

Nilai-Nilai Gotong Royong Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan Tradisional Bapangan

Purwaningtyas Sucy Lestari⁽¹⁾, Narendradewi Kusumastuti⁽²⁾, Octavian Dwi Tanto⁽³⁾

^{1,2,3} STKIP Modern Ngawi

Email: ¹ tyas.1231@gmail.com, ² narendradewi.k@gmail.com, ³ 14.octavian@gmail.com.

Abstrak: Studi ini bermaksud untuk menggambarkan bentuk-bentuk, proses, dan faktor pendukung dan penghambat nilai-nilai gotong royong anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional bapangan di Desa Tulakan rt 03 rw 04 Tulakan-Sine. Penelitian ini menggunakan studi kualitatif etnografi. Strategi pemilahan informasi adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data semua digunakan dalam teknik analisis data. Uji legitimasi informasi dilakukan dengan ketekunan, triangulasi data, dan *membercheck*. Hasil kajian menunjukkan bahwa (1) Bentuk nilai-nilai gotong royong anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional bapangan, (2) Proses terbentuknya nilai-nilai gotong royong anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional bapangan, (3) Faktor pendukung dan penghambat nilai-nilai gotong royong anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional bapangan.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2023

Disetujui pada : 20-07-2023

Dipublikasikan pada : 31-07-2023

Kata Kunci:

Nilai Gotong Royong, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.719

PENDAHULUAN

Bangsa menghadapi tantangan dalam mendidik anak usia dini tentang moral dan nilai-nilai karakter. Peningkatan karakter harus diberikan sesegera mungkin kepada anak usia dini sebagai titik awal yang mendasar bagi anak usia dini untuk mengembangkan kapasitas mereka yang sebenarnya. Karakter penting yang diajarkan mencakup : toleransi, kejujuran, percaya diri, cinta damai, tolong menolong, sopan-santun, hormat, disiplin, dan gotong royong.

Karakter pada zaman milenial mengarah pada kurangnya sosialisasi dan interaksi anak usia dini. Berdasarkan hasil riset oleh Christina Sterbenz dalam (Fadlurrohman et al., 2020) anak milenial dikenal dengan inovasi canggih dan diklaim paling cerdas dibandingkan dengan anak-anak sebelum memasuki masa milenial.

Anak zaman milenial tidak lepas dari gadget, di Indonesia 80% penggunaan gadget pada anak memunculkan perilaku kurangnya sosialisasi dan bersikap individualis. Kualitas anak usia dini di Indonesia saat ini belum ideal, salah satunya adalah kepribadian partisipasi bersama atau biasa disebut gotong royong.

Pengertian gotong royong dimaknai dengan pemberdayaan masyarakat yang merupakan modal sosial yang membantu masyarakat negara dan masyarakat Indonesia mencapai kesejahteraan (Pranadji, 2009). Hal ini karena gotong royong mengandung makna mengatur diri sendiri, tujuan bersama, tindakan kolektif, dan wewenang.

Dukungan dari setiap orang untuk terlibat dengan memberikan nilai positif pada barang, kebutuhan, dan masalah yang terjadi. Dukungan sebagai bantuan jenis materi, fisik, mental kemampuan, bimbingan, nasihat (Rochmadi, 2012). Kondisi masyarakat yang kondusif diperlukan untuk menciptakan kembali lingkungan positif dengan tidak adanya individualisme.

Perubahan sosial dalam waktu singkat terjadi tanpa rencana yang menyebabkan nilai-nilai gotong royong mulai menurun. Kecenderungan hubungan sosial yang mandiri bercampur dengan materialistik dengan mengesampingkan nilai kebersamaan (Effendi, 2013). Gotong royong dilakukan dengan kegiatan pembiasaan yang menumbuhkan kerjasama untuk saling meringankan setiap masalah yang ada, sehingga kebersamaan untuk saling masyarakat dalam bergotong royong sebagai wujud semangat kebersamaan dalam menghadapi zaman milenial (Suparni, 2022). Masyarakat yang hidup bersama didasarkan pada faktor identitas, kekuasaan dan rasa solidaritas dan didukung oleh nilai yang berlaku pada suatu masyarakat.

Nilai gotong royong tidak hanya tertuju pada jalur pendidikan anak usia dini, tetapi juga terletak pada individu dan pandangan dalam lembaga formal dan non formal (Koesoema, 2015). Pengajaran formal diperoleh dari pelatihan sekolah, pengajaran non formal diperoleh dari keluarga, kondisi, dan lain-lain. Salah satunya dari permainan tradisional yang melestarikan budaya dan juga menjaga nilai gotong royong melalui permainan tradisional Bapangan.

Permainan tradisional atau sering disebut permainan masyarakat merupakan salah satu gaya hidup di Indonesia. Dharmamulya dalam (Risdiyanti & Prahmana, 2018) permainan tradisional bukan hanya mendukung unsur kesenangan, melainkan juga mengandung sifat sosial dan dapat melatih kemampuan berpikir, menghitung dan berlogika. Makna yang terkandung dalam permainan layang-layang adalah nilai kerjasama, nilai keahlian, nilai imajinatif, dan nilai keseriusan (Susanto & Assahary, n.d.). Hal ini dikarenakan permainan tradisional memberikan manfaat dalam menciptakan pengetahuan, menciptakan kemampuan untuk memahami secara lebih mendalam, dan menumbuhkan kemampuan interaktif.

Kearifan lingkungan di setiap daerah memiliki ciri tersendiri baik dari segi jenis, istilah, maupun strukturnya. Pada umumnya terdapat sifat-sifat yang sama dalam interaksi masyarakat. Kearifan yang terkandung dalam permainan tradisional menanamkan nilai-nilai karakter khususnya nilai gotong royong pada anak usia dini. Permainan tradisional yang masih bertahan hingga saat ini yaitu permainan tradisional Bapangan. Di Desa Tulakan, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi permainan tradisional Bapangan diadakan sebagai kegiatan bermain. Permainan tradisional bapangan memiliki makna ucapan rasa syukur kepada Dewi Sri atas melimpahnya hasil panen. Permainan tradisional bapangan adalah suatu pemikiran bagi anak usia dini untuk tetap melakukan kegiatan-kegiatan dasar yang dibutuhkan oleh anak usia dini yaitu bermain secara khusus.

Berdasarkan hasil observasi, permainan tradisional Bapangan harus pandai membuat strategi, permainan tradisional Bapangan dimainkan anak usia dini dengan sikap sportif untuk menerima kekalahan atau kemenangan secara terbuka. Permainan tradisional Bapangan diwariskan dari generasi ke generasi, proses pembuatan hingga permainan dilaksanakan cukup rumit, namun anak usia dini di Desa Tulakan terlihat cekatan dalam pembuatan Bapangan dan proses memainkan permainan tradisional Bapangan. Hal ini dilihat dari keterampilan anak usia dini dalam membuat berbagai bentuk dan ukuran Bapangan. Kegiatan anak usia dini membantu orang tua dan teman sebaya dalam membantu membuat permainan tradisional bapangan, dapat dilihat dari proses pembuatan Bapangan yang mencerminkan karakter gotong royong pada anak usia dini. Pembuatan bentuk dan ukuran Bapangan melibatkan hubungan orang tua, dikarekan ukuran yang terbilang jauh lebih besar dari ukuran layang-layang pada umumnya. Ukuran yang dibuat berkisar 1,5 m hingga 2 m, ukuran terkecil minimal 1 m biasa dibuat oleh anak-anak bersama dengan teman sebayanya.

Berdasarkan temuan awal, perlu diketahui prinsip gotong royong pada anak usia 5-6 tahun yang mengikuti permainan tradisional bapangan di Desa Tulakan, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi.

METODE

Eksplorasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, artinya menggambarkan dan memahami kekhasan yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, pencermatan, inspirasi, aktivitas secara komprehensif dengan menggambarkan kata-kata pada konteks khusus dan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2016). Jenis pendekatan yang digunakan adalah metodologi etnografi, metodologi etnografi adalah metodologi obeservasional yang diharapkan dapat memperoleh penelitian di lapangan (Ramdiani, 2015).

Observasi dilakukan di Desa Tulakan, Kecamatan Sine, terkait dengan lokasi lingkungan masyarakat, aktivitas anak bermain permainan tradisional Bapangan yang dimainkan oleh anak usia dini. Pengamatan bertujuan menggali data dengan mengamati sub fokus penelitian yaitu nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan.

Informasi wawancara diperoleh dengan mengarahkan pertanyaan dan jawaban dengan orang tua dan anak usia dini tentang sub fokus penelitian nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan. Selain obeservasi dan pengumpulan data wawancara, kegiatan dokumentasi yang berisi bukti akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi, aktivitas anak usia dini, orang tua dan teman sebaya anak usia dini dalam nilai-nilai gotong royong permainan tradisional Bapangan.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model Spardley dalam (Wijaya, 2018), terdapat beberapa langkah diantaranya 1) memilih usaha etnografi, 2) mengklarifikasi beberapa masalah mendesak, 3) mengumpulkan informasi, 4) membuat catatan, 5) menyelidiki informasi. Pengujian legitimasi informasi subjektif dilakukan beberapa uji coba terkait informasi atau kepercayaan terhadap informasi secara spesifik, memperluas informasi, memperluas ketekunan dalam penelitian, penyiapan informasi, percakapan dengan subjek penelitian, pemeriksaan kasus negatif dan *membercheck* Sugiyono dalam (Chabibah et al., 2019).

Prosedur pemeriksaan informasi yang bersifat deskriptif kualitatif (Miles & Huberman, 1994) yaitu sebagai berikut : 1) pengumpulan informasi, 2) pengurangan informasi, 3) tampilan informasi, 4) pemeriksaan informasi.

HASIL dan PEMBAHASAN

Permainan tradisional Bapangan digunakan sebagai wadah melestarikan budaya lokal dan memanfaatkan alam sekitar dengan menggunakan bahan alam menjadi suatu yang berguna dan bernial jual. Permainan tradisional Bapangan digunakan sebagai bentuk nilai-nilai gotong royong yang berkaitan dengan orang tua dengan anak, maupun anak dengan teman sebaya.

Bentuk nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan, ditunjukkan pada pembuatan permainan tradisional dan dilakukannya permainan tradisional bapangan. Pembuatan permainan tradisional membutuhkan hubungan yang baik antara anak dengan teman sebaya dan orang tua yang saling membantu dalam membuat dan memainkannya.

Bentuk interaksi anak dalam membantu orang tua dan teman sebaya terlihat pada saat anak menyerut bilah bambu yang dipotong menjadi beberapa bagian, menyatukan setiap bagian-bagian kerangka atau biasa disebut *ragangan*, menyeimbangkan benang, memasang *tali goci*, memasang *sendaren* atau pita suara pada bapangan, dan melakukan *jijalan* biasa disebut dengan uji coba sebelum dimainkannya permainan tradisional bapangan.

Bentuk nilai gotong royong anak membantu orang tua dalam pembuatan permainan tradisional bapangan diajarkan kepada anak melalui proses pembuatan yang disesuaikan dengan ukuran dari bapangan yang dibuat, selain membantu membuat bentuk ragangan, anak usia dini melakukan pengukuran yang dibantu orang tua agar keseimbangan benang yang digunakan pada bapangan sesuai dengan bagian-bagian kerangka bapangan. Selanjutnya, anak usia dini membantu teman

sebayanya dalam proses *jijalan* atau uji coba yang dilakukan dua orang, salah satu bertugas sebagai pemegang, satu anak lain bertugas sebagai penarik. Hal ini dilakukan dalam proses uji coba kelayakan bapangan untuk dimainkan dan diterbangkan oleh anak dan teman sebayanya.

Lingkungan sekitar yang terdiri dari kelompok atau kelompok yang saling berinteraksi satu sama lain mengandung nilai gotong royong. Koentjaraningrat dalam (Subiyakto et al., 2017) dalam kehidupan sekarang ini, pertolongan tidak akan pernah hilang karena setiap orang harus memiliki sahabat karib, relasi secara langsung, dan kelompok yang merupakan kumpulan esensialnya. Gotong royong tidak hanya muncul dalam kumpulan tertentu, orang-orang yang hidup bersama memiliki ketergantungan satu dengan yang lain.



Gambar 1. Anak usia dini bermain bapangan



Gambar 2. Anak dan orang tua membuat kerangka bapangan

Proses pembuatan permainan tradisional Bapangan dilakukan oleh beberapa orang, disesuaikan dengan ukuran Bapangan yang diinginkan. Ukuran kurang lebih 1 meter membutuhkan 1 orang dalam proses pembuatannya, untuk ukuran 1,5 meter hingga 2 meter dapat dilakukan 2 sampai 3 orang. Jenis Bapangan yang dibuat dapat beraneka macam mulai dari bentuk *pegon*, *kelelawar*, *mbulan*, *pegon ceper*, *pegon suara*. Jenis Bapangan *pegon* dan *pegon suara* banyak dibuat oleh anak usia dini dan masyarakat Desa Tulakan.

Kegiatan anak usia dini dalam membuat dan memainkan permainan tradisional bapangan membutuhkan ketelibat orang tua, terlihat saat anak usia dini membantu menyatukan benang dan kerangka. Selain membantu menyatukan benang, anak usia dini bersama dengan orang tua bersama membantu dalam menyeimbangkan benang satu dengan yang lain. Kegiatan tersebut diberikan melalui pembiasaan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dini dan teman

sebayanya, sehingga anak usia dini dapat menirukan dengan baik proses pembuatan maupun proses bermain yang dilakukan pada permainan tradisional bapangan.

Permainan tradisional bapangan sebagai wadah untuk menyampaikan partisipasi bersama atau gotong royong bagi anak usia dini melalui latihan-latihan khususnya anak membantu orang tua dalam membuat dan memainkan bapangan. Selain membantu membuat dan memainkan, anak usia dini bersama dengan teman sebayanya membantu orang tua dalam mengambil bilah-bilah bambu, memotong bilah bambu menjadi beberapa bagian. Peran orang tua dalam permainan tradisional bapangan terlihat pada saat menyatukan *ragangan* atau kerangka dengan memotong pola yang dilakukan oleh anak usia dini, membantu menyatukan ujung bagian kerangka. Teman sebaya berperan dalam proses *tumpang-tindih* atau memastikan pengukuran yang tepat pada pola. Wenzler dalam (Restyowati & Naqiyah, 2012) permainan kerjasama merupakan keadaan ketika sekelompok orang berkerja untuk mencapai tujuan bersama. Sama halnya dengan permainan tradisional bapangan yang dilakukan anak usia dini bersama dengan teman sebaya membantu orang tua selama kegiatan membuat bapangan maupun memainkan permainan tradisional bapangan.

Proses terbentuknya nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan ditunjukkan dalam bentuk anak membantu orang tua dalam pembuatan dan permainannya bersama dengan teman sebayanya selama pembuatan permainan tradisional bapangan. Kegiatan tersebut menjadikan anak usia dini memiliki nilai gotong royong dengan membantu orang tua bersama dengan teman sebayanya saat proses berlangsung dan bapangan merupakan permainan tradisional yang pembuatannya cukup rumit.

Pembiasaan dipandang sangat kuat apabila diterapkan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak usia dini memiliki catatan ingatan yang kuat dan kondisi nilai karakter anak usia dini, sehingga mereka tidak sulit dalam menghadapi berbagai kebiasaan yang mereka lakukan setiap hari (Wiyani, 2014). Pembiasaan dilakukan sejak usia dini dalam berbagai hal, sehingga dapat dikembangkan dalam berbagai pemerolehan pendidikan seperti halnya pada permainan tradisional Bapangan, dengan adanya pembiasaan anak usia dini terbiasa dalam membuat permainan tradisional Bapangan.

Permainan tradisional bapangan pada dasarnya diturunkan orang tua kepada anak usia dini melalui pembuatannya dan cara bermainnya, sehingga anak usia dini dapat melihat dan melakukan kegiatan sesuai yang diajarkan pada pembuatan dan cara bermain permainan tradisional bapangan.

Permainan tradisional bapangan ditunjukkan melalui proses interaksi antara anak dengan teman sebaya bersama dengan orang tua. Pada proses pembuatan permainan tradisional bapangan membutuhkan 2 sampai 3 orang, disesuaikan dengan ukuran bapangan yang akan dibuat. Selain proses pembuatan, proses memainkan bapangan dilakukan anak usia dini dengan teman sebayanya. Terlihat pada saat bapangan diterbangkan, seorang bertugas dalam menarik dan satu orang bertugas memegang bapangan.



Gambar 3. Anak melakukan *pethakan* atau *jijalan*

Kekayaan bahan baku merupakan faktor utama dalam terbentuknya nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan. Bahan baku berupa pohon bambu di Desa Tulakan terbilang cukup banyak.

Pohon bambu dimanfaatkan dalam pembuatan permainan tradisional bapangan, selain digunakan dalam permainan tradisional bapangan pohon bambu digunakan sebagai bahan pendukung kehidupan sehari-hari berupa hasil anyaman, *tumbu*, pagar, cangkir. Bambu merupakan bahan lokal yang sangat terkenal di Indonesia dan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini cenderung terlihat dari banyaknya kegunaan bambu untuk berbagai kebutuhan masyarakat sejak nenek moyang kita ada (Widjaja, 1997), Desa Tulakan memanfaatkan pohon bambu sebagai salah satu cara mewariskan budaya permainan tradisional Bapangan dari generasi ke generasi yang dapat menggunakan bahan alam dengan baik.

Peran teman sebaya dalam permainan tradisional Bapangan pada anak usia 5-6 tahun sangat penting, terlihat dalam proses pembuatan permainan tradisional Bapangan anak usia dini bersama dengan teman sebaya menunjukkan interaksi saling bekerja sama untuk menyelesaikan pembuatan Bapangan. Aktivitas yang dilakukan anak dengan teman sebaya diantaranya menyerut *buluh* bambu, memotong pola kertas, menyatukan bagian kerangka Bapangan, dan melakukan uji coba permainan tradisional Bapangan. Teman sebaya memberikan kesempatan luar biasa untuk bergaul dengan orang lain, mengontrol cara berperilaku sosial, menumbuhkan kemampuan dan minat yang sesuai dengan usia, dan bertukar pemikiran maupun masalah Yusuf dalam (Budikunoroningsih, 2017). Proses pembuatan permainan tradisional Bapangan membutuhkan peran teman sebaya untuk melatih anak usia dini dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Permainan modern zaman sekarang lebih digemari oleh anak usia dini, menjadi faktor penghambat permainan tradisional. Permainan modern menyajikan sesuatu yang lebih praktis dan mudah saat digunakan. Umumnya permainan modern dijumpai di wilayah perkotaan, namun pada masa sekrang ini permainan modern sudah menyebar keseluruh pedesaan. Erat kaitannya permainan tradisional tergerus posisinya di dalam lingkungan dikarenakan adanya permainan modern yang lebih praktis.

Game atau permainan modern lebih tepat digambarkan sebagai inovasi. Dilihat sebagai jenis permainan, sistem untuk menghubungkan pemain bersama dan contoh spesifik dalam permainan Adam Rolling dan Ernest Adam dalam (NIM, 2016). Permainan modern sering dimainkan oleh anak usia dini diantaranya game online. Game online memberikan kegembiraan kepada anak untuk mengakses berbagai aplikasi untuk saling berinteraksi bersama dengan orang dari berbagai negara yang terhubung dengan akses yang diberikan.

Ketiadaan lahan bermain bagi anak usia dini menjadi salah satu faktor kedua dalam permainan tradisional Bapangan. Lahan-lahan kosong yang sebelumnya dijadikan tempat bermain anak usia dini, sekarang ini dijadikan bahkan didirikan bangunan, ruko, maupun toko. Sehingga lahan bermain bagi anak usia dini minim ditemukan. Selain ruko maupun toko, lahan kosong dijadikan lahan perkebunan pohon jati dan pohon mahoni yang memiliki nilai jual tinggi.

KESIMPULAN

Bentuk nilai-nilai gotong royong anak usia 5 sampai 6 tahun dalam permainan tradisional bapangan ditunjukkan melalui anak membantu orang tua dalam membuat kerangka bapangan, anak bersama dengan teman sebaya membantu dalam menyatukan benang atau *tali goci* dengan bantuan orang tua. Selain itu anak bersama teman sebaya melakukan uji coba sebelum memulai permainan tradisional bapangan, membantu menyeimbangkan benang, membantu menyerut bilah bambu menjadi beberapa bagian, membantu memasang *sendaren* atau pita suara, hingga membantu teman sebaya dalam proses *pethekan* dan menerbangkan bapangan hingga proses diselesaikan hingga tahap bermain. Dengan didasarkan pada

pembiasaan anak bersama dengan teman sebaya maupun orang tua dapat menyelesaikan permainan tradisional bapangan yang pembuatannya cukup rumit. Harapannya masyarakat di Desa Tulakan dapat terus mempertahankan nilai-nilai budaya permainan tradisional bapangan kepada anak usia dini di era tantangan zaman teknologi permainan modern yang berkembang sangat pesat diseluruh wilayah pedesaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Budikunoroningsih, S. (2017). Pengaruh teman sebaya dan persepsi pola asuh orang tua terhadap agresivitas siswa di sekolah dasar gugus sugarda. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 1(2), 85–92.
- Chabibah, L. N. ... Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>
- Effendi, T. N. (2013). Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1).
- Fadlurrohimi, I. ... Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Koesoema, D. (2015). Strategi pendidikan karakter: Revolusi mental dalam lembaga pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Moleong, L. J. (2016). *Metedologi penelitian kualitatif* (Vol. 2448). Kakek nenek.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: dalam era industri 4.0*. Bumi Aksara.
- NIM, W. T. (2016). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *SOCIOLOGIQUE, Jurnal Sosiologi*, 3(4).
- Pranadji, T. (2009). Penguatan Kelembagaan Gotong Royong dalam Perspektif Sosio Budaya Bangsa: Suatu Upaya Revitalisasi Adat Istiadat dalam Penyelenggaraan Pemerintahan (Gotong Royong Institution Empowerment in the Perspectives of Nation Socio- Culture : Tradition Revitaliza. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 27, 61–712.
- Ramdiani, S. (2015). *PELESTARIAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL UPACARA ADAT "NGALAKSA" DALAM UPAYA MEMBANGUN KARAKTER BANGSA (Studi Pada Masyarakat Rancakalong Kabupaten Sumedang)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Restyowati, D., & Naqiyah, N. (2012). Penerapan teknik permainan kerja sama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan*, 11(2).
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.562>
- Rochmadi, N. (2012). Menjadikan nilai budaya gotong-royong sebagai common identity dalam kehidupan bertetangga negara-negara ASEAN. *Universitas Negeri Malang*.
- Subiyakto, B. ... Rahman, G. (2017). Nilai-Nilai Gotong Royong Pada Tradisi Bahaul Dalam Masyarakat Banjar Di Desa Andhika Sebagai Sumber Pembelajaran Ips. *Vidya Karya*, 31(2), 153–165. <https://doi.org/10.20527/jvk.v31i2.3993>
- Suparni, D. (2022). Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Di SMP Darul Faqih Indonesia Kecamatan Wagir Kabupaten Malang. *Muntazam: Journal of Islamic Education* 3(1),91–104. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/muntazam/article/view/6929%0Ahttps://journ>

al.unsika.ac.id/index.php/muntazam/article/view/6929/3411

Susanto, H., & Assahary, S. (n.d.). *EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL LAYANG-LAYANG (Studi Kasus: Di Kelurahan Tabing Banda Gadang Kecamatan Nanggalo Kota Padang)*.

Widjaja, E. A. (1997). Jenis-jenis bambu endemik dan konservasinya di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Biology XV. PBI and Universitas Lampung, Lampung*.

Wijaya, H. (2018). *Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi)*.

Wiyani, N. A. (2014). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Gava Media*.