



Pemanfaatan Media Permainan Domikado Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Guna Meningkatkan Karakter Jujur Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Madiun

Ella Oppy Farmathalia ✉, Universitas PGRI Madiun

Tyas Martika Anggriana, Universitas PGRI Madiun

Asroful Kadafi, Universitas PGRI Madiun

✉ ella_1902103023@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Karakter jujur penting untuk dimiliki oleh siswa karena akan menumbuhkan kepercayaan antara satu orang dan lainnya. Saat ini karakter jujur sangat sulit diterapkan oleh siswa, salah satu perilaku ketidakjujuran yang ditunjukkan siswa diantaranya yaitu mencontek, tidak berani mengakui kesalahan, melakukan *plagiarisme*. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan karakter jujur salah satunya yaitu dengan memanfaatkan permainan tradisional yang dulu biasa dimainkan oleh anak, selain untuk meningkatkan karakter jujur juga dapat mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai punah. Indonesia memiliki berbagai macam jenis permainan tradisional, salah satu permainan yang digunakan untuk meningkatkan karakter jujur siswa yaitu permainan domikado. Permainan domikado dipilih karena memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, serta menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan sosial perlu dimiliki oleh setiap individu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter jujur siswa dengan memanfaatkan media permainan domikado dalam layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan karakter jujur siswa. Metode yang digunakan untuk pengkajian ini yaitu kajian pustaka yang didapatkan dari jurnal, hasil penelitian, laporan hasil seminar, artikel ilmiah, dan sebagainya. Permainan tradisional memiliki berbagai manfaat untuk dapat meningkatkan karakter anak, dengan begitu melalui permainan tradisional domikado karakter jujur anak dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Karakter Jujur, Permainan Domikado, Bimbingan Kelompok.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memiliki banyak sekali tujuan selain untuk mencerdaskan generasi bangsa juga bertujuan untuk membentuk suatu karakter yang bermanfaat untuk bangsa dan negara Indonesia, karakter tersebut salah satunya yaitu pembentukan karakter jujur. Pembentukan karakter jujur di sekolah siswa menjadi salah satu permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan, dalam hal ini siswa kesulitan untuk jujur terhadap dirinya sendiri baik di dalam bidang pribadi atau akademiknya sehingga memerlukan layanan bimbingan konseling di sekolah. Ketidakjujuran akademik biasa dilakukan melalui perilaku kecurangan pada karya tulis (Plagiarisme) (58%), dengan melakukan pemalsuan kepastakaan, memalsukan pekerjaan yang dilakukan oleh orang lain atau dengan sengaja tidak mencatat kutipan dari sumber (Solikah & Waluyo, 2018).

Kejujuran terhadap diri sendiri terkait permasalahan yang sedang dihadapi mempunyai peran penting dalam kehidupan siswa SMP, akan tetapi tidak semua siswa SMP mampu bersikap jujur dan terbuka tentang dirinya kepada orang lain, baik terhadap teman dekatnya, guru ataupun keluarganya sendiri. Pentingnya kejujuran dalam membuka diri dapat membuat hubungan menjadi akrab, karena dengan jujur mengenai perasaan yang sedang dirasakan ataupun jujur dengan bercerita terkait masalah yang dihadapi kepada orang lain yang dipercaya dapat menurunkan kecemasan yang dihadapi atau bahkan dengan bercerita siswa mendapatkan masukan ataupun dukungan agar siswa dapat menghadapi permasalahan yang dihadapi.

Siswa yang tidak dapat meningkatkan perilaku jujurnya dalam membuka diri akan membuat hubungannya dengan orang lain menjadi kurang akrab, karena orang lain tidak dapat mengerti apa yang sedang dialami ataupun yang dirasakan oleh individu tersebut. (Jannah, Zen, & Muslihati, 2016) menyebutkan ada 2 faktor yang menyebabkan seorang individu tidak dapat berperilaku jujur dan terbuka terhadap dirinya, faktor tersebut yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya yaitu sifat pribadi seorang, apabila seorang tersebut pemalu maka akan cenderung tertutup dan apabila seseorang dapat dipercaya maka akan cenderung terbuka. Selanjutnya, faktor eksternal yaitu berasal dari keluarga, apabila seorang individu punya kebiasaan yang kurang terbuka dengan sesama anggota keluarga lainnya menjadikan siswa cenderung bersikap tertutup, namun sebaliknya apabila didalam keluarga yang anggotanya bisa diajak berbicara dan berdiskusi maka akan menjadikan siswa bersikap terbuka.

Berbagai macam upaya dapat dilakukan oleh orangtua, sekolah, ataupun masyarakat untuk dapat membentuk karakter kejujuran anak, salah satunya yaitu melalui kegiatan yang harus dilakukan oleh anak pada umurnya yaitu dengan bermain. Selain untuk bersenang-senang, dengan bermain anak juga mendapatkan manfaat lainnya. Misal sebagai sarana olahraga serta melatih mental dan otak anak. Melalui olahraga fisik atau badan akan lebih kuat, sehat karena terbiasa untuk bergerak. Bermain juga dapat melatih mental anak untuk bersikap jujur ketika permainan sedang berlangsung dan mau bekerja sama. Melalui bermain juga otak anak akan terbiasa berpikir bagaimana dirinya atau kelompoknya bisa menang, dengan begitu anak akan berpikir dengan cerdas, teliti, dan berhati-hati dalam mengambil keputusan. Pentingnya pembentukan karakter sejak dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional Hasiana dalam (Helvana & Hidayat, 2020). Permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang berkarakter.

Pembentukan karakter jujur di sekolah terutama sekolah menengah pertama (SMP) dapat dilakukan melalui bimbingan konseling yang ada. Layanan bimbingan konseling ada

berbagai macam. Pembentukan karakter siswa bertujuan agar menjadi siswa yang jujur agar tidak menghambat potensi diri siswa, dapat dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan pengertian layanan bimbingan kelompok. Menurut Romlah (dalam Fadilah, 2019) bahwasanya bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan individu dalam situasi kelompok dengan tujuan mencegah timbulnya suatu masalah yang menghambat pengembangan potensi individu. Berdasarkan pemaparan sebelumnya terkait permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang berkarakter, dengan begitu permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Permainan tradisional memiliki banyak nilai-nilai yang baik untuk perkembangan siswa terutama pada nilai pribadi, sosial dan belajar siswa (Nora & Putri, 2017). Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan yaitu permainan tradisional domikado. Permainan domikado merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki ciri khas yaitu permainan yang dilakukan dengan nyanyian. Permainan tradisional domikado ini dimainkan oleh beberapa orang secara berkelompok sehingga memungkinkan pemainnya turut aktif dalam mengikuti permainan tersebut. Hal ini memungkinkan permainan tradisional domikado digunakan sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan kelompok.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi pustaka. (Wahyudin, 2017) menyebutkan studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal, hasil penelitian, laporan hasil seminar, artikel ilmiah, dan sebagainya. Adapun prosedur yang dilakukan pada penelitian studi pustaka menurut (Tahmidaten & Krismanto, 2020) meliputi 1) menggali ide umum tentang penelitian, 2) mencari informasi yang mendukung topik penelitian, 3) mempertegas fokus penelitian dan mengorganisasi bahan yang sesuai, 4) Mencari dan menemukan sumber data berupa sumber pustaka utama yaitu buku dan artikel-artikel jurnal ilmiah, 5) melakukan re-organisasi bahan dan catatan simpulan yang didapat dari sumber data, 6) melakukan review atas informasi yang telah dianalisis dan sesuai untuk membahas dan menjawab rumusan masalah penelitian, 7) memperkaya sumber data untuk memperkuat analisis data dan 8) menyusun hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah diseleksi, ditemukan 4 artikel jurnal yang relevan dengan topik penelitian ini. Jurnal tersebut dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

No	Nama Penulis	Tahun	Judul Artikel	Hasil
1	Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub D., Maria, I., Perdani, U & Anggoro, A.	2022	Meningkatkan Jujur Anak Melalui Permainan Rakyat Congklak	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa permainan <i>congklak</i> dapat meningkatkan <i>character value</i> jujur anak, karena dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku jujur anak. Karakter jujur anak dapat dilihat dari setiap siklus, yang mana setiap siklusnya mengalami perubahan yang signifikan. Pada

				<p>tahap pra-tindakan diperoleh persentase 26,67% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus pertama diperoleh persentase 43,33% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan persentase 79,6% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)</p>
2	Budaya, F.I., Diponegoro, U., & Tembalang, K. U.	2019	Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Melalui Permainan Tradisional	<p>Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Pada permainan <i>dhakon</i> atau <i>congklak</i> mengajarkan kejujuran, yaitu ketika pemain menyimpan kecik/batu ke dalam sawah lawan mainnya yang berisi kecik, lawannya tidak tahu apakah ada kecik yang dijatuhkan atau tidak di sinilah diuntut adanya kejujuran dari pemain. Permainan ini juga melatih kesabaran, pemain dilatih untuk bersabar menunggu giliran main. Selain mengajarkan kejujuran dan kesabaran, permainan ini juga mengajarkan anak untuk taat dan patuh aturan, di dalam permainan <i>dhakon</i> ada aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain.</p>
3	Muhaniyahm L. H., Wulandari, R. S., & Arkam, R.	2021	Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran Aud	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan <i>engkleng</i> terbukti memiliki pengaruh terhadap nilai kejujuran anak. Permainan tradisional <i>engkleng</i> mempunyai banyak sekali makna yang terkandung didalamnya salah satunya adalah nilai karakter kejujuran. Karakter kejujuran akan lebih mudah tertanam dalam diri anak secara langsung melalui bermain karena dalam bermain anak mampu meluapkan kegembiraan dengan hati yang riang. Nilai kejujuran akan tertanam dalam diri anak dengan tanpa disadari dan secara tidak langsung.</p>
4	Helvana, N., & Hidayat, S.	2020	Permainan Tradisional untuk	<p>Penelitian ini menjelaskan bahwa untuk menumbuhkan karakter anak bisa dilakukan melalui permainan</p>

Menumbuhkan Karakter Anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang bisa digunakan untuk menumbuhkan karakter anak yaitu dengan permainan tradisional. Selain untuk menumbuhkan karakter anak, permainan tradisional juga dapat mengenalkan budaya bangsa agar terciptanya rasa cinta tanah air. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu yang mengandung nilai-nilai budaya. Permainan tradisional di Indonesia sangatlah banyak diantaranya yaitu cim-ciman, sunda manda, bentengan, kontrakol, gobag sodor dan congkak. Setiap permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk membentuk karakter anak yaitu seperti jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, tanggungjawab, dan menghargai. Dengan demikian permainan tradisional cocok digunakan untuk menumbuhkan karakter anak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter jujur dapat ditingkatkan melalui bermain permainan tradisional. Banyak sekali nilai-nilai yang ditimbulkan saat melakukan permainan tradisional diantaranya yaitu nilai kejujuran, kebebasan, tanggungjawab, saling membantu, kerjasama, nilai sosial dalam berteman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lusiana (dalam Fajrin, 2018) didalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kebudayaan yang memainkan permainan tersebut, yaitu nilai kesenangan, kebebasan, demokratis, kejujuran, dan rasa tanggungjawab. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu yang menjadi kebiasaan masyarakat tertentu.

Pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak kanak-kanak karena pada usia ini sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Tujuan dari adanya pendidikan karakter selain dapat membentuk dan memperkuat kepribadian diri sendiri, juga membantu meningkatkan dan melatih mental serta moral. Menurut Kemdiknas (dalam Helvana & Hidayat, 2020) menjelaskan terkait pengembangan nilai karakter berdasarkan empat sumber, yaitu (1) agama, (2) Pancasila, (3) budaya, (4) tujuan pendidikan. Berdasarkan empat hal tersebut maka ditetapkanlah nilai pendidikan karakter, yakni (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab. Konsep

pendidikan karakter ini diimplementasikan untuk membentuk karakter peserta didik yang kompeten dan berbudi luhur.

Kejujuran menjadi salah satu pengembangan nilai karakter. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kejujuran berasal dari kata “jujur” yang mempunyai arti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang dan tulus atau ikhlas (Vinet & Zhedanov, 2011). Saat ini karakter jujur sangat sulit diterapkan oleh siswa, salah satu perilaku ketidakjujuran yang ditunjukkan siswa diantaranya yaitu mencontek, tidak berani mengakui kesalahan, melakukan plagiarisme. Banyak faktor yang menjadi penyebab perilaku ketidakjujuran pada anak diantaranya yaitu, anak bersikap tidak jujur karena tidak percaya diri dan ingin melindungi diri bahwa dia tidak melakukan kesalahan. Menurut Hendarwati (dalam Alvi et al., 2022) ketidakjujuran yang dilakukan anak karena mereka punya alasan ingin menguji kemampuan diri, keinginan untuk memiliki kekuasaan atas dirinya sendiri, menutupi ketidaktahuannya bahwa ia telah berbuat sesuatu yang tidak baik dan bentuk perlindungan diri, serta kurang percaya diri.

Salah satu cara meningkatkan karakter jujur siswa yaitu melalui permainan yang sering dilakukan pada biasanya. Permainan tersebut yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu cara permainan yang menyenangkan bagi anak dan mengandung nilai kejujuran Andriani dalam (Alvi et al., 2022). Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan tradisional akan mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan empati pemain, serta dapat mengasah kemampuan emosional untuk dapat bersama dan berinteraksi dengan teman sepermainan, menunggu giliran, dan terbiasa antre merupakan cerminan dari sikap sabar, mematuhi aturan bermain, jeli atau teiliti, serta memiliki ketangkasan tangan/kaki, semangat kerja keras, melatih keterampilan tubuh, cermat, dan sportif (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Penelitian yang dilakukan (Muhaniyah, Wulandari, & Arkam, 2021) menunjukkan dengan bermain permainan tradisional engkleng mampu meningkatkan nilai karakter kejujuran pada anak, hal tersebut dikarenakan karakter kejujuran akan lebih mudah tertanam dalam diri anak secara langsung melalui bermain karena dalam bermain anak mampu meluapkan kegembiraan dengan hati yang riang. Berdasarkan pemamparan tersebut dengan begitu permainan tradisional dapat dijadikan sebagai sarana membentuk moral, karakter, kepedulian, jujur, dan bertanggungjawab.

Ada berbagai macam permainan tradisional yang ada di Indonesia yang dapat meningkatkan karakter jujur siswa. Salah satu permainan tradisional tersebut yaitu permainan tradisional domikado. Permainan domikado merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia dimana dalam memainkannya dilakukan dengan dengan nyanyian. Menurut (Nur, 2019) Menjelaskan permainan domikado dimulai dengan menyanyikan sambil menepukkan tangan kanan ke tangan kiri rekan yang di sebelah kirinya, secara berantai. Ronde berakhir saat lagu berakhir dan anak yang terkena bagian akhir lagu harus keluar. Berikut mantra atau lagu yang dapat dinyanyikan dalam permainan domikado: Domikado, mikado, eska, eskado, eskadobeya-beyo, cis,cis One, two, three, four, five, six,seven, eight, nine, ten. Ronde kedua dimulai dan dengan demikian setiap ronde berkurang satu anak. Hingga akhirnya tinggal dua orang, permainan berubah menjadi Damdamdeli.

Pembentukan karakter jujur di lingkungan sekolah menengah pertama (SMP) dapat dilakukan melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang ada di sekolah. Di sekolah ada berbagai macam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok. Menurut Tohirin (dalam Serikandi, 2020) bimbingan kelompok

yaitu suatu cara memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Salah satu media yang dipilih adalah menggunakan media permainan karena dengan permainan dapat memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan yang dipilih yaitu permainan domikado. Tahapan yang akan dimainkan dalam permainan domikado yaitu: (1) Setiap anggota/pemain duduk secara melingkar, (2) Anggota/pemain meletakkan masing-masing tangan kanan diatas telapak tangan kiri peserta lain, dan meletakkan tangan kiri dibawah telapak tangan kanan peserta lain, (3) Anggota/pemain memainkan permainan dengan menyanyikan lagu domikado sembari menepukkan telapak tangan ke telapak tangan pemain sebelahnya. Lagu permainan domikado yaitu "Do mikado, mikado, eska, eskado, eskadobeya-beyo, cis,cis One, two, three, four, five, six,seven, eight, nine, ten". Permainan tradisional ini dipilih karena dilakukan dalam bentuk kelompok yang menekankan kejujuran, kerjasama, saling menghargai, serta mengandalkan kecermatan.

Penerapan permainan domikado dalam layanan bimbingan kelompok digunakan sebagai salah satu media dalam pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa. Permainan domikado dilakukan dalam pemberian layanan kelompok pada tahap kegiatan sebagai penguatan pemahaman siswa setelah pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas terkait topik yang telah ditentukan. Penggunaan media permainan tradisional domikado dalam layanan bimbingan kelompok diyakini mampu meningkatkan karakter jujur siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Husniah, Ulfa, & Herman Susanto, 2021) bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan tradisional Buton efektif untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Selain digunakan sebagai media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah, dengan memainkan permainan tradisional juga dapat dilakukan sebagai salah satu upaya pemerintah daerah dalam memberdayakan lingkungan pendidikan formal dalam memberikan dorongan pada masyarakat untuk melestarikan permainan-permainan tradisional.

SIMPULAN

Nilai-nilai karakter perlu ditanamkan kepada generasi muda, agar generasi muda mempunyai karakter yang kuat. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter jujur pada anak, salah satunya dengan bermain permainan tradisional. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak pada usianya, dengan bermain secara langsung atau tidak langsung akan membentuk karakter pada anak seperti kejujuran, bertanggungjawab, kerjasama, membentuk interaksi sosial, dan sebagainya. Pembentukan karakter jujur anak di sekolah dapat dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media permainan tradisional. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan tradisional dilakukan agar metode pemberian layanan bimbingan dan konseling kelompok lebih bervariasi dan anak mudah memahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub, D., Maria, I., Perdani, U., & Anggoro, A. (2022). Meningkatkan Jujur Anak melalui Permainan Rakyat Congklak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5414–5424. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2973>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>

- Fajrin, O. A. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 75. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak*. 7(2), 253–260. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Husniah, W. O., Ulfa, M., & Herman Susanto, L. O. (2021). Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Buton Untuk Meningkatkan Prososial Siswa. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 253–261. <https://doi.org/10.33369/consilia.3.3.253-261>
- Jannah, R., Zen, E., & Muslihati, M. (2016). Pengembangan Permainan Simulasi Keterbukaan Diri Untuk Siswa Smp. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 74–78. <https://doi.org/10.17977/um001v1i22016p074>
- Muhaniyah, L. H., Wulandari, R. S., & Arkam, R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Nilai Karakter Kejujuran Aud. *Jurnal Mentari*, 1(2), 86–93.
- Nora, S., & Putri, J. (2017). *Permainan Domikado untuk Pengenalan AKADS (Afeksi belajar , Kognisi / pemikiran , Aksi dan Akuisi , Daya tarik tujuan , dan Strategi belajar) dalam Konseling KIPAS pada Siswa SD*. 399–413.
- Nur, M. C. (2019). *Permainan TEMPO DULU : era 90'an*. MiftaChun Nur. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=t5WnDwAAQBAJ>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Serikandi, B. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Kelas Xii-Iis-1 Sma Negeri 1 Pujut. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 78–89. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2498>
- Solikah, S. N., & Waluyo, S. J. (2018). Hubungan Persepsi Pemahaman Mahasiswa tentang Pendidikan Anti Korupsi dengan Hasil Belajar Mahasiswa Keperawatan. *Proceeding of The 7th University Research Colloquium 2018: Bidang MIPA Dan Kesehatan*, 558–565. Retrieved from <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/download/236/232>
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Wahyudin. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 6(1), 1–6.