

## **Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional untuk Mengurangi Ketergantungan Gadget pada Siswa SD di Kelurahan Ngronggo**

**Ria Permata Sari<sup>1</sup>, Achmad Syaui Bacht<sup>2</sup>, Andy Firmansyah<sup>3</sup>, Deby Arsita<sup>4</sup>, Eko Yulianto<sup>5</sup>, Dhita Nur Fadila<sup>6</sup>, Muhammad Risky<sup>7</sup>, Prasetyo Ari Wibowo<sup>8</sup>, Yhogi Prananda<sup>9</sup>, Mia Aprilia Susanti<sup>10</sup>, Andi Kurniawan<sup>11</sup>, Siska Septiana<sup>12</sup>, Ahmad Royan Hanif<sup>13</sup>, Elma Meliana<sup>14</sup>, Muhamad Basori<sup>15</sup>**

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 Universitas Nusantara PGRI Kediri  
[rya85486@gmail.com](mailto:rya85486@gmail.com)

**Abstract:** The advancement of technology has had a significant impact on children's lives, particularly in increasing elementary school students' dependence on gadgets. Excessive use of digital devices poses risks of hindering social, emotional, and academic development while also reducing social interactions and physical activities. One alternative solution is to reintroduce traditional games, which hold educational and social value. This study is part of a Community Service Program (KKN) aimed at analyzing the effectiveness of traditional games in reducing gadget dependence among elementary school students in Ngronggo Village. The study employs a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires involving students, teachers, and parents. During the KKN program, students implemented various traditional games such as egrang, rubber straw relay, nail-in-bottle challenge, and sack race. The findings indicate that traditional games help reduce screen time, enhance social interactions, and encourage physical activity. Moreover, these games also contribute to children's cognitive and motor development. Thus, a KKN program based on traditional games can serve as an effective strategy to address gadget addiction while reinforcing the role of university students in community service and education based on local wisdom.

**Keywords:** Gadgets, Traditional Games, Social Interaction, Education

**Abstrak:** Kemajuan teknologi berdampak besar pada kehidupan anak-anak, terutama meningkatnya ketergantungan siswa SD terhadap gadget. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan berisiko menghambat perkembangan sosial, emosional, dan akademik, serta mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik mereka. Salah satu solusi alternatif adalah memperkenalkan kembali permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif dan sosial. Pengabdian ini merupakan bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan menganalisis efektivitas permainan tradisional dalam mengurangi ketergantungan gadget di kalangan siswa SD di Kelurahan Ngronggo. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang melibatkan siswa, guru, serta orang tua. Selama KKN, mahasiswa menerapkan berbagai permainan tradisional, seperti egrang, estafet karet sedotan, memasukkan paku ke dalam botol, dan balap karung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional membantu mengurangi durasi penggunaan gadget, meningkatkan interaksi sosial, serta mendorong aktivitas fisik. Permainan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan

kognitif dan motorik anak. Dengan demikian, program KKN berbasis permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi kecanduan gadget sekaligus memperkuat peran mahasiswa dalam pengabdian masyarakat dan pendidikan berbasis kearifan lokal.

**Kata Kunci: Gadget, Permainan Tradisional, Interaksi Sosial, Pendidikan**

## PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* semakin meningkat di kalangan anak-anak akses yang mudah terhadap internet dan perangkat elektronik membuat mereka lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan melakukan aktivitas fisik atau berinteraksi sosial. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan digital, menurunkan interaksi sosial, dan mengurangi konsentrasi belajar (Septimar, 2021). Dampak lainnya adalah gangguan kesehatan, seperti obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik dan gangguan tidur akibat paparan layar yang berlebihan (Khotimah et al., 2021).

Ketergantungan terhadap gadget juga berpengaruh pada perkembangan psikososial anak-anak. Mereka yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan lebih rentan mengalami kecemasan serta depresi (G. S, 2018). Penggunaan gadget tanpa pengawasan juga bisa menghambat perkembangan kognitif dan akademik karena minat terhadap kegiatan belajar semakin berkurang (Mukarromah, 2022). Hal ini dibutuhkan pendekatan berbasis budaya lokal untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari *gadget* ke aktivitas yang lebih bermanfaat (Yumarni, 2022).

Permainan tradisional dapat menjadi cara yang efektif dalam mengurangi ketergantungan terhadap gadget. Permainan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif anak-anak (Hayati & Utomo, 2022). Anak-anak yang terbiasa bermain permainan tradisional lebih mudah beradaptasi secara sosial dan memiliki perkembangan emosional yang lebih stabil (Rohmah, 2022). Edukasi kepada orang tua juga sangat penting agar mereka dapat membatasi penggunaan gadget di rumah dan menggantikannya dengan aktivitas yang lebih positif (Sigo, 2021).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengajak anak-anak kembali mengenal dan memainkan permainan tradisional. Dengan adanya permainan ini anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga belajar bekerja sama dan mengembangkan kreativitas mereka. Lingkungan sekolah dan keluarga diharapkan dapat memberikan dukungan agar anak-anak

semakin termotivasi untuk mengurangi penggunaan gadget dan lebih aktif dalam berbagai kegiatan yang bermanfaat (Dwiana, 2016).

Selain itu permainan tradisional dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berpikir kritis anak-anak. Melalui permainan yang melibatkan strategi dan kerja sama tim, mereka belajar menyelesaikan tantangan dan bekerja sama dengan teman sebaya (Yumarni, 2022). Dukungan dari orang tua dan guru sangat penting agar anak-anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam permainan ini (Purwaningtyas et al., 2021). Kebijakan sekolah yang mendorong aktivitas non-digital juga dapat membantu mengurangi ketergantungan terhadap gadget (Hayati & Utomo, 2022).

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus guna mengeksplorasi tingkat ketergantungan terhadap gadget di kalangan siswa SD serta menilai efektivitas permainan tradisional sebagai alternatif solusi. Pendekatan ini memungkinkan pengabdian memperoleh pemahaman lebih mendalam terkait pola penggunaan *gadget* oleh siswa serta dampak intervensi permainan tradisional terhadap perilaku mereka (Yumarni, 2022; Hidayat, 2020; Fadilah, 2021).

Populasi penelitian terdiri dari siswa SD Negeri di Kelurahan Ngronggo, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling di Kelurahan Ngronggo terdapat 7 sekolah dasar (SD), dan setiap SD mengirimkan 24 siswa untuk mengikuti perlombaan yang diselenggarakan oleh mahasiswa kuliah kerja nyata Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sejumlah 24 siswa dari masing-masing SD dibagi menjadi dua sesi perlombaan yang berbeda.

Pada sesi pagi yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00, diadakan lomba mewarnai. Setiap SD mengirimkan 12 perwakilan siswa untuk berpartisipasi dalam lomba ini. Setelah sesi pagi selesai, dilanjutkan dengan sesi sore pada pukul 14.00 hingga 16.00 yang berisi Festival Dolanan Tradisional. Dalam sesi ini 12 siswa lainnya dari masing-masing SD mengikuti berbagai perlombaan permainan tradisional, seperti egrang, estafet karet sedotan, memasukkan paku ke dalam botol, dan balap karung. dengan kriteria siswa yang memiliki kebiasaan menggunakan gadget secara intensif serta telah mengenal permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Selain siswa, guru dan orang tua turut dilibatkan sebagai informan guna memperoleh data lebih komprehensif mengenai perubahan perilaku anak setelah intervensi permainan tradisional (Rohmah, 2022; Saputra, 2021). Berikut Tabel data :

**Tabel 1. Data Siswa Sekolah SDN Kelurahan Ngronggo**

No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa	Kriteria Pemilihan	Sesi Kegiatan
1	SDN NGRONGGO 1	24	Dipilih berdasarkan rekomendasi guru dan kesiapan mengikuti lomba	Pagi & Sore
2	SDN NGRONGGO 2	24	Dipilih berdasarkan ketertarikan terhadap permainan tradisional	Pagi & Sore
3	SDN NGRONGGO 3	24	Dipilih berdasarkan observasi awal mengenai penggunaan gadget	Pagi & Sore
4	SDN NGRONGGO 4	24	Dipilih berdasarkan partisipasi dalam kegiatan sekolah	Pagi & Sore
5	SDN NGRONGGO 6	24	Dipilih berdasarkan latar belakang sosial dan ekonomi	Pagi & Sore
6	SDN NGRONGGO 8	24	Dipilih berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru dan orang tua	Pagi & Sore

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mencatat perilaku siswa dalam penggunaan gadget serta keterlibatan mereka dalam permainan tradisional. Wawancara dilakukan terhadap siswa guna menggali persepsi mereka mengenai ketergantungan terhadap gadget dan manfaat permainan tradisional. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengukur perubahan tingkat ketergantungan gadget sebelum dan sesudah intervensi (Sigo, 2021; Prasetyo, 2019). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Data dianalisis dengan membandingkan pola penggunaan gadget sebelum dan sesudah intervensi permainan tradisional untuk mengidentifikasi perubahan perilaku anak (Dwiana, 2016; Lestari & Widodo, 2020). Melalui metode pengabdian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai dampak permainan tradisional dalam mengurangi ketergantungan terhadap gadget pada siswa SD.

Permainan tradisional yang diterapkan dalam Festival Dolanan Tradisional meliputi egrang, estafet karet sedotan, memasukkan paku ke dalam botol, dan balap karung. Permainan

ini dipilih karena memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi tubuh, serta interaksi sosial anak-anak. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan mahasiswa KKN terlebih dahulu melakukan survei mengenai kebiasaan anak-anak dalam bermain serta tingkat ketergantungan mereka terhadap gadget. Setelah itu mahasiswa berdiskusi dengan guru dan orang tua untuk menentukan jenis permainan yang akan digunakan dalam festival. Persiapan juga mencakup penyediaan alat dan bahan permainan, seperti bambu untuk egrang, karung untuk balap karung, sedotan dan karet untuk estafet karet sedotan, serta botol dan paku untuk permainan memasukkan paku ke dalam botol. Panitia juga membuat aturan dan teknis perlombaan agar kegiatan berjalan dengan tertib dan menyenangkan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pembagian peserta ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan permainan yang akan mereka ikuti. Permainan egrang dimainkan dengan cara anak-anak berjalan menggunakan sepasang bambu panjang dengan pijakan kaki. Permainan ini melatih keseimbangan dan konsentrasi.



**Gambar 1. Permainan Egrang**

Sementara itu estafet karet sedotan dimainkan secara berkelompok di mana anak-anak harus memindahkan karet dari satu sedotan ke sedotan lainnya menggunakan mulut. Permainan ini menuntut kerja sama tim dan komunikasi yang baik.



**Gambar 2. Estafet Karet Sedotan**

Memasukkan paku ke dalam botol mengharuskan anak-anak mengontrol gerakan tubuhnya agar paku yang diikat di belakang mereka bisa masuk ke dalam botol. Permainan ini melatih ketelitian dan kesabaran.



**Gambar 3. Permainan Masuk Paku Dalam Botol**

Permainan terakhir yakni balap karung dimainkan dengan cara peserta melompat dalam karung hingga garis finis, yang bertujuan untuk meningkatkan daya tahan fisik dan semangat kompetitif anak-anak.



**Gambar 4. Balap Karung**

Tahap evaluasi mahasiswa KKN melakukan observasi dan wawancara dengan siswa untuk melihat bagaimana permainan ini mempengaruhi pola bermain mereka sehari-hari. Selain itu, dilakukan juga kuesioner kepada orang tua dan guru untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam kebiasaan anak dalam menggunakan gadget setelah mengikuti festival ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lebih sering bermain di luar ruangan dibandingkan sebelumnya.



**Gambar 5. Observasi SDN 2 Ngronggo**



**Gambar 6. Sosialisasi Festival Dolanan**

Adanya Festival Dolanan Tradisional ini permainan tradisional terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Permainan permainan ini juga membantu meningkatkan keterampilan sosial, fisik, dan motorik anak-anak, sekaligus melestarikan budaya permainan tradisional yang mulai tergeser oleh teknologi modern.

## **HASIL DAN LUARAN**

Hasil pengabdian mengungkapkan bahwa siswa SD di Kelurahan Ngronggo menunjukkan kecenderungan ketergantungan terhadap gadget. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa menghabiskan lebih dari tiga jam per hari menggunakan gadget, baik

untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial. Wawancara dengan guru dan orang tua mengindikasikan bahwa faktor utama penyebab ketergantungan ini adalah minimnya alternatif aktivitas yang menarik, rendahnya pengawasan orang tua, serta pengaruh tren digitalisasi dalam kehidupan anak-anak (Kenda, 2020). Penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak pada perkembangan sosial dan akademik siswa, seperti menurunnya kemampuan berinteraksi secara langsung serta berkurangnya motivasi belajar di sekolah (Sutrisno & Wahyuni, 2021). Sebagai solusi permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran sebagai alternatif yang lebih sehat dan interaktif. Jenis permainan yang digunakan meliputi egrang, estafet karet sedotan, memasukan paku dalam botol dan balap karung estafet, yang dipilih berdasarkan nilai edukatif serta manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan sosial dan motorik anak. Permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial serta mengembangkan keterampilan motorik anak-anak secara lebih optimal dibandingkan aktivitas berbasis digital (Rahmawati et al., 2021). Metode ini diterapkan melalui pendekatan kolaboratif antara guru dan siswa, dengan sesi permainan yang dilaksanakan di luar kelas. Respon siswa dan guru terhadap metode ini cukup positif, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain, sementara guru mengamati adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan sekolah (Sakur, 2020).

Evaluasi terhadap efektivitas permainan tradisional dalam mengurangi ketergantungan terhadap *gadget* menunjukkan adanya perubahan perilaku yang signifikan. Siswa yang sebelumnya lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* mulai lebih aktif bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Beberapa orang tua juga melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih mudah dikendalikan dalam penggunaan *gadget* setelah dikenalkan kembali pada permainan tradisional (Widodo, 2022). Terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan ruang bermain di lingkungan sekolah serta kurangnya dukungan dari sebagian orang tua yang masih menganggap *gadget* sebagai solusi praktis untuk menghibur anak di rumah. Pendekatan ini perlu dikombinasikan dengan edukasi bagi orang tua mengenai pentingnya membatasi penggunaan *gadget* serta meningkatkan peran mereka dalam mendukung aktivitas bermain anak (Puspita & Nugroho, 2023).

## **SIMPULAN**

Pengabdian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki efektivitas yang signifikan dalam mengurangi ketergantungan terhadap *gadget* pada siswa SD di Kelurahan Ngronggo. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa yang aktif bermain

permainan tradisional mengalami penurunan frekuensi penggunaan gadget serta peningkatan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif. Permainan tradisional turut mempererat hubungan sosial antar teman sebaya dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Respons positif dari siswa dan guru semakin memperkuat temuan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi yang sehat dan menyenangkan untuk mengatasi ketergantungan terhadap teknologi.

Pengoptimalan hasil tersebut beberapa saran dapat diajukan. Pihak sekolah disarankan untuk lebih sering mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar maupun ekstrakurikuler. Permainan tradisional juga dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga, serta didukung dengan penyediaan fasilitas dan ruang bermain yang memadai. Sementara itu, bagi orang tua, disarankan untuk membatasi waktu penggunaan gadget di rumah dan menggantinya dengan aktivitas bermain permainan tradisional bersama anak-anak. Edukasi bagi orang tua mengenai dampak negatif ketergantungan gadget serta manfaat permainan tradisional perlu ditingkatkan guna meningkatkan kesadaran dan keterlibatan mereka. Dengan adanya sinergi antara sekolah dan orang tua, diharapkan upaya untuk mengurangi ketergantungan gadget pada anak dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan.

KKN selanjutnya diharapkan program yang dilaksanakan dapat lebih berdampak luas dan berkelanjutan bagi masyarakat. Salah satu saran yang dapat diterapkan adalah memperluas jangkauan peserta dengan melibatkan lebih banyak sekolah dasar di daerah lain. Dengan demikian lebih banyak anak dapat merasakan manfaat dari permainan tradisional sebagai alternatif yang sehat dan edukatif dalam mengurangi ketergantungan terhadap gadget. Program ini juga dapat dikombinasikan dengan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat, seperti memberikan pemahaman kepada siswa dan orang tua tentang manajemen waktu dalam menggunakan teknologi serta dampak positif dan negatif dari perangkat digital.

Peran orang tua dan guru juga perlu diperkuat dalam mendukung keberhasilan program ini. KKN selanjutnya dapat mengadakan seminar atau diskusi yang melibatkan mereka, sehingga mereka dapat lebih memahami pentingnya membatasi penggunaan gadget di rumah serta cara-cara mendukung aktivitas bermain anak di luar ruangan. Selain itu, salah satu kendala dalam penerapan permainan tradisional adalah keterbatasan ruang bermain. Oleh sebab itu KKN mendatang dapat berkolaborasi dengan pihak sekolah dan pemerintah setempat untuk menyediakan atau memanfaatkan ruang terbuka sebagai area bermain yang lebih aman dan nyaman bagi anak-anak.

Agar dampak program dapat terus dipantau dokumentasi serta evaluasi berkelanjutan sangat diperlukan. Dengan menyusun laporan perkembangan anak-anak yang telah mengikuti kegiatan ini, program KKN selanjutnya dapat memiliki acuan dalam meningkatkan efektivitas program di masa mendatang. Harapannya KKN ke depan dapat semakin inovatif dalam menciptakan program yang tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga mampu menciptakan perubahan positif yang berkelanjutan bagi masyarakat. Kolaborasi yang lebih luas dan metode yang lebih efektif, kegiatan KKN dapat terus menjadi wadah pengabdian yang membawa dampak nyata bagi lingkungan sekitar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dwiana, R. (2016). *Cyberbullying dan Sikap Pelajar di Kota Medan*.
- G. S, B. (2018). Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar Dalam Era Budaya Cyber. *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 2(1), 16–20.
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6419–6427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3248>
- Kenda, N. (2020). Penggunaan TIK dalam Komunikasi dan Partisipasi Sosial Ibu Rumah Tangga. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 24(2), 171–185.
- Khotimah, K., Maemonah, M., & Rahmi, Y. N. (2021). Perkembangan Psikososial Peserta Didik Sekolah Dasar Islam di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 191–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1881>
- Mukarromah, K. (2022). Analisis Perhatian Orang Tua Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1584–1597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2190>
- Purwaningtyas, F. D., Zuroidah, A., Nilam, N. N., & Sela, N. P. (2021). Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 479–490. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
- Sakur. (2020). Strategi Pengembangan Pasar Tradisional Dalam Meningkatkan Kepuasan Dan Pendapatan Pedagang Di Pasar Bundeg Desa Durin Timur Konang Bangkalan Tahun 2020. *Skripsi*.
- Septimar, Q. M. R. Z. M. (2021). Study Literatur Review : Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja. *Journal Ilmiah Pemenang*, 27–41.
- Sigo, W. A. (2021). *STRATEGI PELAYANAN ANAK di GPdI ELOHIM BATU*. 6.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Hayati, R., & Utomo, S. (2022). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 45-60.
- Kenda, T. (2020). Pengaruh digitalisasi terhadap perilaku anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 12-25.
- Mukarromah, A. (2022). Dampak permainan tradisional terhadap perkembangan emosional anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 67-80.

- Puspita, S., & Nugroho, D. (2023). Peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget di era digital. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 11(3), 100-115.
- Rahmawati, F., Putri, L., & Hidayat, R. (2021). Revitalisasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 30-45.
- Rohmah, N. (2022). Strategi pengurangan ketergantungan gadget melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55-70.
- Sakur, R. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 88-102.
- Sutrisno, A., & Wahyuni, R. (2021). Ketergantungan gadget dan dampaknya pada perkembangan sosial anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 45-60.
- Widodo, H. (2022). Dampak permainan tradisional dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 8(2), 67-80.
- Yumarni, T. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif dan motorik anak SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Anak*, 5(2), 33-50.