education is to implement traditional games in kindergartens by holding on to the cultural literacy of Indonesia. It is hoped that the Indonesian people can become a developed and civilized nation.*

Keywords : *traditional games, cultural literacy, early childhood development.*

Abstrak : Seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional telah mengalami pergeseran dengan permainan modern yakni permainan dunia maya yang dimainkan di gawai dengan teknologi canggih Indonesia merupakan negara adidaya budaya dikarenakan banyak sekali budaya di Indonesia. Literasi budaya yang dikembangkan sangat beragam, salah satunya adalah melek permainan tradisional. *Framework 21 st skills early learning* mendukung integrasi keterampilan abad 21 (berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, melek teknologi, dan sosial-emosional). Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam semua aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik-motorik, sosial-emosional, moral, kognitif, dan perkembangan bahasa. Melalui kurikulum 2013 diharapkan mampu memberikan kecakapan hidup di abad 21 kepada generasi penerus bangsa. Pengenalan serta pelestarian budaya permainan tradisional selain dukungan pemerintah tentu juga sangat diharapkan peran orang tua, masyarakat dan generasi muda. Salah satu upaya untuk memfasilitasi pendidikan anak adalah salah satunya mengimplementasikan permainan tradisional di Taman Kanak-kanak (TK). Dengan berpegang pada literasi budaya Indonesia memiliki identitas yang jujur mengenai budaya. Diharapkan bangsa Indonesia dapat menjadi bangsa yang maju dan beradab.

Kata Kunci : permainan tradisional, literasi budaya, perkembangan anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara adidaya budaya dikarenakan banyak sekali budaya di Indonesia. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia menjaga keberlangsungan permainan tradisional agar tidak punah, dibuktikan dalam Peraturan Perundangan Pemajuan Kebudayaan (2017). Permainan tradisional merupakan satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan oleh Pemerintah Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional telah

mengalami pergeseran dengan permainan modern yakni permainan dunia maya yang dimainkan di gawai dengan teknologi canggih. Seiring perkembangan zaman pula permainan tradisional perlahan kurang dilirik oleh generasi muda. Kovacević & Opic (2013) menyebutkan dimasa kini permainan modern tidak lagi melibatkan banyak fisik saat bermain (pasif). Banyak anak-anak hidup dalam komunitas berbasis teknologi yang berkembang di seluruh dunia. Studi fungsional *Magnetic Resonance Imaging (fMRI) studies of rest state and gray volume size* menunjukkan bahwa

bermain game internet menyebabkan adanya perubahan di daerah otak yang bertanggung jawab terhadap kontrol impuls, fungsi motorik, regulasi emosional, koordinasi motorik sensorik (Weinstein, Livny, & Weizman, 2017). Permainan modern membuat anak kecanduan menggunakannya, lupa waktu dan malas bergerak sehingga dapat menyebabkan keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan.

Abad 21 yang dikenal dengan era digital memunculkan gagasan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Affeldt, Weitz, Siol, Markic, & Eilks, 2015). Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (*education sustainability development*) bertujuan mempersiapkan generasi muda agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat. Program pendidikan pembangunan berkelanjutan ini di antaranya literasi budaya atau melek budaya. Program ini memiliki fungsi mengembangkan kemampuan peserta didik dalam rangka memahami dan menyikapi kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya yang dikembangkan sangat beragam, salah satunya adalah melek permainan tradisional.

Sebagaimana framework 21 st skills early learning mendukung integrasi keterampilan abad 21 (berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, melek teknologi, dan sosial-emosional). Kerangka ini mengidentifikasi anak usia dini (usia 18 bulan – 6 tahun). Bagi bayi yang lebih muda (usia 0 – 18 bulan) tidak hanya diberikan pada saat prasekolah namun di semua sisi kehidupan (Scott, 2017). Anak merupakan aset bangsa seyogyanya harus mengerti nilai-nilai moral dan karakter bangsa itu sendiri. Nilai-nilai tersebut dapat dibentuk melalui permainan tradisional. Generasi penerus bangsa Indonesia diharapkan mampu mempertahankan permainan tradisional yang bukan hanya semata-mata permainan saja, namun didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus dilestarikan sepanjang hayat. Sejumlah pakar ahli tumbuh kembang anak menyatakan manfaat dari permainan tradisional untuk anak usia dini antara lain meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya, melatih sportivitas, dan bekerjasama. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki kearifan masyarakat Indonesia. Sehingga pentingnya permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa di berbagai daerah harus terus dilestarikan.

Perubahan kebiasaan pada anak-anak dalam hal bermain dan mudahnya budaya bangsa pada permainan tradisional inilah yang mendorong penulisan artikel ini. Oleh karena itu, penulis ingin ikut berperan dalam pelestarian permainan tradisional anak dengan cara mengkaji permainan tradisional dengan mengintegrasikan literasi budaya dan aspek perkembangan anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penulisan artikel ini penulis melakukan studi literatur pada buku-buku dan jurnal yang membahas tentang permainan tradisional, literasi budaya dan aspek perkembangan anak usia dini. Data yang didapat dari studi literatur ini akan digunakan sebagai acuan untuk membuat kuesioner penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Permainan Tradisional

Asal-usul permainan tradisional di Indonesia terdapat dalam berbagai naskah kuno abad ke-15, naskah saweka darma Sanghyang Siksa Kandang Karesian. Berdasarkan teori yang dikemukakan Granville Stanley Hall, psikolog Amerika Serikat (1846-1924), mengemukakan sebuah teori yang dikenal dengan teori atavistik, yang berasal dari kata 'atavus' yang bermakna 'nenek moyang'. Di dalam permainan akan timbul bentuk-bentuk perilaku yang menggambarkan bentuk kehidupan yang pernah dialami oleh leluhur, berikut ungkapan M. Zaini Alif dikutip dari (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Beberapa permainan tradisional di antaranya dikenal luas di berbagai daerah, seperti congklak, engklek, petak umpet, galah panjang atau gobak sodor, kelereng, lompat karet, ampar-ampar pisang serta bentengan. Kenyataannya, hanya segelintir dari ribuan permainan yang tersebar di Indonesia.

Permainan tradisional dapat dengan mudah dimainkan di berbagai lingkungan tanpa membutuhkan alat yang canggih atau mahal. Namun, karena pesatnya perkembangan permainan modern, maka permainan tradisional menjadi perhatian khusus saat ini (Andam, Asgari, & Salimi, 2015). Bermain adalah proses persiapan diri untuk memasuki dunia berikutnya. Ini adalah cara yang baik bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan kompetensi. Dengan kata lain, anak belajar mengeksplorasi, mengembangkan keterampilan fisik dan belajar berpikir melalui imajinasi, serta memberikan kesempatan luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa atau orang lain. Dalam prosesnya anak mengembangkan keterampilan bahasa dan kosakata baru, belajar tentang alam semesta dan mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah serta keterampilan sosial.

Di beberapa negara lain di Eropa, permainan tradisional dan olahraga rakyat dikembangkan pada saat bersamaan, namun lebih mengutamakan permainan pada peran sosial. Kebangkitan permainan tradisional memiliki latar belakang dalam perjuangan budaya sebagai identitas nasional. Di beberapa kota, terutama kota-kota besar di Denmark bergabung dengan perusahaan lokal menggelar kegiatan rutin yang dikenal dengan "minggu budaya". Peristiwa ini

merupakan gabungan dari inisiatif budaya lokal, komersial dan Dinas Pariwisata.

Permainan tradisional membangun perspektif anak dan remaja tentang konsep budaya. Bermain dan permainan adalah sumber kreativitas bagi setiap generasi muda (Kit N, 2009). Selanjutnya, permainan tradisional juga mengandung banyak nilai pendidikan yang dapat merangsang kecerdasan dan kemampuan anak. Permainan tradisional secara edukatif merangsang internal pada anak sehingga membentuk perilaku dan pemahaman positif.

Penjelasan di atas diperkuat oleh riset Gheiji, Kordi, Farokhi, & bahram (2014), mengungkapkan "*Traditional games are based on cultural values and beliefs and therefore, have significant roles in preparing children for life*". Permainan tradisional didasarkan pada nilai-nilai dan kepercayaan budaya. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki peran penting dalam mempersiapkan kehidupan anak dimasa mendatang. Dengan demikian, promosi permainan tradisional di masyarakat diperlukan dalam merubah sikap dan peningkatan pengetahuan bagi orang tua dan pendidik (Bryan, Broussard, & Bellar, 2013).

3.2 Pengenalan Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa. Literasi budaya menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Sebagai bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancah perkembangan dan perubahan global. Oleh karena itu, kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Literasi budaya yang dikembangkan oleh beberapa satuan pendidikan, tidak dituntut secara khusus untuk memiliki komponen pembelajaran secara sistematis. Hal ini dikarenakan program literasi budaya yang dikembangkan sesuai dengan kearifan lokal masing-masing daerah. Mengingat pentingnya peranan literasi budaya, pemerintah perlu mengembangkan suatu pola atau sistem dalam menerapkan literasi budaya di dunia pendidikan. Salah satu kebijakan pemerintah dalam kasus ini adalah dengan penerapan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, aspek literasi budaya sudah mulai diperkenalkan dengan aspek-aspek lainnya, yaitu pendidikan karakter dan pengembangan budaya (Rokhmawan & Firmansyah, 2017). Sebelumnya, pendidikan berbasis budaya juga

telah digaungkan oleh para pakar pendidikan dunia, khususnya para pakar aliran esensialisme. Teori pendidikan ini merupakan pemahaman bahwa sebuah pendidikan harus dilandasi oleh hal-hal yang bersifat fundamental, salah satunya adalah landasan budaya lama yang telah teruji keberadaannya (Wijaya & Helaluddin, 2018). Menurut Andriani (2012) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Dengan demikian, dalam rangka melestarikan permainan tradisional dilembaga pendidikan dapat dilakukan dengan cara menyediakan alat-alat permainan tradisional di sekolah seperti bakiak, egrang, gobak sodor dan permainan lainnya. Ketika alat-alat sudah ada dan didekatkan kepada anak, maka pada saat jam istirahat maupun pulang sekolah anak-anak akan bermain. Upaya ini sebagai bentuk mengurangi anak kecanduan gadget.

3.3 Menstimulasi Aspek Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah warisan budaya Indonesia. permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam semua aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik motorik, social emosional, moral, kognitif, dan perkembangan bahasa. Beberapa hasil penelitian berikut membuktikan dalam analisis risetnya. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak. Siregar & Lestari (2018) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak banyak mempelajari konsep dasar seperti mengenal warna, bentuk, arah, huruf, dan angka. Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak. Permainan tradisional terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak dapat dilihat dari peningkatan hasil pre-test dengan post-test sebesar 19% dari penelitian sebelumnya pada tahun 2015 (Nugraha, Handoyo, & Sulistyorini, 2018). Junariah, Rini, & Kurniawati (2015) menyatakan kontribusi permainan tradisional dalam pengembangan kecerdasan jamak logika matematika anak usia 4-5 tahun sebesar 47%. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak meliputi motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai atau moral (Misbah, 2007).

Selanjutnya, permainan tradisional memainkan peran penting dalam aspek emosional dari pendidikan jasmani (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2015). Kemudian, pelaksanaan permainan tradisional dalam proyek teater melestarikan warisan lokal (Chivandikwa, Makumbirofa, & Muwati, 2018). Tekanan darah dapat dikurangi dengan memainkan sesi permainan tradisional (Rauber et al., 2014). Selanjutnya, bermain permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini (OECD, 2018).

Permainan modern tidak sepenuhnya memiliki kekurangan. Terdapat kelebihan yang diberikan jika dilakukan dengan baik, benar dan kreatif. Tidak hanya permainan tradisional yang mampu meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan motorik, permainan modern juga memberikan kontribusi yang juga tidak kalah pentingnya. Terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Azhara, 2019). Hasil penelitian tersebut menganalisis perbedaan antara permainan tradisional dan permainan modern dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dan permainan modern memiliki masing-masing kelebihan dan kekurangan. Dengan demikian, permainan tradisional dan permainan modern juga sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini.

Selanjutnya, riset dengan metode penelitian berupa survei menggunakan kuesioner dengan subyek penelitian sebanyak 40 guru PAUD, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 55% dari subyek sering menerapkan permainan tradisional, namun sebanyak 45% dari guru masih jarang menerapkan permainan tradisional. Kesimpulannya, permainan tradisional ternyata memiliki banyak manfaat dalam pengembangan anak usia dini, dan studi ini menyarankan penggunaan permainan tradisional di PAUD (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019).

3.4 Pentingnya Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak di Abad 21

Literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21, Karena itu Indonesia sebagai bangsa yang besar harus mampu mengembangkan melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai masyarakat. Keterampilan literasi budaya menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Dalam sejarah peradaban manusia, literasi budaya merupakan literasi fungsional yang berguna besar dalam kehidupan sehari-hari. Bangsa dengan literasi yang tinggi menunjukkan kemampuan bangsa berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif sehingga dapat memenangi persaingan global.

Apa hubungan kecakapan hidup (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, dan kecakapan kolaborasi) dengan literasi budaya dan permainan tradisional?

Studi terkait dibuktikan dengan hasil riset mengungkapkan integrasi permainan tradisional bisa meningkatkan hasil belajar, seperti nilai ujian, dan bekerjasama (Trajkovic, Malinovski, Vasileva-Stojanovska, & Vasileva, 2018). Selain itu, permainan tradisional juga bisa melatih nilai-nilai moral dalam kehidupan anak-anak, jujur, kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dapat bekerja sama, praktek

kesabaran anak. Adanya peningkatan kecerdasan logika matematis, kepercayaan dan gaya belajar anak melalui permainan tradisional (Lestarinigrum, 2018). Dengan berpegang pada literasi budaya, Indonesia memiliki identitas yang jujur mengenai budaya. Sebagai contoh beragam jenis permainan. Aset bangsa lebih memahami bahwa di dalam maupun di luar Negara Indonesia terdapat perbedaan permainan tradisional. Kemampuan literasi budaya yang baik, dapat menjadi bekal bagi anak agar bisa menjalani kehidupan sehari-hari dengan produktif.

Lalu bagaimana kiat Indonesia mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing, bersanding hingga bertanding di abad 21? Generasi sekarang sering disebut dengan generasi Z, pada generasi ini dihadapkan situasi yang kompleks. Kecanggihan teknologi, mudahnya akses, dan persaingan global. Abad 21 menuntut generasi memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni. Pengetahuan dan keterampilan yang baik berawal dari stimulasi aspek perkembangan yang baik pula. Permainan tradisional berkontribusi menstimulasi kompetensi linguistik, motorik, kognitif, dan perkembangan sosial-emosional (Gelisli & Yazici, 2015). Permainan tradisional membentuk masa kecil yang lebih sehat, dan mengembangkan kemampuan berbicara (Petrovska, Sivevska, & Cackov, 2013).

Digulirnya kurikulum 2013 diharapkan mampu memberikan kecakapan hidup di abad 21 kepada generasi penerus bangsa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) dengan bukunya yang berjudul "Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan" terdapat beberapa strategi yang digunakan dalam memperkuat literasi budaya di sekolah. Strategi-strategi tersebut adalah: (1) kegiatan bengkel kreatif berbahasa daerah, (2) residensial, (3) pengenalan ketahanan nasional, (4) pelatihan guru dan tenaga kependidikan, (5) pelatihan pembuatan permainan edukatif, dan (6) forum diskusi bagi warga sekolah. Dunia informatika semakin merubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola berfikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan. Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam unilinear theories of evolution (Ritzer, 2003). Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena didalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya. Sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang antara factor psikis sekitar 50 % dan factor fisik sekitar 50 %. Dalam artian bahwa semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak.

Periode perkembangan anak sering disebut Golden Age. Menyadari posisi ini, pengenalan serta pelestarian budaya permainan tradisional selain dukungan pemerintah tentu juga sangat diharapkan peran orang tua, masyarakat dan generasi muda. Salah satu upaya untuk memfasilitasi pendidikan anak adalah salah satunya mengimplementasikan permainan tradisional di Taman Kanak-kanak (TK). Suherman (2017) menyimpulkan bahwa permainan tradisional cocok dalam memfasilitasi proses belajar mengajar anak di TK. Sedangkan di level perguruan tinggi, literasi budaya sangat diperlukan dalam rangka membentuk lulusan untuk hidup dan bekerja, dan kolaborasi antar-budaya dan multi-budaya. Menurut García Ochoa, McDonald, & Monk, (2016) pendidikan tinggi harus menyiapkan lulusan dengan keterampilan mobilitas dan fleksibilitas untuk mampu bekerja secara efisien di lingkungan transkultural dan transdisipliner, antara lain (1) kompetensi global atau global competency, (2) cosmopolitanism, (3) global citizen, dan (4) cosmopolitan capital..

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Abad ke-21 membutuhkan kecakapan hidup dan kompetensi yang harus dikuasai oleh generasi pengisinya, baik oleh pelajar maupun sumber daya manusia lainnya agar dapat menguasai dan mengikuti perkembangan zaman yang kian melaju kencang. Untuk mencapai kompetensi tersebut dibutuhkan keterampilan dalam berbagai bidang, baik bahasa, ilmu pengetahuan, teknologi dan terpenting fondasi nilai-nilai moral dan karakter semakin kokoh.

b. Rekomendasi

Literasi budaya di abad 21 ini mutlak dibutuhkan melalui salah satu warisan budaya yang harus dijaga kelestarian dan keberlangsungannya yakni permainan tradisional. Dengan demikian, diharapkan bangsa kita dapat menjadi bangsa yang maju dan beradab.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penyelesaian artikel ini, penulis banyak mendapat masukan, saran yang membangun, doa serta dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Gusti Adillah, S.Pd. sebagai motivator penulis.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Affeldt, F., Weitz, K., Siol, A., Markic, S., & Eilks, I. (2015). A non-formal student laboratory as a place for innovation in education for sustainability for all students. *Education Sciences*, 5(3), 238–254.
- ANDAM, R., ASGARI, M., & SALIMI, M. (2015). *Investigating Barriers to promote traditional*

games from the perspective of the students.

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Azhara, M. (2019). *Traditional Games vs . Modern in Increasing Children's Motor Ability in the 21st Century*. 296(Icsie 2018), 391–395.
- Bryan, C., Broussard, L., & Bellar, D. (2013). Effective partnerships: how school nurses and physical education teachers can combat childhood obesity. *NASN School Nurse*, 28(1), 20–23.
- Chivandikwa, N., Makumbirofa, R., & Muwati, I. (2018). Traditional games and child-centred development: affirming disabled and female bodies in applied theatre projects in Zimbabwe. *South African Theatre Journal*, 1–13.
- Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). WAHANA DUNIA PERMAINAN TRADISIONAL DAN MODERN. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 636–646.
- García Ochoa, G., McDonald, S., & Monk, N. (2016). Embedding cultural literacy in higher education: a new approach. *Intercultural Education*, 27(6), 546–559.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A study into traditional child games played in Konya region in terms of development fields of children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859–1865.
- Gheiji, hamid reza, Kordi, hasan, Farokhi, ahmad, & bahram, abbas. (2014). The effect of traditional games and ordinary games on manipulative skills development in educable mental retarded boys. *Yafteh*, 15(5), 61–71.
- Junariah, J., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Hubungan Permainan Tradisional Dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika Anak Usia 4-5. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan* (p. 40). p. 40.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2013). Traditional Games and Pupils' Violent Behaviour in Elementary Education. *Education between Tradition and Modernity*.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2015). *Research Quarterly for*

- Exercise and Sport Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants.* (June 2015), 37–41. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Lestarinigrum, A. (2018). *The Effect of Traditional Games, Self-Confidence, and Learning Style on Mathematical Logic Intelligence.* 169(Icece 2017), 8–12.
- Misbah, I. H. (2007). Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan dan Identitas Bangsa. *Bandung: IPI.*
- N, C. K. (2009). *Sport, Ethics and Philosophy 9. Traditional Games As New Games: Towards An Educational Philosophy Of Play 9. Traditional Games As New Games: Towards An Educational.* (October 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/17511320902982451>
- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional game on the social skill of students in the social science learning of elementary school. *Journal of Primary Education, 7*(2).
- OCDE. (2018). The Future of Education and Skills: Education 2030. *OECD Education Working Papers, 23.* <https://doi.org/10.1111/j.1440-1827.2012.02814.x>
- Peraturan Perundangan Pemajuan Kebudayaan. (2017). *Undang-Undang No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan.*
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 92,* 880–884.
- Rauber, S. B., Boullosa, D. A., Carvalho, F. O., de Moraes, J. F. V. N., de Sousa, I. R. C., Simões, H. G., & Campbell, C. S. G. (2014). Traditional games resulted in post-exercise hypotension and a lower cardiovascular response to the cold pressor test in healthy children. *Frontiers in Physiology, 5,* 235.
- Ritzer, G. (2003). Rethinking globalization: Glocalization/globalization and something/nothing. *Sociological Theory, 21*(3), 193–209.
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. (2017). Cultural Literacy Development Based On Local Oralstories As The Cultural Identity Of Kebonsari Elementary School. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, 1*(1), 224–238.
- Scott, I. A. (2017). *Cognitive challenges to minimising low value care.* 47, 1079–1083. <https://doi.org/10.1111/imj.13548>
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2*(2), 1–7.
- Suherman, W. S. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-kanak. *Cakrawala Pendidikan, (2),* 87458.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018).* Atlantis Press.
- Trajkovic, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS One, 13*(8).
- Weinstein, A., Livny, A., & Weizman, A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 75,* 314–330.
- Wijaya, H., & Helaluddin, H. (2018). *Hakikat Pendidikan Karakter.*