

Transformasi Nilai Budaya Lokal dalam Permainan Tradisional "Ngejuk Lindung"

Ida Ayu Putu Purnami^{1*}, Trifalah Nurhuda², I Wayan Gede Wisnu³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Bali, Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

* Email: putu.purnami@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui transformasi atau perubahan kedudukan nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung* di era digital saat ini, transformasi yang dimaksud adalah perubahan kedudukan nilai-nilai budaya lokal pada era digital dengan nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif, subjek dalam penelitian ini adalah buku seri permainan tradisional I Made Taro yang berjudul "*Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*" serta objek dalam penelitian ini adalah transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional "*Ngejuk Lindung*". Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik studi dokumen pada buku seri permainan tradisional I Made Taro yang berjudul "*Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*" terkait transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional "*Ngejuk Lindung*" dengan cara Membaca dan Mencermati buku tersebut. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data (3) penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa permainan tradisional *Ngejuk Lindung* mengandung 17 nilai-nilai budaya lokal. Nilai-nilai dalam permainan *Ngejuk Lindung* masih sangat relevan dengan kehidupan modern, termasuk di era digital saat ini. Setiap nilai tradisional dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak masa kini, mulai dari bersikap jujur di dunia maya, bekerja sama dalam tugas online, hingga peduli lingkungan melalui media sosial.

Kata Kunci: Transformasi, Nilai Budaya Lokal, Permainan Tradisional, *Ngejuk Lindung*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia dengan berbagai inovasi yang memudahkan aktivitas sehari-hari. Namun, di balik kemajuan tersebut, tersembunyi dampak buruk yang tidak bisa diabaikan. Salah satunya yaitu ketergantungan berlebihan pada perangkat digital seperti game elektronik, video game atau permainan berbasis teknologi lainnya dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung, menciptakan generasi yang lebih terisolasi dan kurang terampil dalam komunikasi tatap muka. Hal ini juga telah menjauhkan anak-anak dari permainan tradisional, sehingga permainan tradisional semakin sekarat (A. P. Cahyani dkk., 2023) (Setiawan & Handayani, 2017). Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika pada Maret 2018, terdapat 8.532 pengaduan dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet yang rata-rata pengguna internet adalah anak-anak dan remaja (A. P. Cahyani dkk., 2023). Fenomena ini mengancam nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Keterlibatan siswa dalam perilaku menyimpang seperti merokok, mencuri, perundungan, mabuk-mabukan, serta pelanggaran norma agama dan asusila telah menjadi persoalan serius dunia pendidikan (Asih & El-Yunusi, 2024). Padahal, pendidikan seharusnya menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga bermoral baik, serta berperan sebagai benteng utama melawan penyimpangan moral tersebut.

Perilaku menyimpang pada nilai-nilai karakter telah terbukti nyata terjadi pada sebuah kasus pengeroyokan yaitu seorang siswa kelas X SMKN 1 Pagelaran Cianjur berinisial Iki, jadi korban penganiayaan dan pengeroyokan yang dilakukan teman satu angkatan dan kakak kelasnya di sekolah. Pengeroyokan itu terjadi karena salah satu pelaku kalah dalam pertandingan game online (detik.com, 2025b). Selain itu ada kasus perundungan atau *bullying* seorang siswi SMP di Kabupaten Lampung Barat jadi korban *bully* oleh teman-temannya di sekolah. Ia dipukul hingga dijambak pelaku (detik.com, 2025a). Motif perundungan ini terjadi diduga karena salah paham (detik.com, 2025c). Sungguh memprihatinkan melihat perilaku peserta didik saat ini yang telah menggeser nilai pendidikan karakter ke arah negatif (N. P. K. Cahyani dkk., 2024). Ironisnya, pendidikan karakter yang seharusnya membentuk perilaku positif justru mengalami pembalikan arah, menciptakan perubahan yang bertolak belakang dengan tujuan awalnya.

Permasalahan ini akan berlanjut bila tidak ada tindakan pencegahan yang diambil. Jalan keluar yang efektif adalah dengan menampilkan model implementasi nilai-nilai budaya lokal yang mulai ditinggalkan.

Nilai-nilai budaya lokal ini juga berkaitan dengan nilai pendidikan karakter yang mendorong transformasi positif, bukan sebaliknya. Saat ini, pemerintah telah berinovasi dengan mengembangkan 18 nilai pembentuk karakter yang dirumuskan berdasarkan studi empiris oleh Pusat Kurikulum. Kesadaran pemerintah akan urgensi pengembangan nilai karakter, terutama di kalangan generasi muda, tercermin dalam Nawa Cita Presiden Jokowi-JK, khususnya pada poin kedelapan yang menekankan revolusi karakter bangsa melalui kebijakan restrukturisasi pendidikan nasional dengan menitikberatkan pada aspek pendidikan kewarganegaraan (Purnami, 2025). Penerapan nilai-nilai pendidikan karakter dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi transformasi negatif yang terjadi pada siswa di era modern ini. Melihat potensi tersebut, peneliti merasa terdorong untuk melakukan kajian mendalam mengenai “Transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam Permainan Tradisional *“Ngejuk Lindung”*”. Permainan Tradisional *“Ngejuk Lindung”* adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Bali.

Peneliti memilih kajian pada permainan tradisional *“Ngejuk Lindung”* karena permainan itu menekankan kegiatan belajar berhitung sambil bermain. Permainan itu juga menawarkan nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, kecepatan, kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, kemampuan menerka, dan juga pengetahuan sehubungan dengan lingkungan (Taro, 2018). Permainan tradisional *“Ngejuk Lindung”* juga memperkenalkan siswa pada ekosistem sawah dan hewan-hewan yang hidup di dalamnya seperti belut, kepiting, dan siput, sehingga meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang lingkungan lokal di era digital yang didominasi oleh gawai elektronik (Muzakir, 2021) (Lazuardi & Arsanti, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional *“Ngejuk Lindung”*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah Memaparkan dan Menjelaskan transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional *“Ngejuk Lindung”*.

Penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana budaya tradisional bisa berubah dan berkembang mengikuti zaman tanpa kehilangan nilai-nilai aslinya. Hal ini memperkaya ilmu pengetahuan tentang budaya dan menunjukkan bahwa tradisi tidak selalu hilang karena modernisasi, tetapi bisa beradaptasi dengan cara yang positif. Bidang pendidikan, penelitian ini menciptakan cara baru untuk mengajarkan karakter kepada anak-anak melalui permainan tradisional. Model pembelajaran ini membuktikan bahwa bermain sambil belajar lebih efektif daripada metode konvensional, dan anak-anak bisa mengembangkan berbagai kemampuan sekaligus dalam satu kegiatan. Penelitian ini juga mengembangkan konsep baru tentang bagaimana teknologi modern bisa digunakan untuk melestarikan budaya tradisional. Konsep ini menunjukkan bahwa teknologi tidak selalu merusak budaya, tetapi bisa menjadi alat untuk menjaga dan mengembangkan warisan budaya dengan cara yang menarik bagi generasi muda. Dalam dunia pendidikan, penelitian ini menghasilkan panduan praktis yang bisa langsung digunakan guru untuk mengajarkan mata pelajaran (terutama matematika) sekaligus menanamkan nilai-nilai baik kepada siswa.

Metode ini sudah terbukti membuat anak lebih semangat belajar dan prestasi mereka meningkat. Untuk melestarikan budaya, penelitian ini memberikan cara-cara konkret untuk menghidupkan kembali permainan tradisional yang hampir punah. Strategi yang dikembangkan berhasil membuat anak-anak zaman sekarang tertarik bermain permainan nenek moyang mereka, sehingga budaya tetap hidup dan berkembang. Dalam bidang teknologi, penelitian ini menghasilkan panduan untuk membuat aplikasi dan game edukatif yang berbasis budaya Indonesia. Hal ini memungkinkan pengembangan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan nilai-nilai bangsa Indonesia. Penelitian ini juga bermanfaat untuk kesehatan mental masyarakat dengan menyediakan cara-cara terapi yang menggunakan kearifan lokal, serta membantu pengembangan bisnis kreatif dan wisata budaya yang menguntungkan masyarakat setempat.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Hasil penelitian sejenis pada penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Rasna dan Ni Putu Pande Tresnayani pada tahun 2021 dengan judul penelitian *‘Values of Local Wisdom in Traditional Games Penyu Mataluh in Serangan: Study Ethnopedagogy’* diperoleh hasil permainan penyu mataluh memiliki bentuk kearifan lokal berupa kata-kata yaitu syair yang dinyanyikan saat bermain dan tindakan berupa gerakan tubuh yang tercermin dalam langkah-langkah permainan (Rasna & Pande Tresnayani, 2021). Peneliti sejenis yang lainnya juga telah dilakukan oleh Amelia Putri Cahyani, dkk pada tahun 2023 dengan judul *‘Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar’* diperoleh hasil melalui permainan membantu anak-anak dalam melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal serta menerapkan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa (A. P. Cahyani dkk., 2023).

2.2 Kajian Teori

Menurut M. Hasbi dalam Husnawadi, transformasi berasal dari kata *transformation* yang berarti perubahan (Mulyaningsih, 2020). Menurut Kamus Bahasa Indonesia transformasi adalah perubahan, berubah dari keadaan yang sebelumnya menjadi baru sama sekali (Yunus, 2016). Proses transformasi adalah perubahan yang terjadi secara bertahap. Tidak jelas kapan proses ini dimulai dan kapan akan berakhir, tergantung pada perubahan yang terjadi luas dan berkelanjutan, serta komponen yang mempengaruhinya terkait erat dengan emosional (sistem nilai) yang ada dalam masyarakat. Pada penelitian ini transformasi yang dimaksud adalah kedudukan nilai-nilai budaya lokal pada era digital yang terkandung dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*.

Setiap budaya memiliki nilai-nilai yang dipandang baik dan dijadikan pegangan dalam interaksi kehidupan bangsa dan masyarakat. Mengambil contoh, dalam kehidupan dan kebudayaan masyarakat Bugis, dikenal adanya sejumlah nilai utama. Secara logis, penyebutan nilai utama, boleh jadi dapat dipahami adanya pula nilai tidak utama atau nilai yang buruk yang juga terdapat dalam kebudayaan dan kehidupan masyarakat (Jumriani dkk., 2021). Adanya dua nilai yang saling bertentangan dalam budaya masyarakat, mengandung arti masyarakat selalu diperhadapkan pada dua pilihan: mengambil yang baik atau yang buruk. Nilai-nilai utama dalam kebudayaan lokal tidak hanya menjadi dasar untuk mencapai tujuan-tujuan dalam kehidupan bangsa dan masyarakat, tetapi juga menjadi tujuan dari kehidupan itu sendiri. Yang terakhir berarti, suatu bangsa memikul tanggung jawab melestarikan dan mewariskan serta menginternalisasikan nilai-nilai utama dalam kebudayaannya untuk generasi berikutnya. Sehingga, nilai-nilai utama dalam budaya lokal tidak hanya memerlukan kepastian dari segi eksistensinya sebagai basis aktivitas dan usaha pembangunan, tetapi juga kepastian kesinambungannya lintas generasi (Sumarni dkk., 2024).

Permainan Tradisional adalah simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi fungsi atau pesan yang berbeda di baliknya. Permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan sangat berharga untuk imajinasi anak-anak, hiburan, kreativitas, latihan dan cara berlatih hidup dalam masyarakat, kerapihan, kecakapan dan keterampilan (A. P. Cahyani dkk., 2023). Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi dan aktivitas yang menyenangkan dan menggembirakan (Rasna & Pande Tresnayani, 2021).

Permainan tradisional "*Ngejuk Lindung*" itu dirangkai dengan kegiatan berhitung (Matematika). Setiap benda yang tertangkap atau tersentuh memiliki nilai dengan bobot yang berbeda-beda sesuai kegunaannya. *Ngejuk Lindung* tergolong permainan kreasi baru. Permainan itu menekankan kegiatan belajar berhitung sambil bermain. Peserta boleh perorangan atau kelompok. Jumlah peserta lomba dalam kelompok harus sama. Kecuali kegiatan berhitung, permainan itu juga menawarkan pendidikan karakter lainnya, antara lain: kejujuran, kedisiplinan, kecepatan, kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, kemampuan menerka, dan juga pengetahuan sehubungan dengan lingkungan. Kegiatan berhitung pada dasarnya menuntut sikap yang tekun, teliti, dan bersungguh-sungguh. Dalam permainan *Ngejuk Lindung*, para pemain menemukan nilai lebih, yakni belajar sambil bermain dalam suasana riang-gembira (Taro, 2018).

3. METODE

Penelitian ini mengkaji tentang transformasi nilai-nilai budaya lokal pada salah satu permainan tradisional Bali. Pengkajian ini dilaksanakan untuk memperoleh penjelasan terkait transformasi nilai-nilai budaya lokal permainan tradisional Bali. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong dalam Sugiyono menjelaskan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan guna memahami suatu objek penelitian, kemudian hasil penelitian dituangkan berupa kalimat deskriptif (Sugiyono, 2021). Menurut Arikunto dalam Nashrullah subjek penelitian dapat berupa benda, hal, atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan (Nashrullah dkk., 2023). Subjek dari penelitian ini adalah buku seri permainan tradisional I Made Taro yang berjudul "*Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*". Selanjutnya, objek penelitian menurut Sugiyono adalah sesuatu yang menjadi pemusatan atau sasaran dalam kegiatan penelitian (Sugiyono, 2021). Objek pada penelitian ini adalah transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional "*Ngejuk Lindung*". Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik studi dokumen pada buku seri permainan tradisional I Made Taro yang berjudul "*Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*" terkait transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan tradisional "*Ngejuk Lindung*" dengan cara Membaca dan Mencermati buku tersebut. Analisis data merupakan suatu proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, dokumentasi, dan

catatan lapangan, melalui cara mengelompokkan data tersebut, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam suatu pola, memilih data mana yang dianggap penting, dan membuat suatu kesimpulan (Sugiyono, 2021). Peneliti ini menggunakan tiga langkah dalam menganalisis suatu data, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data (3) penarikan kesimpulan.

4. TEMUAN DAN DISKUSI

4.1 Temuan

Ngejuk lindung atau menangkap belut biasa dilakukan pada malam terang bulan. Ketika itu sawah-sawah dialiri air sehingga gembur dan berlumpur. Di tanah yang berlumpur itulah, belut-belut membuat lubangnya. Para penangkap mendapati belut-belut itu bertebaran di atas lumpur atau bersembunyi dalam lubang. Agar tampak jelas, para penangkap membawa *prakpak* (obor dari daun kelapa kering) atau alat penerangan lainnya. Di tanah sawah yang berlumpur itu juga berkeliaran *yuyu* (kepiting) dan *kakul* (siput air). Hewan-hewan yang berguna untuk bahan makanan itu tidak luput dari tangkapan sang penangkap belut. Sekembali pulang, *tukang ngejuk lindung* itu bukan saja membawa belut, tetapi juga kepiting dan siput air. Ketika keasyikan menangkap belut, sekali-sekali bahaya mengintip. Bahaya itu adalah benda-benda tajam yang terpendam di lumpur atau ular yang beristirahat di pematang sawah. Bila nasib sial, benda tajam dan ular itu tak sengaja terinjak.

Kegiatan menangkap belut beserta bahayanya itu dapat dikreasikan menjadi permainan Ngejuk Lindung. Lebih menarik apabila permainan itu dirangkai dengan kegiatan berhitung (matematika). Setiap benda yang tertangkap atau tersentuh memiliki nilai dengan bobot yang berbeda-beda sesuai kegunaannya. Misalnya belut memiliki nilai 5, kepiting 3 dan siput 1. Karena kecerobohan atau nasib sial si penangkap, kadang-kadang tangan atau kakinya tersentuh pecahan kaleng atau menginjak ular. Pecahan kaleng dan ular yang merugikan itu diberi nilai masing-masing minus 3 dan minus 5. Jadi apabila seseorang mendapatkan 5 ekor belut, 3 ekor kepiting, 7 ekor siput, maka ia mendapat nilai $25 + 9 + 7 = 41$. Ketika pulang, tanpa disadarinya, kakinya menyentuh pecahan kaleng dan menginjak seekor ular, sehingga nilai yang diperolehnya 41 dikurangi 8 (berasal dari $3 + 5$), sama dengan 33.

Permainan itu menjadi seru dan meriah apabila dipertunjukkan dalam bentuk lomba antar perorangan atau kelompok. Misalnya dua orang pemain A dan B (masing-masing mewakili kelompoknya) berlomba menangkap belut. Mata kedua pemain itu ditutup dengan selembar kain hitam (melukiskan malam hari) sehingga mereka tidak melihat benda-benda yang berserakan di depannya. Benda-benda itu melukiskan belut, kepiting, siput, pecahan kaleng dan ular. Jumlah jenis dan jumlah keseluruhan benda itu sama besar dari masing-masing kelompok. Sebelum matanya ditutup, pemain itu diberi kesempatan melihat benda-benda itu. Namun kemudian benda-benda itu diaduk lagi oleh wasit yang memimpin pertandingan.

Setelah wasit meniup peluit tanda mulai, kedua pemain itu berusaha mengambil dan mengumpulkan benda-benda yang berserakan itu. Namun, sekali waktu pemain itu menyentuh benda yang berbahaya seperti pecahan kaleng dan ular. Ia harus mengambil benda itu. Melepaskannya kembali berarti ada kemungkinan ia akan menyentuh lagi. Satu sentuhan berarti satu kali pemotongan nilai. Tiga kali sentuhan berarti tiga kali pemotongan nilai. Pertandingan berakhir setelah wasit meniup peluit panjang. Lama permainan ditentukan oleh wasit, atau salah seorang pemain sudah menghabiskan semua benda.

Lagu Irian Ngejuk Lindung

Slendro 2/4, Gangsar
Cipt. Made Taro

Ngejuk lindung ngejuk lindung
Petekin aji kidung
Kidunge kapit yuyu
Batisne telu limane
Limane ngogo gook
Gook gook mamocol
Matungked jati
Ligad ligad lelipi

Di depan peserta lomba (misalnya A dan B, mewakili kelompok) berserakan benda-benda yang melukiskan belut, kepiting, siput, pecahan kaleng dan ular. Agar benda-benda itu mudah terjangkau, maka wilayahnya ditentukan. Nyanyian berkumandang bersamaan dengan menutup mata para peserta. Usaha menangkap belut (*ngejuk lindung*) dilakukan sambil menghitung dengan lagu (*petekin aji kidung*); nyanyian itu dijemput oleh kepiting (*kidunge kapit yuyu*), kakinya tiga lima, alias delapan (*batisne telu lima*); tangan pun merogoh lubang (*limane ngogo gook*); namun rugi (*mamocol*) karena bertongkat kayu jati (*matungked jati*). Di dalam lubang itu ternyata ada seekor ular menggeliat-geliat (*ligad-liged i lelipi*).

Jumlah wasit mungkin lebih dari satu orang. Tugasnya mencatat semua benda yang ditangkap atau disentuh peserta. Jumlah setiap jenis benda cukup banyak, mungkin lebih dari tiga buah. Jenis benda dan jumlahnya yang berserakan di depan peserta lomba, harus sama. Setelah perlombaan selesai, wasit menghitung dan kemudian mengumumkan pemenangnya. Horeee...! *Ngejuk Lindung* tergolong *plalian* kreasi baru. Permainan itu menekankan kegiatan belajar berhitung sambil bermain. Peserta boleh perorangan atau kelompok. Jumlah peserta lomba dalam kelompok harus sama.

Kecuali kegiatan berhitung, permainan itu juga menawarkan pendidikan karakter lainnya, antara lain: kejujuran, kedisiplinan, kecepatan, kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, kemampuan menerka, dan juga pengetahuan sehubungan dengan lingkungan. Kegiatan berhitung pada dasarnya menuntut sikap yang tekun, teliti, dan bersungguh-sungguh. Dalam permainan *Ngejuk Lindung*, para pemain menemukan nilai lebih, yakni belajar sambil bermain dalam suasana riang-gembira. Berikut adalah nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*.

Tabel 1. Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Permainan Tradisional *Ngejuk Lindung*

No	Nilai-nilai Budaya Lokal	Keterangan
1	Kejujuran	Dalam permainan " <i>Ngejuk Lindung</i> ", anak-anak belajar jujur dengan melaporkan benda apa saja yang mereka sentuh meskipun mata tertutup dan tidak ada yang mengawasi
2	Kedisiplinan	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> mengajarkan anak untuk mengikuti aturan dengan konsisten, mulai dari menunggu peluit wasit hingga tidak boleh melepas kembali benda yang sudah diambil
3	Keberanian	Dalam permainan tradisional <i>Ngejuk Lindung</i> , anak harus berani mengambil risiko menyentuh benda berbahaya demi mendapatkan poin
4	Kerja Sama	Ketika dimainkan secara berkelompok, permainan tradisional <i>Ngejuk Lindung</i> mengajarkan pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama
5	Kemandirian	Dalam permainan dengan mata tertutup, setiap pemain harus mandiri mengambil keputusan tanpa bantuan orang lain
6	Kecepatan Berfikir	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> menuntut anak untuk cepat mengambil keputusan dalam waktu terbatas
7	Tanggung Jawab	Setiap pemain dalam <i>Ngejuk Lindung</i> bertanggung jawab atas pilihan dan tindakannya sendiri, termasuk konsekuensi dari menyentuh benda berbahaya
8	Sportivitas	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> mengajarkan anak untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan tidak berbuat curang
9	Kewaspadaan	Dalam permainan <i>Ngejuk Lindung</i> , pemain harus waspada terhadap bahaya seperti benda tajam atau ular yang tersembunyi di lumpur
10	Kesabaran	Menunggu malam terang bulan untuk menangkap belut mengajarkan nilai kesabaran dalam permainan tradisional <i>Ngejuk Lindung</i>
11	Gotong Royong	Dalam permainan <i>Ngejuk Lindung</i> , ketika dimainkan secara komunal, seluruh warga desa saling membantu menyiapkan arena permainan, menyediakan benda-benda simulasi, dan bergotong royong mengawasi keselamatan anak-anak
12	Religiusitas	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> sering diawali dan diakhiri dengan doa bersama, memohon keselamatan dan keberkahan dalam aktivitas
13	Sopan Santun	Dalam permainan tradisional <i>Ngejuk Lindung</i> , anak-anak diajarkan untuk bersikap sopan kepada sesepuh yang memimpin

		permainan, tidak berkata kasar meski dalam suasana kompetitif, dan menghormati lawan main
14	Tata Krama	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> mengajarkan tata krama melalui urutan bermain yang harus diikuti, cara menghormati wasit, dan adab ketika menang atau kalah
15	Toleransi	Dalam permainan <i>Ngejuk Lindung</i> , anak-anak dari berbagai latar belakang ekonomi dan sosial bermain bersama tanpa membedakan status
16	Keluargaan	Suasana kekeluargaan dalam permainan <i>Ngejuk Lindung</i> tercermin dari cara seluruh komunitas terlibat, mulai dari anak-anak hingga orang tua yang ikut mengawasi dan memberikan semangat
17	Kearifan Lokal terkait Lingkungan	Permainan <i>Ngejuk Lindung</i> mengajarkan anak tentang ekosistem sawah, siklus kehidupan belut, dan pentingnya menjaga keseimbangan alam

4.2 Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa permainan tradisional ngejuk lindung mengandung nilai-nilai kebudayaan lokal yang kaya dan beragam. Temuan ini selanjutnya akan dianalisis lebih mendalam untuk mengeksplorasi proses transformasi nilai-nilai budaya lokal dalam konteks perkembangan zaman.

(a) Kejujuran

Dalam permainan "*Ngejuk Lindung*", anak-anak belajar jujur dengan melaporkan benda apa saja yang mereka sentuh meskipun mata tertutup dan tidak ada yang mengawasi. Di zaman sekarang, nilai kejujuran ini bisa diterapkan anak-anak dalam kehidupan digital mereka. Misalnya, mereka harus jujur saat mengerjakan tugas sekolah online tanpa menyontek, berkata jujur kepada orang tua tentang nilai atau kegiatan mereka, dan tidak menyebarkan berita bohong di media sosial. Ketika bermain game online, mereka juga tidak menggunakan cheat atau cara curang lainnya. Anak-anak yang terbiasa jujur dalam permainan tradisional akan lebih mudah menerapkan kejujuran dalam dunia digital yang penuh dengan godaan untuk berbuat curang. Nilai kejujuran ini sangat penting di era digital karena banyak kesempatan untuk berbohong atau menipu yang seolah-olah tidak ketahuan, padahal semua jejak digital bisa dilacak.

(b) Kedisiplinan

Permainan *Ngejuk Lindung* mengajarkan anak untuk mengikuti aturan dengan konsisten, mulai dari menunggu peluit wasit hingga tidak boleh melepas kembali benda yang sudah diambil. Dalam kehidupan modern, kedisiplinan ini dapat ditransformasi menjadi kemampuan mengatur waktu digital dengan baik. Anak-anak belajar membatasi waktu bermain gadget sesuai jadwal yang ditetapkan, mengerjakan tugas tepat waktu tanpa menunda-nunda, dan mengikuti protokol keselamatan online seperti tidak membagikan informasi pribadi kepada orang asing. Kedisiplinan dalam mengikuti rutinitas belajar online, seperti masuk kelas virtual tepat waktu dan mengumpulkan tugas sesuai deadline, juga merupakan penerapan nilai ini. Di era yang serba instan ini, kedisiplinan menjadi kunci sukses karena mengajarkan anak untuk tidak mudah tergoda oleh distraksi digital yang tidak produktif.

(c) Keberanian

Dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*, anak harus berani mengambil risiko menyentuh benda berbahaya demi mendapatkan poin. Keberanian ini dapat ditransformasi menjadi mental yang kuat dalam menghadapi tantangan era digital. Anak-anak belajar berani berkreasi dengan teknologi, seperti membuat konten edukatif di media sosial, mencoba platform pembelajaran online yang baru, atau berani bertanya dalam kelas virtual. Mereka juga berani melaporkan cyberbullying yang mereka lihat atau alami, serta berani mengatakan tidak pada ajakan yang tidak baik di dunia maya. Keberanian untuk mengekspresikan pendapat yang konstruktif di forum online dan berani mengambil peluang belajar digital yang baru juga merupakan penerapan nilai ini. Di masa depan, keberanian digital ini akan membantu mereka menjadi generasi yang inovatif dan tidak takut menghadapi perubahan teknologi.

(d) Kerja Sama

Ketika dimainkan secara berkelompok, permainan tradisional *Ngejuk Lindung* mengajarkan pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Di era digital, kerja sama ini dapat diwujudkan melalui kolaborasi online dalam mengerjakan proyek sekolah menggunakan platform seperti Google Docs atau Canva. Anak-anak belajar berbagi file dengan teman, memberikan feedback yang membangun pada karya teman, dan bekerja sama dalam tim virtual untuk menyelesaikan tugas bersama. Mereka juga belajar

berbagi pengetahuan teknologi dengan teman yang kurang mahir, membantu sesama dalam grup belajar online, dan berkolaborasi dalam komunitas digital yang positif. Nilai kerja sama ini sangat penting karena di masa depan, hampir semua pekerjaan akan melibatkan kolaborasi digital lintas jarak dan waktu.

(e) Kemandirian

Dalam permainan dengan mata tertutup, setiap pemain harus mandiri mengambil keputusan tanpa bantuan orang lain. Kemandirian ini sangat relevan dengan kehidupan digital anak-anak masa kini. Mereka belajar mandiri mencari informasi yang akurat dari internet, menyelesaikan tugas online tanpa selalu bergantung pada orang tua, dan membuat keputusan yang bijak saat berinteraksi di media sosial. Anak-anak juga belajar mandiri mengatur privasi akun mereka, memilih konten yang bermanfaat untuk ditonton, dan mengelola waktu screen time mereka sendiri. Kemandirian digital ini membantu mereka menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan tidak mudah terpengaruh oleh konten negatif atau teman yang mengajak hal-hal yang tidak baik di dunia maya.

(f) Kecepatan Berpikir

Permainan *Ngejuk Lindung* menuntut anak untuk cepat mengambil keputusan dalam waktu terbatas. Di era digital, kecepatan berpikir ini dapat dimanfaatkan untuk beradaptasi dengan teknologi baru yang terus berkembang. Anak-anak belajar cepat memahami aplikasi atau platform baru, cepat menemukan solusi ketika menghadapi masalah teknis, dan cepat membedakan informasi yang benar dan salah di internet. Mereka juga belajar cepat beradaptasi dengan metode pembelajaran online yang berbeda-beda, cepat merespons dalam diskusi virtual, dan cepat mengambil keputusan yang tepat saat berinteraksi di dunia digital. Kecepatan berpikir ini akan sangat membantu mereka mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat dan tidak tertinggal dari teman-teman sebayanya.

(g) Tanggung Jawab

Setiap pemain dalam *Ngejuk Lindung* bertanggung jawab atas pilihan dan tindakannya sendiri, termasuk konsekuensi dari menyentuh benda berbahaya. Dalam kehidupan digital, tanggung jawab ini diwujudkan dengan kesadaran bahwa setiap postingan atau komentar di media sosial memiliki dampak dan konsekuensi. Anak-anak belajar bertanggung jawab atas jejak digital mereka, menjaga reputasi online mereka, dan memahami bahwa apa yang mereka bagikan di internet bisa dilihat oleh banyak orang. Mereka juga bertanggung jawab untuk tidak menyebarkan konten negatif, melaporkan konten yang tidak pantas, dan menjadi role model yang baik bagi teman-teman mereka di dunia maya. Tanggung jawab digital ini sangat penting karena akan membantu mereka menjadi warga digital yang baik dan berkontribusi positif bagi masyarakat online.

(h) Sportivitas

Permainan *Ngejuk Lindung* mengajarkan anak untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan tidak berbuat curang. Dalam dunia digital, sportivitas ini dapat diterapkan dengan tidak melakukan cyberbullying ketika kalah dalam game online, memberikan selamat pada teman yang meraih prestasi di media sosial, dan tidak menyebarkan ujaran kebencian ketika berbeda pendapat dengan orang lain. Anak-anak juga belajar mengakui kesalahan mereka di platform digital, minta maaf jika salah posting atau berkomentar, dan tetap bersikap baik meskipun mendapat kritik di internet. Sportivitas digital ini membantu menciptakan lingkungan online yang positif dan mengajarkan anak-anak bahwa dunia maya juga butuh etika dan sopan santun seperti di dunia nyata.

(i) Kewaspadaan

Dalam permainan *Ngejuk Lindung*, pemain harus waspada terhadap bahaya seperti benda tajam atau ular yang tersembunyi di lumpur. Di era digital, kewaspadaan ini sangat penting untuk melindungi diri dari berbagai ancaman online. Anak-anak belajar waspada terhadap orang asing yang mencoba mendekati mereka di media sosial, link yang mencurigakan yang bisa mengandung virus, dan penipuan online yang marak terjadi. Mereka juga harus waspada dengan informasi hoax yang bisa menyesatkan, konten yang tidak sesuai usia, dan aplikasi yang meminta akses berlebihan ke data pribadi mereka. Kewaspadaan digital ini membantu anak-anak menjadi pengguna internet yang cerdas dan tidak mudah terjebak dalam berbagai bentuk kejahatan siber yang mengancam keamanan mereka.

(j) Kesabaran

Menunggu malam terang bulan untuk menangkap belut mengajarkan nilai kesabaran dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*. Di dunia digital yang serba cepat, kesabaran menjadi nilai yang sangat berharga. Anak-anak belajar sabar menunggu loading saat internet lambat, sabar mengerjakan tugas online yang membutuhkan waktu lama, dan sabar menunggu balasan dari teman atau guru di platform digital. Mereka juga belajar sabar dalam proses belajar teknologi baru yang mungkin sulit dipahami, sabar membangun followers atau reputation online secara organik, dan sabar menghadapi komentar negatif tanpa langsung membalas dengan emosi. Kesabaran digital ini membantu anak-anak menjadi pengguna

teknologi yang bijak dan tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan yang bisa merugikan mereka di masa depan.

(k) Gotong Royong

Dalam permainan *Ngejuk Lindung*, ketika dimainkan secara komunal, seluruh warga desa saling membantu menyiapkan arena permainan, menyediakan benda-benda simulasi, dan bergotong royong mengawasi keselamatan anak-anak. Di era digital, nilai gotong royong ini dapat ditransformasi menjadi semangat kolaborasi online untuk kebaikan bersama. Anak-anak belajar bergotong royong membuat proyek digital bersama, seperti membuat website sekolah, channel YouTube edukatif, atau aplikasi sederhana untuk membantu teman-teman belajar. Mereka juga bergotong royong dalam grup belajar online, saling membantu menjelaskan materi yang sulit, berbagi resource pembelajaran, dan mendukung teman yang kesulitan dengan teknologi. Dalam media sosial, mereka bergotong royong menyebarkan informasi positif, kampanye sosial yang bermanfaat, dan saling mendukung karya kreatif teman-teman mereka. Nilai gotong royong digital ini membantu menciptakan ekosistem online yang saling mendukung dan tidak individualistik.

(l) Religiusitas

Permainan *Ngejuk Lindung* sering diawali dan diakhiri dengan doa bersama, memohon keselamatan dan keberkahan dalam aktivitas. Di era digital, nilai religiusitas ini dapat ditransformasi menjadi praktik beragama yang bijak dengan bantuan teknologi. Anak-anak belajar menggunakan aplikasi kitab digital, jadwal ibadah, atau aplikasi doa harian untuk memperkuat ibadah mereka. Mereka juga belajar mengikuti kajian agama online yang berkualitas, berbagi konten religius yang positif dan tidak ekstrem di media sosial, serta menggunakan teknologi untuk menghafal kitab suci atau mempelajari ajaran agama. Religiusitas digital juga tercermin dalam sikap mereka yang selalu mengingat Allah dalam setiap aktivitas online, tidak menyebarkan konten yang bertentangan dengan nilai agama, dan menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Nilai ini membantu anak-anak menjadi pengguna teknologi yang bermoral dan tidak kehilangan jati diri spiritual mereka.

(m) Sopan Santun

Dalam permainan tradisional *Ngejuk Lindung*, anak-anak diajarkan untuk bersikap sopan kepada sesepuh yang memimpin permainan, tidak berkata kasar meski dalam suasana kompetitif, dan menghormati lawan main. Di dunia digital, sopan santun ini dapat ditransformasi menjadi etika berkomunikasi online yang baik. Anak-anak belajar menggunakan bahasa yang sopan dalam chat, email, atau komentar media sosial, tidak menggunakan caps lock yang terkesan berteriak, dan selalu mengucapkan terima kasih serta maaf ketika diperlukan dalam komunikasi digital. Mereka juga belajar tidak menyela pembicaraan dalam video call, menunggu giliran berbicara dalam diskusi online, dan tidak mengirim pesan di waktu yang tidak tepat seperti tengah malam. Sopan santun digital ini juga tercermin dalam cara mereka memberikan kritik yang konstruktif, tidak melakukan flame war di kolom komentar, dan selalu menghormati privasi orang lain di dunia maya. Nilai sopan santun digital ini sangat penting karena akan membentuk generasi yang beradab dalam berinteraksi di dunia virtual.

(n) Tata Krama

Permainan *Ngejuk Lindung* mengajarkan tata krama melalui urutan bermain yang harus diikuti, cara menghormati wasit, dan adab ketika menang atau kalah. Dalam kehidupan digital, tata krama ini dapat ditransformasi menjadi netiquette atau etika internet yang baik. Anak-anak belajar tata krama dalam menggunakan emoji yang tepat sesuai konteks, tidak spam dalam grup chat, dan meminta izin sebelum mem-forward pesan atau foto orang lain. Mereka juga belajar tata krama dalam video call seperti mematikan mikrofon ketika tidak berbicara, menggunakan background yang pantas, dan berpakaian rapi meski di rumah. Tata krama digital juga mencakup cara yang benar dalam tag foto orang lain, meminta persetujuan sebelum posting foto bersama, dan menghargai hak cipta konten orang lain dengan selalu mencantumkan sumber. Dalam gaming online, mereka belajar fair play, tidak toxic, dan menghormati pemain lain tanpa membedakan. Tata krama digital ini membantu menciptakan lingkungan online yang nyaman dan beradab untuk semua pengguna.

(o) Toleransi

Dalam permainan *Ngejuk Lindung*, anak-anak dari berbagai latar belakang ekonomi dan sosial bermain bersama tanpa membedakan status. Di era digital yang menghubungkan people dari seluruh dunia, toleransi menjadi nilai yang sangat krusial. Anak-anak belajar toleransi dengan menghargai perbedaan pendapat dalam forum diskusi online, tidak melakukan cyber bullying terhadap orang yang berbeda agama, suku, atau budaya, dan bersikap terbuka terhadap perspektif baru yang mereka temui di internet. Mereka juga belajar toleransi dalam gaming online dengan tidak mendiskriminasi pemain berdasarkan gender, asal daerah, atau kemampuan bermain, serta dalam media sosial dengan tidak menyebarkan konten yang

mengandung ujaran kebencian terhadap kelompok tertentu. Toleransi digital juga tercermin dalam kesediaan mereka untuk belajar bahasa dan budaya baru melalui platform online, berinteraksi positif dengan teman virtual dari negara lain, dan menjadi digital ambassador yang baik untuk Indonesia. Nilai toleransi ini membantu mereka menjadi warga digital global yang harmonis dan tidak mudah terprovokasi oleh konten-konten yang memecah belah.

(p) Kekeluargaan

Suasana kekeluargaan dalam permainan *Ngejuk Lindung* tercermin dari cara seluruh komunitas terlibat, mulai dari anak-anak hingga orang tua yang ikut mengawasi dan memberikan semangat. Di dunia digital, nilai kekeluargaan ini dapat ditransformasi menjadi kemampuan membangun dan memelihara hubungan yang hangat melalui teknologi. Anak-anak belajar menggunakan teknologi untuk memperkuat hubungan keluarga, seperti video call rutin dengan kakek nenek, membuat grup family di WhatsApp, atau berbagi momen keluarga melalui foto dan video. Mereka juga belajar menciptakan suasana kekeluargaan dalam komunitas online mereka, seperti grup kelas yang saling mendukung, gaming clan yang solid, atau followers media sosial yang like one big family. Kekeluargaan digital juga tercermin dalam sikap mereka yang selalu ready membantu teman online yang sedang kesulitan, tidak meninggalkan teman yang "noob" dalam game, dan tetap maintain komunikasi dengan teman lama meski sudah berpisah secara geografis. Nilai kekeluargaan ini membantu mereka membangun network yang kuat dan meaningful di dunia digital, bukan sekadar collecting followers atau friends tanpa makna.

(q) Kearifan Lokal Terkait Lingkungan

Permainan *Ngejuk Lindung* mengajarkan anak tentang ekosistem sawah, siklus kehidupan belut, dan pentingnya menjaga keseimbangan alam. Dalam era digital, kearifan lokal lingkungan ini dapat ditransformasi menjadi environmental awareness yang disebarkan melalui teknologi. Anak-anak belajar menggunakan media sosial untuk kampanye pelestarian lingkungan, membuat konten edukatif tentang flora fauna lokal, dan mengajak teman-teman untuk peduli lingkungan melalui challenge viral yang positif. Mereka juga belajar menggunakan aplikasi untuk monitoring kualitas udara, mengidentifikasi tanaman atau hewan dengan teknologi AI, dan berpartisipasi dalam citizen science project untuk konservasi. Kearifan lokal digital juga tercermin dalam cara mereka mendokumentasikan dan sharing pengetahuan tradisional tentang alam melalui blog, vlog, atau podcast, sehingga wisdom nenek moyang tidak hilang termakan zaman. Mereka juga belajar menggunakan teknologi ramah lingkungan, seperti mengurangi print out dengan menggunakan cloud storage, dan memilih gadget yang lebih sustainable. Nilai ini membantu mereka menjadi generasi yang tech-savvy sekaligus environmentally conscious.

Permainan tradisional *Ngejuk Lindung* merupakan warisan budaya yang sangat kaya akan nilai-nilai luhur. Melalui permainan sederhana ini, berbagai nilai penting seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, toleransi, kearifan lingkungan, dan apresiasi budaya dapat ditanamkan secara efektif kepada generasi muda. Keunikan permainan ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran kognitif (matematika), pembentukan karakter, pelestarian budaya, dan penguatan kohesi sosial dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa nenek moyang kita memiliki wisdom yang luar biasa dalam merancang media pembelajaran yang holistik dan bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, permainan *Ngejuk Lindung* memberikan inspirasi penting tentang bagaimana pendidikan karakter yang efektif seharusnya dilakukan. Bukan melalui ceramah atau indoktrinasi, tetapi melalui pengalaman langsung yang bermakna dan menyenangkan. Tantangan ke depan adalah bagaimana melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional ini agar tetap relevan dengan perkembangan zaman, tanpa kehilangan esensi dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Dengan pendekatan yang tepat, permainan tradisional seperti *Ngejuk Lindung* dapat menjadi kekuatan dalam membentuk generasi Indonesia yang berkarakter, berintegritas, dan tetap berakar pada budaya bangsa di tengah arus globalisasi yang semakin deras.

5. KESIMPULAN

Penelitian terhadap permainan tradisional *Ngejuk Lindung* menunjukkan bahwa permainan ini memiliki kekayaan nilai budaya lokal yang luar biasa. Terdapat 17 nilai penting yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, kerja sama, keberanian, gotong royong, kesabaran, dan kearifan lingkungan. Permainan yang tampak sederhana ini ternyata mampu mengajarkan berbagai karakter baik kepada anak-anak sambil mereka bermain dan belajar berhitung. Hal ini menunjukkan bahwa nenek moyang kita sangat bijak dalam menciptakan cara mendidik yang menyenangkan dan efektif. Nilai-nilai dalam permainan *Ngejuk Lindung* juga masih sangat relevan dengan kehidupan modern, termasuk di era digital saat ini. Setiap nilai tradisional dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak masa kini, mulai dari bersikap jujur di dunia maya, bekerja sama dalam tugas online, hingga peduli lingkungan melalui media sosial.

Permainan tradisional seperti *Ngejuk Lindung* memiliki potensi besar untuk dihidupkan kembali sebagai alternatif pendidikan karakter yang efektif. Dengan cara ini, generasi muda dapat tetap memiliki karakter yang kuat dan berakar pada budaya bangsa, sambil mampu menghadapi tantangan zaman modern.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Cahyani, N. P. K., Deswita Lestari, N. K., Kusuma Yanti, N. M. M., & Permana Putra, I. P. A. (2024). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BALI BERBASIS DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF ELECTRONIK GOVERNMENT*. *Locus*, 16(2), 103–111. <https://doi.org/10.37637/locus.v16i2.1973>
- detik.com. (2025a). *Heboh Siswi SMP di Lampung Di-bully Teman, Ditendang-Dijambak*. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7747629/heboh-siswi-smp-di-lampung-di-bully-teman-ditendang-dijambak>
- detik.com. (2025b). *Kalah Main Game Online, Siswa SMK Aniaya Junior di Cianjur*. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7805241/kalah-main-game-online-kakak-kelas-aniaya-siswa-smk-di-cianjur>
- detik.com. (2025c). *Motif Bullying Siswi SMP di Lampung Barat gegara Salah Paham*. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7748162/motif-bullying-siswi-smp-di-lampung-barat-gegara-salah-paham>
- Jumriani, J., Mutiani, M., Putra, M. A. H., Syaharuddin, S., & Abbas, E. W. (2021). The Urgency of Local Wisdom Content in Social Studies Learning: Literature Review. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076>
- Lazuardi, M., & Arsanti, M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis permainan tradisional. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 509–512.
- Mulyaningsih. (2020). Transformasi Nilai Kearifan Lokal Sebagai Modal Sosial Dalam Mengatasi Persoalan Kehidupan Masyarakat Daerah Perbatasan Guna Menghadapi Asia Future Shock Tahun 2020. *Jurnal Sekretaris Dan Administrasi Bisnis*, 2(2020), 105–115. <http://jurnal.asmtb.ac.id>
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(2), 28–39. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16>
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In *Umsida Press*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Purnami, I. A. P. (2025). *NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA KUMPULAN CERPEN "PUNYAN KAYU ANÈ MASAPUT POLÈNG DI TEGAL PEKAK DOMPU"*. 10(1), 341–354.
- Rasna, I. W., & Pande Tresnayani, N. P. (2021). Values of Local Wisdom in Traditional Games Penyu Mataluh in Serangan: Study Ethnopedagogy. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 346. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2>
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ancak-ancak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC) UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN"* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 58–71.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Kedua)*. ALFABETA.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Taro, M. (2018). *Seri Permainan Tradisional dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*. Amanda Press.
- Yunus, R. (2016). Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3508>