

[SN 39]

## Peningkatan Sikap Nasionalisme pada Anak Melalui Permainan Tradisional di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah

Novi Nurlela<sup>1</sup>, Awinda Nur Aisyah<sup>1</sup>, Iin Suryaningsih<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar

<sup>2</sup>Bahasa dan Kebudayaan Arab, Ilmu Budaya, Universitas Al Azhar Indonesia,  
Komplek Masjid Agung Al-Azhar, Jl. Sisingamangaraja, Kebayoran Baru Jakarta, 12110  
Email Penulis Korespondensi: iin.suryaningsih@uai.ac.id

### Abstrak

*Semakin berkembangnya zaman tingkat globalisasi semakin tinggi yang menyebabkan salah satu dampak negatifnya adalah mulai terkikisnya kebudayaan dan sikap nasionalisme. Hal ini sejalan dengan adanya permasalahan di mitra bahwa kurangnya sikap nasionalisme pada anak yang dicirikan adanya ketidaktahuan anak mengenai permainan tradisional sebagai warisan budaya daerah setempat. Sehingga perlu ada solusi demi meningkatkan sikap nasionalisme pada anak di tengah-tengah gencaran globalisasi yang ada saat ini yaitu melakukan pengabdian dalam meningkatkan sikap nasionalisme pada anak melalui permainan tradisional yaitu: Ular-ularan, Grobak Sodor, dan Congklak. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni, tepatnya di hari Minggu tanggal 26 tahun 2022 secara offline melakukan kunjungan langsung ke mitra dengan melakukan bermain bersama permainan tradisional dengan jumlah anak 15 orang di mitra Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah Kota Depok. Hasil dari kegiatan ini adalah 100% anak sikap nasionalismenya meningkat yang ditandai dengan penumbuhan nilai-nilai karakter yang dibutuhkan dalam berkehidupan bernegara seperti, kejujuran, kesabaran, tanggungjawab, disiplin, kerjasama, saling menghargai. Selain itu, sikap nasionalisme yang ditunjukkan yaitu melalui keinginan anak untuk terus mengetahui permainan tradisional lainnya. Hasil ini diperoleh dengan cara evaluasi berupa tanya jawab di sesi kegiatan.*

**Kata kunci:** Sikap Nasionalisme, Permainan Tradisional, Anak-Anak

### 1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman dan perkembangan globalisasi yang semakin pesat dan berjalan cukup cepat, sebagai warga negara Indonesia merasa bahwa mempunyai kewajiban untuk tetap menjaga sikap nasionalisme terus tertanam di dalam diri generasi muda, terutama anak-anak. Dengan adanya peningkatan dalam era globalisasi memberikan dampak kepada sikap nasionalisme warga negara Indonesia, terutama anak-anak karena yang mengalami perubahan dalam segi ideologi, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Sehingga, budaya atau warisan negara sendiri akan tercampur bahkan terkikis jika kita tidak bisa mengontrol adanya globalisasi ini. Maka dari itu, penting

sekali meningkatkan sikap nasionalisme dalam diri masing-masing.

Dengan adanya sikap nasionalisme ada dalam diri masing-masing membuat semakin mencintai negara dan kebudayaan Indonesia. Era seperti sekarang ini banyak sekali anak-anak yang kurang memiliki sikap nasionalisme tersebut, hal ini dibuktikan dengan permasalahan yang ada yaitu sedikitnya anak-anak yang hapal lagu Indonesia Raya melainkan lebih hapal lagu pop maupun dangdut (Dinar, Yanzi, & Halim, 2019). Pembuktian permasalahan yang ada di mitra terdapat pada kurangnya anak-anak mengetahui apa saja permainan tradisional dan tidak mengetahui asal daerah dari permainan tradisional tersebut, serta tidak mengetahui bagaimana cara bermainnya.

Selain itu, kurangnya kebiasaan dari mereka untuk diajak bermain permainan tradisional melainkan hanya bermain permainan berbasis digital. Mereka lebih mengetahui cara bermain permainan aplikasi *online*. Adanya fenomena ini disebut dengan degradasi. Degradasi itu sendiri memiliki makna sebagai penurunan atau kemerosotan. Penurunan disini bermakna kepada adanya penurunan sikap rasa cinta tanah air di dalam diri generasi penerus bangsa yang masih banyak belum mengetahui permainan tradisional sebagai warisan budaya daerah. Salah satu cara yaitu dengan menanamkan sikap nasionalisme.

Menurut (Dinar, Yanzi, & Halim, 2019) sikap nasionalisme merupakan sikap cinta terhadap tanah air dengan menonjolkan melalui adanya persamaan tradisi yang berkaitan dengan sejarah, bahasa, agama, kebudayaan, tempat tinggal, pemerintahan, dan adanya rasa keinginan untuk mempertahankan dan mengembangkan tradisinya sebagai milik bersama. Menurut (Sirais & Adi, 2019) nasionalisme merupakan suatu paham untuk mencintai bangsa dan negaranya. Sedangkan menurut Selvia (2016) dalam (DewiRahayu & Sarmini, 2022) nasionalisme yaitu:

*“Suatu pemahaman tentang berkebangsaan yaitu memiliki rasa mencintai tanah air, menghargai bangsa dan negara, serta setia kepada bangsa dan negara dalam keadaan apapun demi menjaga persatuan dan kesatuan Indonesia”.*

Dapat disimpulkan bahwa nasionalisme merupakan suatu pemahaman mengenai cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air. Salah satu cara sebagai warga negara Indonesia untuk mencintai dan bangga terhadap tanah air adalah dengan mengenal permainan-permainan tradisional dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia karena permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan dan memiliki banyak manfaat demi perkembangan setiap individu, terutama anak-anak.

Perkembangan ini tidak hanya melatih kognitif nya saja, melainkan dapat melatih dari segi motorik kasar dan halus, sosial emosional, dan juga moral agama nya. kegiatan permainan tradisional memerlukan pergerakan yang akan meningkatkan perkembangan motorik kasar maupun motorik halus, memerlukan pengetahuan yang akan melatih segi kognitifnya

dalam memahami setiap aturan yang ada dalam permainan, serta melatih dalam segi sosial emosionalnya dikarenakan dalam permainan tradisional melibatkan komunikasi dan juga kerjasama antar teman sebaya.

Pengabdian ini dilaksanakan di sebuah mitra bernama Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah, di Kota Depok. Panti asuhan ini menampung beberapa anak yatim dan dhuafa. Panti ini sudah menampung 15 orang anak yatim dan dhuafa yang terdiri dari 10 anak laki-laki berusia 7 sampai 12 tahun dan 5 anak perempuan yang berusia 13 sampai 15 tahun. Panti ini dikelola oleh beberapa staff dan pemilik. Anak-anak yang bertempat tinggal di daerah tersebut pun bisa bergabung dengan panti asuhan ini karena panti ini tidak hanya menampung anak-anak yang yatim piatu, melainkan yang yatim juga atau yang piatu. Kesehariannya panti memiliki beberapa kegiatan seperti di pesantren yaitu setiap pagi sebelum mereka berangkat ke sekolah mereka melakukan tilawah bersama, setelah itu mereka berangkat ke sekolah masing-masing. Pembiayaan mereka sekolah diberikan oleh para donatur yang ada di panti tersebut. Setelah mereka pulang sekolah, mereka melakukan kegiatan bebas yaitu bermain. Sayangnya dalam kegiatan bermain bebas tersebut anak-anak tidak melakukan permainan tradisional. Mereka hanya bermain-main saja dengan yang membuat sebagian dari mereka merasa bosan. Hal ini seharusnya menjadi perhatian khusus demi perkembangan psikologis anak dan kenyamanan anak-anak tersebut.

Menjelang sore hari, mereka melakukan kegiatan mengaji. Mengaji disini dipimpin oleh pemilik atau pun staff yang berada di panti. Anak dilatih dalam membaca dan menulis huruf hijaiyyah. Setelah selesai mengaji, sebelum menunggu adzan magrib biasanya mereka melakukan shalawatan bersama-sama. Itu beberapa kegiatan rutin yang biasa masyarakat panti lakukan. Kegiatan khusus biasanya ketika menjelang acara-acara besar agama islam melakukan kegiatan mengikuti perlombaan, seperti lomba adzan, lomba hapalan Al-qur'an, dan lomba membuat kaligrafi. Namun, dengan keterbatasan dana dan juga fasilitas hal ini menghambat proses pembelajaran demi mendapatkan gelar “juara” bagi mereka. Hal ini dipengaruhi karena Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah baru diresmikan tahun 2020.

Tetapi, meskipun diresmikan baru-baru ini oleh Pemerintah Kota Depok, panti asuhan ini

memiliki tujuan yaitu sebagai tempat memfasilitasi anak-anak yatim piatu dan dhuafa dalam mencari, memilih, dan menentukan arah hidup guna memberikan kebahagiaan mereka sebagai layaknya manusia yang bermartabat. Selain itu, visi dari panti asuhan ini adalah mencetak generasi muda yang bertakwa dan berintelektual. Dengan misi yaitu memberi harapan dan kebahagiaan pada anak-anak yatim piatu dan dhuafa, memfasilitasi pendidikan dan sarana yatim piatu dan dhuafa, memberikan pendidikan rohani, dan memberikan makanan sehat dan bergizi. Panti ini memiliki halaman yang cukup luas dengan pendopo yang luas dijadikan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran anak-anak, seperti mengaji, sholat berjamaah, dan lain sebagainya.

Anak-anak identik dengan dunia bermain, sehingga dengan menerapkan permainan tradisional menjadikan harapan besar untuk dapat menanamkan sikap nasionalisme pada diri mereka. Permainan menurut (Qonitatin, Zulfa, Hany, & Safittri, 2021) merupakan suatu aktivitas penunjang untuk meningkatkan kualitas diri manusia. Hal ini diperkuat karena dalam kegiatan bermain dapat melatih beberapa aspek perkembangan demi menghasilkan generasi unggul dan tangguh kedepannya. Permainan tradisional sendiri menurut (Fitria, Putra, & Gusti, 2021) merupakan permainan dari kebudayaan lokal yang mencirikan suatu budaya tersebut.

Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak karena Indonesia terdiri dari berbagai macam provinsi, budaya, dan suku. Permainan menjadi ciri khas dari daerah masing-masing dan memiliki nama yang berbeda meskipun cara bermainnya hampir sama. Permainan tradisional memiliki makna luhur yang terdapat didalam kegiatannya seperti, nilai-nilai keagamaan, edukatif, norma, dan juga etika sehingga akan memberikan begitu banyak manfaat untuk orang yang melakukannya. Selain itu, dalam permainan tradisional juga terdapat unsur-unsur budaya yaitu terdapat nilai kebebasan, nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai demokratis, nilai rasa bersama, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kepatuhan, dan melatih kecakapan dalam berkomunikasi maupun berhitung, nilai kejujuran, dan juga meningkatkan nilai sportivitas sejak dini.

Dengan adanya hal ini diharapkan dapat membantu untuk menanamkan sikap nasionalisme kepada generasi penerus bangsa melalui melestarikan kebudayaan lokal dengan

permainan tradisional. Sehingga diangkatlah judul kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan judul “Meningkatkan Sikap Nasionalisme Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah”. Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan secara *offline* datang langsung mengunjungi mitra dan melakukan beberapa aktivitas kegiatan permainan tradisional yaitu, ular-ularan, grobak sodor, dan congklak.

## 2. METODE

Metode melaksanakan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah dengan secara *offline* kunjungan ke lokasi tersebut. Kontribusi oleh pihak mitra yaitu dengan menyediakan tempat pelaksanaan pengabdian, menentukan penjadwalan waktu kegiatan, dan mengkondisikan semua anak panti dapat hadir dalam kegiatan tersebut. Hal ini terinci sebagai berikut:

### Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni di hari Minggu, 26 Juni 2022 pukul 09.00 – selesai secara *offline* di lokasi yaitu Panti Asuhan Yatim Piatu & Dhuafa Al Aisyah Kota Depok. Kegiatan yang dilakukan meliputi survei lokasi dan tempat kegiatan serta koordinasi mengenai waktu pelaksanaan, kegiatan pembuka, kegiatan pengabdian atau kegiatan inti, dan kegiatan penutup berupa evaluasi penilaian.

### Alat dan Bahan:

Adapun alat dan bahan utama yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu alat permainan congklak, kapur berwarna untuk menggambar bagian dari permainan gerobak sodor, banner kegiatan, gambar makanan tradisional dari beberapa daerah sebagai kegiatan *ice breaking*, dan print teks lagu ular-ularan.

### Langkah Pelaksanaan

Kegiatan ini terdapat ke dalam tiga tahapan utama yaitu terdiri dari melakukan sebuah perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah disampaikan. Penjabaran dari beberapa langkah tersebut yaitu dalam melaksanakannya: 1) perencanaan, terdiri dari adanya koordinasi

dengan tim dan mitra, survei tempat, dan persiapan kebutuhan kegiatan. 2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup. 3) evaluasi, terdiri dari adanya kegiatan tanya jawab.

Kegiatan ini diarahkan dan ditujukan demi meningkatkannya sikap nasionalisme pada anak melalui sebuah permainan tradisional. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dihadiri oleh 15 orang anak yang merupakan anak panti asuhan tersebut dengan 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan dengan langkah awal berupa perencanaan. Perencanaan diawali dengan adanya koordinasi tim dengan mitra yaitu melakukan pemilihan tempat pengabdian dengan seluruh tim dan mencoba menghubungi mitra untuk kesediaannya. Setelah mitra menyetujui adanya kegiatan ini, tim bersama melakukan survei tempat yang mana mencari tahu lokasi, mencari tahu mengenai mitra lebih lanjut, hingga mencari tahu dan menganalisis permasalahan yang terjadi di mitra. Selanjutnya, setelah menemukan permasalahan yang terjadi di mitra, tim secara bersama mencari solusi hingga menyiapkan kebutuhan apa saja yang akan dilakukan dalam kegiatan tersebut.

Kegiatan ini dilakukan secara *offline* sebanyak 1 kali pertemuan. kegiatan ditujukan agar dapat meningkatkan sikap nasionalisme pada anak dengan menggunakan permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional ini dianggap sebagai suatu cara yang efektif demi meningkatkan sikap tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh (Handayani, Dewi, & Furnamasri, 2021) yang mengatakan bahwa adanya dampak negatif dari globalisasi yaitu mulai terkikisnya kebudayaan di Indonesia dan perlu ditingkatkannya sikap rasa nasionalisme atau cinta tanah air. Kegiatan yang dilakukan pun perlu dimainkan kembali dan adanya variasi agar kebudayaan tidak punah sehingga generasi penerus bangsa masih terus dapat meningkatnya.



Gambar 1. Pembukaan

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan pelaksanaan yang terdiri dari pembuka, inti, dan penutup. Kegiatan pembuka diawali dengan pembukaan dari MC, pembacaan doa, dan melakukan sesi perkenalan diri dari mahasiswa dan juga tim mitra termasuk anak-anak yang ikut berpartisipasi sebagai peserta dari pengabdian masyarakat. Tujuan dari adanya perkenalan sebelum melakukan kegiatan yaitu agar terciptanya *bounding* dan membuat anak-anak merasa lebih mengenal dekat dengan tim.



Gambar 2. Pemaparan Materi sebelum berkegiatan

Langkah berikutnya dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu kegiatan inti. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi mengenai apa saja yang akan dilakukan. Pemaparan materi berisi mengenai nama kegiatan permainan tradisional yang akan dilakukan, asal-usul permainan tersebut, dan cara bermainnya. sebelum diberi pemaparan 10 dari 15 orang ada yang belum mengetahui apa itu permainan ular-ularan, dan cara bermainnya. Sedangkan hampir semua anak atau 15 orang anak tidak mengetahui permainan tradisional ini berasal dari daerah mana.



Gambar 3. Permainan Tradisional Ular-ularan

Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu permainan ular-ularan. Permainan ular-ularan ini berasal dari DKI Jakarta. Namun, sebelum berkegiatan anak-anak diberikan sebuah teks lagu dari permainan ini agar ketika bermain anak-anak dapat menyanyikan lagunya. Permainan ular-ularan ini tidak hanya dapat meningkatkan sikap nasionalisme dari anak-anak sehingga menyukai permainan dan mengetahui asal-usulnya namun anak-anak dapat meningkatkan keterampilan sosialnya karena dalam permainan ini anak diminta untuk berkomunikasi bersama temannya, menjalin kerjasama, kekompakan, belajar mengendalikan diri dan emosi, serta belajar untuk tertib dalam aturan permainan (Adhani & Hidayah, 2014).



Gambar 4. Permainan Gerobak Sodor

Kegiatan yang kedua dilakukan yaitu bermain permainan tradisional bernama Gerobak Sodor. Permainan ini berasal dari daerah Jawa Barat. Permainan gerobak sodor dianggap dapat meningkatkan sikap nasionalisme karena selain anak mengetahui nama dan daerahnya, anak dapat terbentuk karakternya. Hal ini diperkuat dengan hasil dari adanya permainan ini yaitu menumbuhkan sikap tanggungjawab dalam menjaga bagiannya, kesabaran menunggu giliran untuk berlari, kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan, ketekunan dalam menentukan strategi, dan sikap demokratis (Helvana & Hidayat, 2020).

Kegiatan selanjutnya di isi terlebih dahulu dengan adanya *sharing session*. *Sharing session* ini bertujuan untuk melihat sejauh mana anak-anak mengetahui permainan tradisional dari nama, asal-usul daerahnya, dan cara

bermainnya. Terlihat selama kegiatan anak sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan permainan. Dari 15 orang anak memberikan kesan yang positif bahwa permainan ini sangat seru dan menantang. Hasil *sharing* juga memberikan gambaran bahwa adanya peningkatan 15 orang anak telah mengetahui nama dan asal daerah permainan tersebut, dan 10 orang telah hapal cara bermainnya sedangkan 5 orang masih terbalik-balik dalam menyebutkan cara bermainnya.



Gambar 5. Permainan Congklak

Permainan tradisional selanjutnya yaitu congklak. Congklak berasal dari daerah Jawa Tengah. Congklak dianggap sebagai permainan tradisional yang dapat menumbuhkan sikap nasionalisme atau cinta tanah air pada anak. Dalam permainan ini akan menumbuhkan sikap kerjasama dengan teman, sabar menunggu giliran, jujur dalam bermain, dan taat pada aturan. Permainan coklak ini dapat dijadikan sebagai bahan media pembelajaran juga di kegiatan proses mengajar karena memiliki sembilan (9) nilai karakter, yaitu nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai satu sama lain (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018).



Gambar 6. Kegiatan penutup evaluasi melalui games tanya jawab dan tebak gambar



Kegiatan selanjutnya yaitu penutup, penutup dilakukan dengan adanya evaluasi melalui games tanya jawab beserta games tebak gambar makanan khas daerah setempat. Hal ini bertujuan untuk merefleksikan kegiatan tersebut kepada anak. Dari 15 orang yang ada, 15 diantaranya sudah mengetahui nama beserta asal daerah dari permainan tersebut, dan 15 orang diantaranya sudah mengetahui cara bermain dengan urutan yang benar, serta 15 anak pun mengetahui nama permainan tradisional yang sudah dimainkan sebelumnya.



Gambar 7. Penutup (pembagian souvenir, doa, dan foto bersama)

Kegiatan penutup selanjutnya yaitu adanya pembagian souvenir sebagai apresiasi dan ucapan terima kasih kepada mitra, lalu ada sesi doa penutup yang dipimpin oleh salah satu orang dari tim, serta adanya foto bersama sebagai dokumentasi dan kenang-kenangan.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian masyarakat mengenai meningkatkan sikap nasionalisme melalui kegiatan permainan tradisional. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dan adanya observasi kegiatan dengan instrument penilaian dari evaluasi berupa tanya jawab yaitu sebanyak 15 anak sudah mengetahui nama dari permainan tradisional, sebanyak 15 anak sudah mengetahui bagaimana cara bermainnya, dan 15 anak juga sudah bisa menyebutkan dengan runtut langkah-langkah cara bermainnya. Sehingga hasil kegiatan ini 100% dapat meningkatkan sikap

nasionalisme pada anak. Selain itu dapat meningkatkan nilai karakter

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut: pertama, bagi penyelenggara pengabdian lebih memvariasikan permainan tradisional agar anak dapat lebih mengenal banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia. Kedua, bagi penyelenggara pengabdian memilih lokasi atau tempat yang memiliki area bermain yang luas.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujuikan kepada Direktorat Kemahasiswaan Akademik Universitas Al Azhar Indonesia yang telah membuat program *Social Empowerment* dan memberikan dana pada kegiatan ini. Selain itu, kami ucapkan terima kasih kepada mitra yaitu Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah Kota Depok yang telah mengizinkan kami melakukan pengabdian ditempat tersebut dengan menyediakan tempat dan juga mengajak anak-anak panti agar berpartisipasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, 76-146.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya. *Journal of Sport Science and Education*, 55-59.
- DewiRahayu, & Sarmini. (2022). Model Pembelajaran Sentra Dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme anak usia dini dipaud nusaindah urabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 164-179.
- Dinar, R. E., Yanzi, H., & Halim, A. (2019). The Role Of Teachers In Investing Attitude Of Nationalism. *JURNAL KULTUR DEMOKRASI*, 2746-2749.
- Fitria, N., Putra, A., & Gusti, R. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 142-150.
- Handayani, V., Dewi, D. A., & Furnamasri, Y. F. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Jiwa

- Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 811-816.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah* , 253-260.
- Qonitatin, D., Zulfa, I. K., Hany, M., & Safittri, Q. M. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Prosiding SEMAI*, 638-656.
- Sirais, E. S., & Adi, A. S. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme Pada Anak Di Kampung Lawas Maspati Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1068-1085.