

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL DAN INTEGRASINYA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Fitri Febri Handayani¹, Erni Munastiwi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: 20204032014@student.uin-suka.ac.id, erni.munastiwi@uin-suka.ac.id

Submit: September 2022

Diterima: Oktober 2022

Proses Review: September 2022

Publikasi: Oktober 2022

Abstract

One of the nation's heritages that should always be preserved is traditional games, but in today's digital era, traditional games are less popular with children, some even don't know what traditional games are. Early childhood education institutions are the right place to introduce traditional games to children as a form of preserving the nation's heritage. The purpose of this study was to determine the implementation of traditional games in the digital era and their integration in early childhood education. The research site is in RA Al-Fayunasra, Danau Pulai Indah Village, Kempas District. The subjects in this study were the principal, 4 teachers consisting of 2 class teachers and 2 core teachers, students who stood from Group A and Group B, totaling 21 children. The research method uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. Analyzed using the Miles & Huberman technique, the validity of the data using data triangulation. The results of the study show that the implementation of traditional games at RA Al-Fayunasra is integrated in two forms, namely during the learning process and when children are resting/playing and waiting to be picked up. During the learning process, traditional games are used as opening activities, namely the domikado game and the big circle and small circle. When the core activities of the game applied were hompimpa and uset games. During breaks and waiting to be picked up, traditional games that are applied include: congklak, stilts from coconut shells, mejikuhibiniu, tam tambuku, cuk cuk bimbi, lu lu china blind and hide and seek. Based on the results obtained, it can be concluded that the implementation of traditional games in early childhood education can be integrated both in the learning process and when children are outside the classroom.

Keywords: *Traditional Games, Digital Age, Integration, Early Childhood Education.*

Abstrak

Salah satu warisan banga yang hendaknya selalu dilestarikan adalah permainan tradisional, namun pada zaman digital saat ini permainan tradisional kurang digemari oleh anak-anak, bahkan ada yang tidak mengetahui apa itu permainan tradisional. Lembaga pendidikan Anak Usia Dini merupakan tempat yang tepat untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sebagai wujud dari pelestarian warisan bangsa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini. Tempat penelitian di RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas. Subjek dalam penelitian ini kepala sekolah, 4 guru yang terdiri dari 2 guru kelas dan 2 guru inti,

anak didik yang berdiri dari kelompok A dan kelompok B yang berjumlah 21 anak. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dianalisis menggunakan teknik Miles & Huberman, keabsahan data menggunakan triangulasi data. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra diintegrasikan dalam dua bentuk yaitu saat proses pembelajaran dan saat anak istirahat/bermain dan ketika menunggu dijemput. Saat proses pembelajaran permainan tradisional dijadikan sebagai kegiatan pembuka yaitu permainan domikado dan lingkaran besar lingkaran kecil. Saat kegiatan inti permainan yang diterapkan adalah permainan hompimpa dan uset. Saat istirahat dan menunggu dijemput permainan tradisional yang diterapkan meliputi: congklak, egrang batok kelapa, tam tam buku, cuk cuk bimbi, lu lu cina buta dan petak umpet. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini dapat diintegrasikan baik dalam proses pembelajaran maupun ketika anak berada di luar kelas.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Era Digital, Integrasi, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan hasil dari keanekaragaman budaya Indonesia yang diperoleh dari warisan nenek moyang terdahulu (Utami & Maret, 2020). Permainan tradisional berawal dari kebiasaan mengandung nilai kearifan lokal dan terbentuklah sebuah permainan yang diwariskan secara turun temurun (Giri & Susilawati, 2021).

Wahyuningsih mengatakan permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati bagi pemainnya (Juwairiah, 2016). Permainan tradisional memiliki keanekaragaman sesuai dengan daerah asalnya. Pada zaman dulu permainan tradisional sangat diminati oleh anak-anak. Dalam bersosial permainan tradisional menjadi salah satu kegiatan yang bermanfaat, sesuai dengan

hakikat hidup manusia yang merupakan makhluk sosial, yang artinya hidup selalu berdampingan dengan antar sesama dan saling memutuhkan satu sama lain. Permainan tradisional juga merupakan tempat berinteraksi, berkumpul, berekspresi secara fisik, mental dan emosi (Muazimah & Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, dalam permainan tradisional, pelaksanaan selalu membutuhkan lebih dari dua pemain untuk memainkannya, sehingga dibutuhkan kerja sama antar pemainnya (Fauziah et al., 2020).

Pada era digital saat ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan bisa dikatakan hanya sedikit anak yang tau apa itu permainan tradisional bahkan ada yang tidak tahu apa itu permainan tradisional (Anggita et al., 2018). Hal tersebut akibat dari teknologi, globalisasi dan majunya ilmu pengetahuan yang mana telah membuat sebagian besar

orang lupa akan budayanya sendiri (Utami & Maret, 2020).

Sekarang ini, banyak anak-anak yang mengalami kecanduan *game online* (Suplig, 2017). Fenomena anak-anak kecanduan *game online* tersebut sejalan dengan posisi Indonesia yang berada dalam urutan keempat mengguna *smarphone* setelah China, India dan Amerika (Pusparisa, 2021) Indonesia berada dalam posisi keempat pengguna *smarphone* ternyata berimplikasi pada pengguna teknologi untuk anak usia dini. Menurut laporan Badan Pusat Statistik mengenai penggunaan teknolongi pada anak usia dini antara usia lahir sampai 6 tahun sebesar 56,1%, artinya setengah dari jumlah anak usia dini telah diberikan alat bersifat teknologi (Liberty & Dicky, 2022). Hal ini menandakan bahwa, generasi yang berada pada masa saat ini sudah biasa memegang alat teknologi dalam kehidupan mereka (Zaini & Soenarto 2019).

Permainan tradisional sangat berdampak baik dibandingkan dengan permainan modern khususnya gadget yang terkesan canggih namun dapat berdampak sangat buruk bagi anak. Salah satu penyebab permainan modern berdampak negatif dikarenakan lingkungan bermain yang akan membentuk perilaku berbahasa yang menyimpang pada anak seperti ruang virtual yang diisi dengan pembicaraan yang tidak sepatasnya seperti penghinaan, ancaman, dan tindakan tidak terpuji lainnya kepada pemain lain dengan niat yang sengaja untuk memprovokasi lawan maupun kawan akhirnya terjadiah *bullying* secara verbal (Satria & Taroreh, 2020). Selain berefek

pada bahasa dan prilaku permainan modern juga membuat anak kecenderungan terkena obesitas karena bersifat pasif (Adi, 2020).

Permainan modern seperti gadget juga berdampak pada sosial emosional dan mental anak seperti kurangnya berinteraksi secara nyata dengan lingkungan sekitar atau teman-teman dunia nyata, mudah marah, tidak sabaran, frustrasi sulit dalam pengendalian emosi dan lebih parah lagi jika anak terkena kecanduan gadget, banyak tindakan negatif yang anak lakukan ketika tidak diberikan gadget seperti tantrum, berteriak, mengamuk, mencuri karena tidak diberi uang untuk membeli paket internet atau hal yang berkenaan dengan *game online*, depresi, susah fokus dan prilaku bermasalah lainnya (M. Husein, 2021; Maghfiroh, 2020; Subarkah, 2019).

Melihat sisi permainan-permainan modern yang terkesan canggih dan praktis, permainan tradisional memiliki banyak manfaat baik dari aspek psikis maupun fisik anak. Aspek fisik membuat tubuh semakin sehat karena cenderung menggunakan olah fisik, dari aspek psikis seperti mengembangkan imajinasi, kreativitas, berkerja sama, memecahkan masalah, interaksi, dan meluapkan berbagai emosi (Santi, 2020).

Terdapat berbagai macam permainan tradisional yang tersedia, maka manfaatnya juga beragam. Oleh karena itu ada baiknya berbagai macam permainan tradisional dikenalkan dan diterapkan untuk anak agar anak manfaat kekayaan dari permainan tradisional. Permainan tradisional sangat efisien

untuk diterapkan karena ada yang bisa dimainkan tanpa alat, hanya membutuhkan partisipasi manusia dan lapangan, seperti *petak umpet*, *pajak-pajakan*, *lu lu cina buta*, *kucing-kucingan* dan lainnya. Permainan tradisional juga mengandung kearifan lokal, jika ingin memainkannya kita hanya perlu memanfaatkan bahan alam disekitar yang dijadikan sebagai alat main, seperti *engkaan* (memanfaatkan tanah), *egrang* (bisa dibuat dari bambu dan batok kelapa), *tarik upih* (dari pelepah pinang) dan lainnya.

Permainan tradisional penting untuk dimainkan oleh anak-anak karena banyak mengandung manfaat di dalamnya dan mengandung kearifan lokal. Selain itu penerapan permainan tradisional untuk anak usia dini sebagai salah satu cara untuk mengenalkan budaya luhur bangsa (Buadanani & Eliza, 2022). Dalam teori pendidikan dan ilmu psikolog kontemporer menjelaskan bermain berperan penting dalam perkembangan anak, sehingga lembaga pendidikan saat ini menggunakan permainan tradisional agar selalu ingat dengan warisan luhur bangsa (Rustan & Munawir, 2020).

Memperkenalkan berbagai permainan tradisional ke anak melalui Lembaga Pendidikan merupakan langkah awal yang baik untuk dilakukan. Setelah anak mengetahui permainan tradisional maka anak-anak akan lebih aktif memainkannya, maka semakin lama diimplementasikan akan mampu melestarikan permainan tradisional. Ketika bermain akan timbul rasa senang dan anak akan betah untuk

memainkan (Satria & Taroreh, 2020).

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini mengenai maraknya penggunaan alat digital dan semakin melunturnya permainan tradisional dikalangan anak-anak Indonesia, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana dalam penelitian kualitatif deskriptif mengungkapkan fenomena yang sedang diteliti dengan cara mendeskripsikannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengamatan secara langsung, berinteraksi secara baik terhadap subjek penelitian. Metode yang digunakan menggunakan non partisipan, yang mana peneliti berperan hanya sebagai pengamat, artinya tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan yang sedang dilakukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik, yang meliputi 4 guru dan 21 anak didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi secara langsung dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis Miles & Huberman yang meliputi: mengumpulkan data, menyajikan data, membuat kesimpulan dan verifikasi data. Kemudian keabsahan data menggunakan triangulasi metode (observasi dan dokumentasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra mengintegrasikan permainan tradisional dalam dua kategori. Pertama, saat proses pembelajaran berlangsung. Kedua, saat istirahat dan saat menunggu dijemput pulang. Adapun untuk lebih jelasnya hasil penelitian dapat dilihat pada sub-sub uraian berikut.

Saat Proses Pembelajaran

Saat proses pembelajaran permainan tradisional diterapkan pada kegiatan pembuka dan pada kegiatan inti. Pada kegiatan pembuka bertujuan untuk melakukan pemanasan agar anak lebih semangat dalam belajar. permainan yang diterapkan saat kegiatan pembuka adalah permainan tradisional *domikado*. Dalam permainan *domikado* seluruh anak didik membuat lingkaran besar dan duduk bersila, posisi kedua tangan berada di atas paha, saling menindih antara satu dengan lainnya. Letakkan tangan kiri di bawah telapak tangan kanan pemain sebelah kiri, sedangkan tangan kanan ditempatkan di atas tangan kiri pemain yang berada di sebelah kanan. Bermain sambil diiringi lagu *domikado* dan menepukkan tangan ke teman yang ada di samping sampai seterusnya. “*Domikado Mikado eska eskado, eskado bea beo cut, one, twothree, four, five, six, seven, eight, nine, ten!!!*” Ketika lagu sudah mencapai pada lirik terakhir (*ten*) anak yang tangannya akan ditepuk oleh teman sebelahnya harus menghindar, jika gagal maka dianggap gugur dan keluar dari permainan, selain permainan *domikado* terkadang juga diganti dengan

permainan sederhana seperti lingkaran besar, lingkaran kecil dan lagu yang diiringi dengan gerakan.



Gambar 1. Melakukan Permainan Domikado Pada Kegiatan Pembuka



Gambar 2. Melakukan Permainan Lingkaran Besar Lingkaran Kecil Pada Kegiatan Pembuka

Saat kegiatan inti permainan tradisional yang diterapkan adalah permainan sederhana *hompimpa* dan *uset*. Permainan tradisional dalam kegiatan inti bukan termasuk materi pembelajaran anak, melainkan sebagai cara untuk mengontrol anak agar lebih teratur dalam mengerjakan kegiatan dan tidak berebut dalam mengerjakan kegiatan. RA Al-Fayunasra menggunakan model pembelajaran kelompok, artinya anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap

kelompok memiliki tugas yang berbeda-beda, namun jika anak sudah siap mengerjakan kegiatan di kelompok awal, anak boleh berpindah kekelompok lainnya untuk mengerjakan kegiatan lain sampai semua kegiatan tuntas dikerjakan. Permainan *hompimpa* dan *uset* diterapkan ketika perwakilan kelompok memilih kegiatan apa yang mereka inginkan untuk dikerjakan terlebih dahulu, yang menang boleh memilih terlebih dahulu dan yang kalah berbesar hati menerima sisa dari yang menang. *Hompimpa* juga diterapkan ketika anak mengaji atau guru memberi kesempatan kepada anak siapa yang mau maju kedepan. Saat itu beberapa anak tunjuk tangan dan berebut mau maju ke depan, disinilah guru menerapkan permainan *hompimpa* dan *uset*, yang menang akan maju duluan, yang kalah akan menunggu giliran.



Gambar 3. Melakukan Permainan Uset Untuk Menentukan Siapa Yang Mengaji Terlebih Dahulu.

Saat Istirahat dan Menunggu Dijemput Pulang

Saat istirahat dan menunggu dijemput pulang ada beberapa permainan yang diterapkan seperti: *congklak*, *egrang* dari batok kelapa, *tam tam buku* (*ular-ular naga*), *cuk cuk bimbi*, *lu lu cina buta* dan *petak umpet* dan

mejikuhibiniu. Permainan *congklak* dan *egrang* tidak perlu dimainkan beramai-ramai, guru hanya mengawasi dengan cara mengajarkan anak didik bermain setelah itu anak didik boleh bermain sendiri atau membentuk kelompok sendiri dan guru memberikan pengawasan ketika anak bermain. Sementara permainan *tam tam buku*, *cuk cuk bimbi*, *lu lu cina buta*, *mejikuhibiniu* dan *petak umpet* dibutuhkan partisipasi yang lebih banyak, artinya semakin banyak pemain maka permainan akan semakin seru.

Untuk permainan yang membutuhkan partisipasi lebih banyak diperlukan ajakan dari guru atau berdasarkan permintaan dari anak-anak, jika disetujui maka permainan tersebut yang dimainkan pada hari itu, jika pada hari tersebut anak-anak tidak ingin bermain bersama-sama maka anak boleh memanfaatkan permainan *indoor* dan *outdoor* yang tersedia di RA.



Gambar 4. Permainan Cuk Cuk Bimbi Saat Menunggu Dijemput.



Gambar 5. Bermain Congklak



Gambar 6. Bermain Lu Lu Cina Buta



Gambar 7. Bermain Egrang Dari Batok Kelapa



Gambar 8. Bermain Petak Umpet



Gambar 9. Bermain Mejikuhibiniu



Gambar 10. Bermain Tam Tam buku

Implikasi yang diperoleh dari permainan tradisional yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran anak lebih mendengarkan ucapan guru, teratur dalam mengerjakan kegiatan, lebih tenang dalam kegiatan pembuka. Sementara implikasi permainan tradisional saat istirahat dan menunggu dijemput anak mendengarkan perkataan guru, menaati aturan membuat anak belajar bersosial antar sesama, menstimulus motorik dari permainan fisik yang diterapkan dan senang ketika permainan tradisional tersebut diterapkan, senangnya anak terlihat dari kemauannya untuk mengikuti permainan, tertawa saat bermain, tidak ada unsur paksaan dalam bermain dan menaati aturan yang telah ditetapkan guru.

Temuan dalam penelitian ini menjawab temuan penelitian sebelumnya bahwa permainan tradisional dapat diimplementasi dan diintegrasikan dalam

lembaga pendidikan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Riadi (2021), bahwa permainan tradisional diinovasikan dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai ekstrakurikuler di sekolah. Kedua, penelitian oleh Adi (2020), permainan tradisional dimodifikasikan dan diimplementasikan dalam pendidikan anak usia dini. Modifikasi permainan tradisional dibedakan menjadi 2, yaitu untuk usia 2-4 tahun dan 5-6 tahun. Untuk usia 2-4 tahun meliputi: *jamuran* dimodifikasi menjadi lingkaran binatang dan sayuran. *Cublek-cublek suweng* dimodifikasi menjadi tanaman keliling dan lompat tali dimodifikasi menjadi lompat rintangan. Untuk usia 5-6 tahun, meliputi: *Boi-boian menara menari*, *cublak-cublak suweng* dimodifikasi menjadi sebut nama dan *Jamuran* dimodifikasi menjadi jamuran nama hewan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Karyati dan Budiman (Karyati & Budiman, 2020), permainan tradisional yang diterapkan dijadikan sebagai materi ajar mengenai tarian, setelah siswa mengenai materi tersebut siswa diharapkan mampu bereksplorasi dan berkreasi ulang, bentuk permainan tradisional menjadi sebuah tarian kreasi. Terakhir, penelitian oleh Awiria dan Munir (Awiria & Munir, 2020), permainan tradisional diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pelestarian budaya sekolah.

Berdasarkan temuan peneliti dan hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, permainan

tradisional sangat bisa diterapkan dan diintegrasikan dalam pendidikan, bahkan dijadikan sebagai materi ajar dan ekstrakurikuler dalam lembaga pendidikan, serta dapat melestarikan warisan bangsa yang banyak mengandung nilai kebaikan.

SIMPULAN

RA Al-Fayunasra menerapkan permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dan saat anak istirahat atau menunggu dijemput. Permainan yang diterapkan saat proses pembelajaran ialah permainan *domikado*, *hompimpa* dan *uset*. Sementara permainan tradisional yang diterapkan saat istirahat dan menunggu dijemput ialah: *congklak*, *egrang* dari batok kelapa, *engkaan*, *tam tam buku* (ular-ular naga), *cuk cuk bimbi*, *lu lu cina buta* dan *petak umpet*. Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat memberi motivasi kepada pendidik agar bisa menerapkan permainan tradisional disekolah karena ada begitu banyak manfaat fisik dan psikis seperti mengatur anak agar lebih mendengar perkataan guru, tertib dalam mengerjakan kegiatan, menerima kekalahan dengan baik. Selain itu permainan tradisional seperti *engklek*, *petak umpet*, *lulu cina buta* dapat membuat anak bersosial dengan baik antar sesama anak dan menstimulus fisik anak dari aktivitas tersebut. Peneliti berharap semoga hasil yang diperoleh dari penelitian ini bisa menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2).
- Awiria, Z., & Munir, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak Di Mi Nw Loang Sawak Lombok Tengah. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 04(01), 397–403.
- Buadanani, & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 41–50.
- Erliani, S. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Anak*. 2(September), 177–200.
- Fauziah, A., Erawati, E., & Annisa, C. (2020). *Engklek Gen 4 . 0 (Studi Etnomatematika : Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. 3(1), 33–48. <https://doi.org/10.30762/f>.
- Juwairiah. (2016). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*, 1(2), 119–133.
- Karyati, A., & Budiman, D. (2020). Membentuk Karakter Kreatif: Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal PGSD Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasa*, 14(1), 1–11.
- Lestari, F. S., & Riadi, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6.
- Liberty, Jamadu & Dicky Prastya. (2022). Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 204,7 Juta Di Tahun 2022. *dalam suara.com (2022)*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. akses tanggal 26 Agustus 2022.
- M. Husein, M. (2021). Lunturnya permainan tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15.
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–8.
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 70–76.
- Pusparisa, Yosepha. (2021). Daftar negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?; 10 Negara dengan Pengguna Smarthpone Terbanyak (2020). *dalam databooks.katadat.aco.id (2021)* <https://databooks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>, Akses tanggal 26 Agustus 2022.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). *Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasiannya The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives*

Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning. 5, 181–196.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.

- Santi, M. Y. B. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-. *Tematik: Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(April).
- Satria, B. S., & Taroreh, H. M. (2020). Implementasi Permainan Cba Pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional Di Sumatera Selatan. *Curere*, 4(1).
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr*, 15(1), 125–139.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *JURNAL JAFFRAY*, 15(2).
- Utami, S. D., & Maret, U. S. (2020). *Mantra (Permainan Tradisional): Aplikasi Berbasis Android Sarana Penanaman Pendidikan Karakter.* 67–78.
- Zaini, M. (2019). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini.* 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.