

Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya pada Anak Sekolah Menengah Pertama Pusaka Bandar Klippa

**Nurlia Ginting¹, Frida Dian Handini Lubis², Oratna Ndepa Sari Br Barus³,
Bella Sabrina Br Purba⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Quality Berastagi, Indonesia

Received : 18 Juni 2026, Revised : 30 Juni 2026, Published : 6 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Nurlia Ginting

E-mail: gintingnurlia@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan karakter yang penting bagi perkembangan anak. Namun, perkembangan teknologi digital telah menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional, khususnya pada siswa sekolah menengah pertama. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi pengetahuan dan kecintaan siswa terhadap budaya lokal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa sekolah menengah pertama sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan karakter. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, sosialisasi dan edukasi, demonstrasi permainan, praktik langsung (learning by playing), serta evaluasi melalui pretest, posttest, observasi, dan angket. Permainan yang diperkenalkan meliputi congklak, engklek, gobak sodor, dan lompat tali dengan dukungan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video edukatif, presentasi interaktif, dan modul digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 67 pada pretest menjadi 89 pada posttest. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung, serta mengalami peningkatan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial melalui aktivitas permainan kelompok. Pemanfaatan media berbasis teknologi turut meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan tradisional sekaligus memperkuat kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari pembentukan karakter di era digital.

Kata kunci - permainan tradisional, pelestarian budaya, siswa sekolah menengah pertama, pendidikan karakter, pengabdian kepada masyarakat

Abstract

Traditional games are an important part of Indonesia's cultural heritage, possessing educational, social, and character-building values that contribute significantly to children's development. However, the rapid advancement of digital technology has led to a decline in young people's interest in traditional games, particularly among junior high school students. This condition may reduce students' knowledge of and appreciation for local cultural heritage. This Community Service Program (PKM) aimed to reintroduce traditional games to junior high school students as an effort to preserve local culture while enhancing their social, motor, and character development. The program was implemented through several stages, including preparation, socialization and educational sessions, game demonstrations, learning by playing, and evaluation using pretests, posttests, observations, and questionnaires. The traditional games introduced included congklak, engklek, gobak sodor, and jump rope, supported by technology-based

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

learning media such as educational videos, interactive presentations, and digital modules. The results showed a significant improvement in students' knowledge, as indicated by the increase in the average score from 67 in the pretest to 89 in the posttest. In addition, students demonstrated high enthusiasm and active participation throughout the program, along with improved teamwork, communication, and social interaction skills during group game activities. The integration of technology-based learning media also increased students' engagement in all stages of the program. Therefore, this community service program successfully enhanced students' understanding of traditional games while strengthening their awareness of the importance of preserving local culture as part of character education in the digital era.

Keywords - traditional games, cultural preservation, junior high school students, character education, community service

How To Cite : Ginting, N., Lubis, F. D. H., Barus, O. N. S. B., & Purba, B. S. B. (2026). Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya pada Anak Sekolah Menengah Pertama Pusaka Bandar Klippa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 5613 - 5619. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1481>

Copyright ©2026 Nurlia Ginting, Frida Dian Handini Lubis, Oratna Ndepa Sari Br Barus, Bella Sabrina Br Purba

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola kehidupan masyarakat, termasuk pada aktivitas dan perilaku anak usia sekolah. Kemudahan akses terhadap internet, media sosial, dan permainan berbasis digital menyebabkan anak menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gawai dibandingkan melakukan aktivitas bermain secara langsung. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya interaksi sosial, aktivitas fisik, serta semakin berkurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya bangsa (Kurniati, 2016; Sujiono, 2012).

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang mampu mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, motorik, serta karakter peserta didik. Permainan seperti congklak, engklek, gobak sodor, dan lompat tali mengajarkan nilai kerja sama, sportivitas, kejujuran, disiplin, komunikasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki peran strategis dalam mendukung implementasi pendidikan karakter di lingkungan sekolah (Samani & Hariyanto, 2013; Kurniati, 2016).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMP Pusaka Bandar Klippa sebagai mitra pelaksanaan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa lebih sering memainkan permainan berbasis digital dibandingkan permainan tradisional, baik pada waktu istirahat maupun di luar jam sekolah. Hasil angket awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal secara baik aturan permainan tradisional seperti congklak, engklek, gobak sodor, dan lompat tali, bahkan sebagian di antaranya belum pernah memainkan permainan tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan pengalaman siswa terhadap permainan tradisional masih rendah sehingga diperlukan upaya edukatif untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari pelestarian budaya lokal.

Selain itu, hasil diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa permainan tradisional belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mendukung penguatan karakter siswa. Di sisi lain, penggunaan gawai oleh siswa di luar jam sekolah semakin meningkat sehingga aktivitas bermain secara langsung bersama teman sebaya semakin berkurang. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi kemampuan interaksi sosial, kerja sama, serta kepedulian siswa terhadap budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas bangsa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat melaksanakan kegiatan pengenalan permainan tradisional melalui pendekatan *learning by playing* yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video edukatif, presentasi interaktif, dan modul digital. Pendekatan ini dipilih agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap permainan tradisional.

Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan siswa mengenai jenis-jenis permainan tradisional beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya; (2) menumbuhkan minat dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

kepedulian siswa terhadap pelestarian budaya lokal; (3) mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, serta kemampuan motorik melalui praktik permainan tradisional; (4) mengurangi ketergantungan siswa terhadap penggunaan gawai melalui aktivitas bermain yang edukatif dan sehat; serta (5) mendukung pelestarian warisan budaya bangsa melalui kegiatan edukasi yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMP Pusaka Bandar Klippa yang berlokasi di Desa Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan dilaksanakan pada 9 Juni 2026 selama 1 (satu) hari. Peserta kegiatan berjumlah 24 siswa kelas VII dengan rentang usia 12–15 tahun, didampingi oleh guru sekolah, serta dilaksanakan oleh 2 orang dosen dan 2 orang mahasiswa sebagai tim pelaksana.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, kolaboratif, dan kreatif melalui metode *learning by playing*, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Tahapan pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan jadwal, lokasi, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan observasi awal, wawancara dengan guru, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan minat terhadap permainan tradisional. Tim juga menyusun materi edukasi, menyiapkan media pembelajaran berupa presentasi interaktif, video edukatif, dan modul digital, serta menyediakan alat permainan tradisional seperti *congklak*, tali karet, perlengkapan *engklek*, dan *gobak sodor*.

Tahap pelaksanaan terdiri atas empat kegiatan utama. Pertama, penyampaian materi melalui ceramah interaktif, diskusi, dan pemutaran video mengenai pentingnya pelestarian permainan tradisional beserta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Kedua, demonstrasi cara memainkan permainan tradisional oleh tim pengabdian agar siswa memahami aturan dan teknik permainan dengan benar. Ketiga, praktik langsung (*learning by playing*), yaitu siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan *congklak*, *engklek*, *gobak sodor*, dan lompat tali secara bergantian. Keempat, pendampingan selama kegiatan berlangsung untuk memberikan arahan, motivasi, serta penguatan terhadap nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, komunikasi, dan tanggung jawab.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan empat instrumen. Pertama, pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri atas 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai jenis permainan tradisional, aturan permainan, manfaat, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa yang mencakup indikator keaktifan, kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan antusiasme dengan skala penilaian 1–4. Ketiga, angket kepuasan peserta yang terdiri atas 10 pernyataan menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap materi, metode, media pembelajaran, dan pelaksanaan kegiatan. Keempat, dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan sebagai data pendukung pelaksanaan PKM.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: (1) meningkatnya nilai rata-rata pengetahuan siswa dari 67 pada pre-test menjadi 89 pada post-test; (2) sedikitnya 80% peserta berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan; (3) meningkatnya minat siswa untuk memainkan kembali permainan tradisional berdasarkan hasil angket; dan (4) diperolehnya respons positif dari peserta dan guru terhadap pelaksanaan kegiatan dengan tingkat kepuasan minimal 80%.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyerahkan modul permainan tradisional kepada pihak sekolah sebagai bahan pembelajaran, memberikan rekomendasi agar permainan tradisional diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler, serta mendorong pembentukan kelompok siswa yang berperan sebagai penggerak pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya pada Anak SMP Pusaka Bandar Klippa" dilaksanakan pada 9 Juni 2026 di SMP Pusaka Bandar Klippa, Desa Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan diikuti oleh 24 siswa kelas VII.

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional, tim pelaksana memberikan *pre-test* sebelum kegiatan dan *post-test* setelah kegiatan selesai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata
<i>Pre-test</i>	67
<i>Post-test</i>	89
Peningkatan	22 poin

Observasi Partisipasi Siswa

Selama praktik permainan tradisional berlangsung, dilakukan observasi terhadap keaktifan dan partisipasi siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa 22 dari 24 siswa (91,7%) berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, sedangkan 2 siswa (8,3%) masih memerlukan pendampingan dalam beberapa aktivitas permainan.

Jenis permainan yang paling diminati siswa adalah gobak sodor dan engklek, karena permainan tersebut melibatkan kerja sama kelompok dan aktivitas fisik yang lebih dinamis.

Tabel 2. Hasil Observasi Partisipasi

Indikator	Hasil
Siswa aktif mengikuti kegiatan	22 siswa (91,7%)
Siswa kurang aktif	2 siswa (8,3%)
Permainan paling diminati	Gobak sodor dan engklek

Hasil Angket Kepuasan Peserta

Angket kepuasan diberikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai. Hasilnya menunjukkan bahwa 21 siswa (87,5%) menyatakan kegiatan sangat menarik dan menyenangkan, sedangkan 3 siswa (12,5%) menyatakan kegiatan menarik.

Tabel 3. Hasil Angket Kepuasan

Kategori	Jumlah
Sangat menarik	21 siswa (87,5%)
Menarik	3 siswa (12,5%)
Kurang menarik	0 siswa

Luaran Program

Luaran yang dihasilkan dalam kegiatan PKM ini meliputi:

- Modul permainan tradisional yang berisi jenis permainan, aturan, manfaat, dan nilai karakter.
- Video demonstrasi permainan tradisional sebagai media edukasi.
- Presentasi interaktif untuk kegiatan sosialisasi.

Dokumentasi Kegiatan

Pada artikel jurnal, tambahkan foto-foto berikut:



Gambar 1. Foto Kegiatan



Gambar 2. Foto Kegiatan

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional mampu meningkatkan pengetahuan dan partisipasi siswa secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata dari 67 menjadi 89 menunjukkan bahwa metode *learning by playing* efektif dalam membantu siswa memahami materi sekaligus mengalami langsung praktik permainan tradisional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Euis Kurniati (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan keterampilan motorik anak. Selain itu, Muchlas Samani dan Hariyanto (2013) menjelaskan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan aturan dan kerja sama kelompok berkontribusi terhadap pembentukan karakter seperti disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab.

Tingginya partisipasi siswa (91,7%) serta tingkat kepuasan peserta (87,5% menyatakan sangat menarik) menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki daya tarik bagi generasi muda apabila dikemas secara interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memperkenalkan kembali permainan tradisional, tetapi juga mendukung penguatan pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan judul Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya pada Anak SMP Pusaka Bandar Klippa telah dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2026 di SMP Pusaka Bandar Klippa dengan melibatkan 24 siswa kelas VII. Kegiatan yang dilaksanakan melalui sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung (*learning by playing*) berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan oleh

peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 67 menjadi 89 pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 22 poin.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari penyampaian materi hingga praktik permainan tradisional. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai jenis, aturan, manfaat, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Selain itu, kegiatan juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendukung penguatan karakter, seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, komunikasi, dan toleransi.

Luaran kegiatan berupa modul permainan tradisional, media edukasi, video demonstrasi, dan panduan implementasi telah diserahkan kepada pihak sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

Saran :

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Pihak sekolah diharapkan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, maupun program sekolah sebagai salah satu upaya pelestarian budaya dan penguatan pendidikan karakter.
2. Guru diharapkan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama peserta didik.
3. Siswa diharapkan terus mempraktikkan permainan tradisional di lingkungan sekolah maupun di rumah serta mengajak teman sebaya untuk ikut melestarikannya.
4. Orang tua diharapkan mendukung pelestarian permainan tradisional dengan memperkenalkannya kepada anak sebagai alternatif aktivitas yang edukatif dan mempererat interaksi keluarga.
5. Program PKM serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak sekolah, sehingga manfaat pelestarian budaya dapat dirasakan oleh masyarakat yang lebih luas.
6. Tim pelaksana PKM selanjutnya diharapkan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video edukasi, modul digital, atau aplikasi sederhana yang mendukung pengenalan permainan tradisional kepada generasi muda.
7. Perlu adanya kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah, perguruan tinggi, pemerintah, dan masyarakat dalam mengembangkan program pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari upaya menjaga warisan budaya Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Bukit Barisan Simalem atas dukungan pendanaan yang telah diberikan sehingga kegiatan PKM yang berjudul *Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya pada Anak Sekolah Menengah Pertama* dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut memberikan kontribusi yang sangat berarti dalam mendukung pelaksanaan program pengabdian serta upaya pelestarian budaya lokal melalui kegiatan edukatif bagi generasi muda.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMP Pusaka Bandar Klippa, Desa Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan PKM. Apresiasi juga diberikan kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh siswa kelas VII yang telah berpartisipasi aktif sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berlangsung dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Semoga sinergi dan kerja sama yang telah terjalin antara Yayasan Bukit Barisan Simalem, SMP Pusaka Bandar Klippa, dan tim pelaksana PKM dapat terus berlanjut dalam mendukung pengembangan pendidikan, penguatan karakter peserta didik, serta pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra, R., Mertika, Hendriana, E. C., & Sulistri, E. (2026). Penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 457–464.
- Azzahra, S., Farhanu, R. F., Kurnianto, A., Septiyanto, A., & Sutirto. (2026). Implementasi demonstrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi sosial dan kultural siswa. *Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia*, 2(1).
- Faozi, F., Setiani, I., & Revaldi, S. (2024). Sosialisasi aktivitas fisik melalui permainan olahraga tradisional. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bina Darma*, 4(2). <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v4i2.3034>
- Hartinawanti, H., Nurdin, D. F., & Dino, L. (2026). Penyuluhan permainan tradisional sebagai revitalisasi budaya lokal di SD Negeri 2 Jayabakti. *Ruang Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Hurlock, E. B. (1999). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. *Jakarta: Erlangga*.
- Ilahi, R., Tunru, A. A., Pratiwi, Y. I., Mutmainah, S., & Hidayat, R. (2025). Pelatihan permainan tradisional pada peserta didik dalam upaya melestarikan budaya lokal. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi dan Pemberdayaan*, 1(2), 74–88. <https://doi.org/10.71049/tej0tr55>
- Kaloka, P. T., Nopembri, S., Mulyawan, R., Saryono, Mustofa, A., & Tanimoto, H. (2026). Menjembatani budaya melalui permainan: Permainan tradisional untuk pembentukan karakter dan keberagaman di SMP Yogyakarta dan Osaka. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 576–585. <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v6i2.6088>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). Penguatan pendidikan karakter. *Jakarta: Kemendikbud*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). Panduan program kreativitas mahasiswa (PKM). *Jakarta: Kemendikbudristek*.
- Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan kearifan lokal: Permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya Nusantara serta sarana interaksi sosial masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana.
- Novita, R., Saputra, D. A. M., Fauzi, M. I., Wibisana, D. J., & Firdausi, R. A. (2025). Upaya pelestarian budaya lokal melalui lomba permainan tradisional di wilayah Mulyorejo. *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.36728/ganesha.v6i1.5389>
- Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Pendidikan karakter: Konsep dan model*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, Z. N., Chodori, M. A. I., Junaidi, J., & Ardiansyah, I. (2025). Pelestarian permainan tradisional sebagai sarana edukasi dan penguatan karakter anak pada lembaga pendidikan formal. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 6(3).
- Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sujiono, Y. N. (2012). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jakarta: Indeks*.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini. *Yogyakarta: Hikayat Publishing*.
- UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. *Paris: UNESCO*.
- Zahnnisa, U. H., Herlambang, T., Hadi, H., Fahmi, D. A., Rohmansyah, N. A., & Setiawan, A. (2023). PKM pelestarian permainan tradisional. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat*, 4(1).