

## **Pengalaman Pembelajaran Santri dari Permainan Tradisional *Boy-Boyan***

<sup>1</sup>Maya Setyarini, <sup>2</sup>Evi Uswatun Khasanah, <sup>3</sup>Lika Hestyaningsih, dan <sup>4</sup>Sri Lestari

<sup>1234</sup>Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: <sup>1</sup>mayasetyarini1@gmail.com, <sup>2</sup>eviiiie60@gmail.com, <sup>2</sup>Likahestyaningsih@gmail.com,

<sup>4</sup>sri.lestari@ums.ac.id

### **Abstract**

*Traditional games attract the attention of researchers to reveal their usefulness in human life. Traditional games are often played together so that there is direct social interaction between players. This process of interaction between players enables teens to practice the ability to establish social relations. It is different with modern online games where players interact virtually. But unfortunately, traditional games are less well known and popular among teenagers. Therefore, it needs activities to introduce traditional games to teenagers. This community service aims to introduce traditional boy-boy games as an activity in leisure. This activity community service involves 32 santri (moslem students) from the Mahyajatul Qurro' Islamic boarding school. At initial phase, need assessment was conducted by interviewing the students and observing their daily activity. The results of preliminary interview and observations indicate that the students do not have joint activities to fill their spare time. The implementation phase includes showing videos about the games and practice the games. At final phase, the students filling out open questionnaires. The data from the questionnaire shows that students feel happy because they feel fun when playing together with friends, can exercise, practice dexterity, and learn to manage emotions. Therefore traditional boy-boy games can be recommended as an alternative activity that is fun and can hone social skills in students.*

**Keywords:** togetherness, traditional games, boy-boy games

### **Abstrak**

Permainan tradisional telah menarik para peneliti untuk mengungkapkan kemanfaatannya dalam kehidupan manusia. Permainan tradisional seringkali dimainkan secara bersama-sama sehingga ada interaksi sosial secara langsung di antara pemain. Proses interaksi antar pemain ini memungkinkan terasahnya kemampuan menjalin relasi sosial. Berbeda halnya dengan permainan dalam telepon seluler yang dimainkan secara individu atau bersama secara virtual. Namun sayangnya, permainan tradisional kurang dikenal dan populer di kalangan remaja. Oleh karena itu, perlu upaya untuk mengenalkan permainan tradisional pada remaja. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah mengenalkan permainan tradisional boy-boy sebagai alternatif kegiatan mengisi waktu luang. Pengabdian masyarakat ini melibatkan 32 orang santri dari pesantren Mahyajatul Qurro'. Kegiatan ini diawali dengan melakukan asesmen kebutuhan dengan wawancara pada santri dan mengamati kegiatan harian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa santri belum memiliki kegiatan bersama untuk mengisi waktu luang. Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat ini meliputi, menayangkan video permainan tradisional boy-boy dan praktek bermain permainan tradisional boy-boy. Kegiatan diakhiri dengan mengisi kuesioner terbuka. Data dari kuesioner terbuka terungkap bahwa para santri merasa senang karena keseruan saat bermain bersama dengan teman-teman, dapat berolahraga, melatih ketangkasan, dan melatih mengelola emosi. Dengan demikian, permainan tradisional boy-boy dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengasah keterampilan sosial pada santri.

**Kata Kunci :** kebersamaan; permainan tradisional; permainan boy-boy

## 1. Pendahuluan

Modernisasi telah memasuki beragam aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam permainan anak-anak. Dahulu anak bermain secara kolektif menggunakan permainan tradisional, akan tetapi saat ini anak mulai menghabiskan waktu dengan memainkan permainan modern berbasis elektronik. Perubahan pola tersebut tentunya berdampak pada berkurangnya kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya dengan melakukan kegiatan bersama teman-teman. Oleh karena itu, perlu diadakan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih mengasah keterampilan sosialnya melalui permainan. Keterampilan sosial adalah faktor penting dalam memulai dan memiliki hubungan sosial yang positif dengan orang lain. Seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang rendah akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga bisa memicu munculnya rasa rendah diri, sikap anti sosial, kenakalan remaja, tindak kriminal, dan gangguan kejiwaan (Pujiani, 2018). Rodziyah, Kusumaningtyas, dan Setiawan (2019) juga menyampaikan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan dalam menjalin pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, dan menyelesaikan masalah dengan orang lain.

Pengembangan keterampilan sosial anak merupakan salah satu dari unsur dalam pendidikan karakter. Yusza dan Marbun (2018) menjelaskan bahwa karakter merupakan suatu tingkah laku dengan berlandaskan pada norma-norma dalam bersikap dan melakukan perbuatan. Nilai-nilai karakter dapat ditanamkan melalui kebiasaan sederhana seperti menjaga kebersihan, kerapian, taat aturan, disiplin, kejujuran, dan sopan santun. Penanaman karakter merupakan proses untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, serta mendewasakan kepribadian yang dimiliki oleh anak. Melalui proses penanaman karakter tersebut membuat anak menjadi pribadi yang bertanggung jawab, bijaksana, dan berakhlak mulia. Kemudian nilai-nilai karakter juga dapat diinternalisasikan melalui budaya yang muncul di masyarakat. Ajaran-ajaran budaya lokal yang ada di masyarakat dapat dijadikan sebagai salah satu sumber dalam pendidikan karakter. Budaya lokal banyak memuat ajaran-ajaran tentang kearifan lokal, yang muncul dalam beragam bentuk seperti karya sastra, wejangan, lagu-lagu dolanan, dan permainan tradisional. Permainan tradisional banyak mengandung kearifan lokal dan nilai-nilai pendidikan karakter (Ramadhani, 2018). Permainan tradisional dapat menjadi alat dalam membentuk karakter dan identitas bangsa karena permainan tradisional mengandung banyak karakter dan kearifan lokal yang positif (Wati & Nurdiana, 2019).

Permainan tradisional beberapa tahun terakhir jarang ditemui karena dampak dari kemajuan zaman yang semakin modern dan permainan tradisional kurang populer di kalangan anak-anak, sehingga permainan ini sekarang hampir punah dan sulit ditemui (Pinasti, Fianto, & Hidayat, 2015). Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak (Marzoan & Hamidi, 2017). Permainan tradisional dipilih untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak (Suud, 2017). Karakter permainan tradisional yang mengandalkan kolektifitas dapat membantu terbentuknya pembiasaan perilaku-perilaku yang positif pada anak sehingga dapat menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saling berbagi, saling menolong, membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Zuliani, Nurbaity, & Amalia, 2015).

Saat melakukan permainan tradisional anak dituntut untuk melakukan interaksi dengan lawan mainnya. Hal tersebut membuat anak-anak tidak melupakan nilai-nilai budaya lokal, dan menuntut anak untuk menaati aturan-aturan yang ada dalam setiap permainan (Kasim, 2017). Noffia dan Margaretha (2015) menyampaikan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang yang merupakan budaya asli dari setiap daerah dan ketika memainkannya mampu membuat seseorang merasa senang. Permainan tradisional berfokus pada hubungan dua arah atau lebih, kerja sama, tanggung jawab, serta empati. Nilai-nilai yang baik dapat diperoleh dari permainan tradisional karena adanya interaksi anak dengan teman-teman bermain mereka (Bakhtiar & Nugroho, 2017).

Penelitian Solihati, Hikmat, Jupri, dan Hidayatullah (2019) menjelaskan bahwa terdapat dua jenis permainan rakyat, yaitu permainan rakyat yang menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Permainan rakyat yang menggunakan alat meliputi dakon, serak lidi, lompat tali, enggrang, bekelan, kelereng, bentengan, bola bakar, dan permainan rakyat tanpa alat meliputi oya dodok, oya tembok, jamuran, cublak-cublak suweng, petak umpet, engklak, dingklik oglak-aglik, gobak sodor, dan elang ayam. Tiga belas permainan rakyat tersebut terbukti dapat dijadikan sebagai sarana oleh guru untuk menanamkan tiga belas karakter dari delapan belas karakter pendidikan. Karakter-karakter yang terdapat dalam permainan rakyat tersebut, yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Hadi, Sinring, dan Aryani (2018) melalui penelitiannya menemukan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. Artinya, keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan dengan pemberian permainan tradisional. Gambaran mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran kompetensi pada permainan tradisional juga disampaikan oleh Iswinarti (dalam Marzoan & Hamidi, 2017). Gambaran nilai-nilai tersebut mencakup antara lain: 1) komponen pemecahan masalah (*problem solving*), dimana anak belajar mengatur strategi dalam mengambil keputusan dan menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan suatu konflik atau masalah; 2) komponen pengendalian diri, dimana anak belajar mengikuti aturan yang telah dibuat, mengekspresikan perasaan dengan tindakan yang tepat, dan membedakan antara perilaku yang benar dan salah; 3) komponen kerjasama, dimana anak belajar cara berinteraksi yang baik dengan teman-temannya, bekerjasama dengan teman-teman dalam kelompok atau kerja dalam tim, serta berbagi gagasan dengan teman yang lain; 4) komponen empati, dimana anak belajar memahami perasaan, pandangan, dan kondisi orang lain, serta turut merasakan apa yang dialami oleh orang lain.

Penelitian Dewi dan Christiana (2014) juga mengungkapkan bahwa penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa MTs, seperti siswa tidak cenderung berteman dengan teman tertentu saja, siswa saling menyapa ketika bertemu atau berpapasan, siswa dapat menerima adanya perbedaan pendapat ketika diskusi kelompok, dan siswa dapat diajak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Permainan tradisional selain mengandung banyak nilai-nilai karakter, secara psikis juga dapat untuk menghilangkan stress dan kejenuhan serta dapat membuat diri menjadi bugar kembali (Widodo & Lumintuarso, 2017). Penelitian Ningsih (2016) juga menemukan bahwa melalui permainan tradisional anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal, yang meliputi dapat mengenali teman yang sedang sedih, marah atau bahagia; mau bermain dengan teman; menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda; dapat bersikap mandiri; lebih simpatik kepada orang lain; bertanggung jawab; mau mendengarkan orang lain yang sedang berbicara; serta senang dalam membantu teman.

Mutiah (dalam Parji & Andriani, 2017) mengungkapkan aspek-aspek dalam permainan tradisional yang dapat dioptimalkan saat bermain, yaitu (a) kemampuan kognitif (b) kemampuan

sosial-emosional (mengembangkan kemampuan mengatur dan memecahkan masalah, membantu mengekspresikan, membantu menguasai konflik dan mengenali diri sendiri, dan meningkatkan kompetensi sosial termasuk interaksi sosial, kerja sama, menghemat sumber daya, peduli lainnya), (c) kemampuan motorik (motorik kasar dan motorik halus), (d) kemampuan bahasa/komunikasi. Cahyani (2014) mengemukakan bahwa permainan tradisional Indonesia mengandung nilai yang sangat berguna dalam kehidupan orang Indonesia yaitu mengandung nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportif. Penelitian Saleh, Nugraha, dan Nurfitriani (2017) menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan model permainan tradisional boy-boyan pada pembelajaran dapat meningkatkan indikator-indikator perkembangan sosial, seperti adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, dan mengatasi konflik dalam bermain.

Rodziyah, Kusumaningtyas, dan Setiawan (2019) melalui penelitiannya menyampaikan bahwa permainan tradisional boy-boyan mempunyai kontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial dan perkembangan sosial emosional. Memainkan permainan tradisional boy-boyan tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan koordinasi gerakan, tetapi juga kemampuan merencanakan strategi, melatih kerjasama antar pemain, melatih ketelitian dan kecerdikan, belajar sikap sportif yaitu bermain secara jujur, menghargai pemain lain, menerima kemenangan dengan sikap wajar atau menerima kekalahan secara terbuka, meningkatkan kepercayaan diri, melatih kemampuan fisik karena anak dituntut untuk banyak bergerak secara aktif, anak akan belajar mengelola emosi, melatih tanggung jawab dan kerja keras, serta adanya interaksi sosial yang terjadi dengan teman bermainnya.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengenalkan permainan tradisional boy-boyan untuk mengisi waktu luang santri. Hal yang juga digali dari pelaksanaan kegiatan ini, yaitu bagaimana pengalaman santri dalam melakukan permainan tradisional boy-boyan? Pembelajaran apa yang diperoleh santri dari permainan boy-boyan? Kegiatan bermain bersama teman melalui permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi santri untuk mengisi waktu luangnya pada hari libur, dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

## 2. Metode

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 25-26 Januari 2020 bertempat di Pondok Pesantren Mahyahjatul Qurr'o Dagangan, Blimbing, Sambirejo, Sragen. Pondok ini terletak jauh dari kota, dan belum diadakan kegiatan yang bersifat interaktif untuk mengisi waktu luang santri. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan observasi awal untuk menemukan permasalahan yang dihadapi oleh santri. Setelah itu, dilakukan perumusan masalah dan pencarian alternatif solusi yang mungkin untuk dilaksanakan. Dari hasil observasi terungkap bahwa permasalahan yang dihadapi para santri adalah merasakan kejenuhan pada hari libur. Kegiatan yang dilakukan para santri ketika libur adalah melakukan aktivitas sendiri. Para santri belum memiliki kegiatan yang dapat dilakukan bersama-sama dan menyenangkan. Solusi yang ditawarkan dari masalah tersebut adalah mengenalkan permainan tradisional boy-boyan sebagai kegiatan untuk mengisi waktu libur.



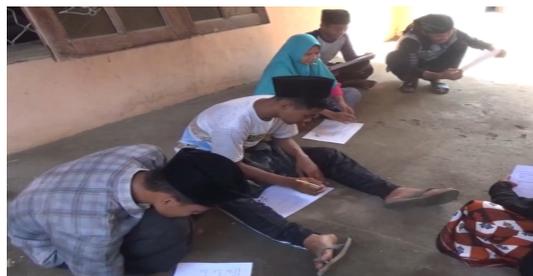
Gambar 1. Santri berkumpul di dalam masjid

Kegiatan yang dilakukan berupa mempraktekkan permainan tradisional boy-boyan. Permainan ini belum banyak dikenal oleh para santri sehingga masih sedikit santri yang mengetahui cara bermainnya. Sebelum melakukan permainan tradisional boy-boyan, terlebih dulu santri diperkenalkan dan diperlihatkan aturan mainnya melalui tayangan video. Santri diminta mencermati aturan bermain boy-boyan dan menanyakannya bila ada hal yang kurang dipahami. Setelah para santri mengetahui dan memahami cara bermain permainan tradisional boy-boyan, mereka dibagi menjadi lima kelompok. Setiap kelompok terdiri dari enam sampai tujuh orang santri. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk bermain permainan tradisional boy-boyan selama 15-30 menit.



Gambar 2. Santri bermain permainan tradisional boy-boyan.

Setelah selesai bermain permainan tradisional boy-boyan dan beristirahat para santri diberi kuesioner terbuka yang berisi lima pertanyaan berikut: “Apakah kamu sudah pernah bermain permainan tradisional boy-boyan? Jika sudah, kapan terakhir kali kamu memainkannya?”; “Siapa yang memperkenalkan permainan tradisional boy-boyan?”; “Ceritakan apa yang kamu rasakan ketika bermain permainan tradisional boy-boyan?”; “Hal menarik apa yang kamu rasakan setelah bermain permainan tradisional boy-boyan?”; “Apakah setelah ini kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional boy-boyan lagi? Jelaskan”.



Gambar 3. Pengisian Kuesioner

Hasil pengisian kuesioner terbuka oleh para santri kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan responnya. Selanjutnya tim menyusun persentase dari jawaban yang telah diberikan oleh para santri. Terakhir, hasil dari pengelompokkan respon tersebut, diinterpretasi sebagai pijakan untuk membuat kesimpulan apakah pembelajaran terpetik yang diperoleh para santri dari permainan tradisional boy-boyan?.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil jawaban dari kuesioner terbuka yang diberikan kepada para santri

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah santri yang menjawab	Persentase
1.	Apakah sudah pernah bermain permainan tradisional Boy-boyan	Pernah	4 santri	43,75
		Belum pernah	28 santri	56,25
2.	Siapa yang memperkenalkan permainan tradisional Boy-boyan?	Teman	15 santri	46,87
		Tim Pengabdian masyarakat	11 santri	34,37
		Keluarga	4 santri	12,5
		Guru	2 santri	6,25
3.	Apa yang dirasakan ketika bermain permainan tradisional Boy-boyan?	Senang	20 santri	62,5
		Lelah	11 santri	34,37
		Menyehatkan	1 santri	3,12
4.	Hal menarik apa yang dirasakan setelah bermain permainan tradisional Boy-boyan?	Dapat melatih ketangkasan	9 santri	28,12
		Melatih kekompakan	4 santri	12,5
		Lelah, capek	11 santri	34,37
		Keseruan	4 santri	12,5
		Dapat berolahraga	4 santri	12,5
5.	Apakah setelah ini tertarik untuk memainkan permainan tradisional boy-boyan lagi?	Ya	28 santri	87,5
		Tidak	4 santri	12,5

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa santri yang mengetahui permainan tradisional boy-boyan lebih sedikit daripada santri yang telah mengetahuinya. Demikian pula santri yang pernah bermain boy-boyan lebih sedikit daripada santri yang belum pernah. Sebanyak 46,87% santri yang ada di Pondok Pesantren Mahyahjatul Qur'o mengenal permainan tradisional boy-boyan dari temannya, kemudian dari tim pengabdian UMS, dan sisanya dari guru mereka. Mayoritas santri merasakan senang ketika bermain permainan tradisional boy-boyan, meskipun setelah bermain juga merasa lelah.

Hal menarik yang dirasakan para santri setelah bermain permainan tradisional boy-boyan antara lain dapat melatih ketangkasan, melatih kekompakan, merasakan keseruan, dapat berolahraga, meskipun juga merasa lelah. Sebanyak 9 santri merasa bahwa permainan tradisional boy-boyan dapat melatih ketangkasan, karena pemain dituntut dengan cepat untuk menyusun genting dan melempar atau memukulkan bola ke lawan. Permainan tradisional boy-boyan juga dapat melatih kekompakan karena mereka dituntut untuk menyusun strategi supaya dapat memenangkan permainan. Namun ada pula santri yang merasa lelah setelah bermain permainan tradisional boy-boyan. Permainan tradisional boy-boyan juga dirasakan sebagai permainan yang seru dan dapat sekaligus berolahraga karena santri perlu berlari-lari saat bermain. Kondisi ini selaras dengan penelitian Arifin dan Haris (2018) bahwa permainan tradisional boy-boyan adalah permainan yang memerlukan aktifitas fisik yang banyak dan menyenangkan sehingga anak-anak tidak mengalami kejenuhan dan mereka menjadi aktif bergerak. Nurdiansyah (2018) melalui hasil penelitiannya juga mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu cara untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani seseorang.

Permainan boy-boyan telah mengubah ekspresi wajah santri yang semula merasakan kebosanan karena beraktivitas sendirian, menjadi ceria. Para santri nampak menikmati proses permainan yang dilaksanakan, dan tetap antri dengan tertib untuk menunggu giliran bermain.

Aktivitas bergerak dalam permainan boy-boyan membuat santri yang semula hanya duduk-duduk saja, menjadi aktif bergerak. Gerakan ini berdampak pada rasa bugar pada tubuh. Saat bermain, para santri juga dituntut untuk berinteraksi social dengan teman-temannya. Kebersamaan dalam bermain ini membuat santri tidak merasakan kebosanan lagi karena benar-benar merasakan kehadiran teman-temannya.

Setelah bermain permainan tradisional boy-boyan, dari 32 santri yang mengikuti acara, sebanyak 28 santri tertarik untuk memainkan lagi permainan tradisional boy-boyan. Alasan ingin mengulang kembali permainan tradisional boy-boyan adalah permainan yang seru, menyenangkan, menantang, bisa untuk olahraga dan bisa bermain dengan teman-teman. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Nur (2013) bahwa dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai sosial. Nilai-nilai sosial tersebut antara lain dapat menjalin relasi, bekerjasama dengan teman, melatih kematangan sosial, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi orang lain..

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dengan bermain permainan tradisional boy-boyan para santri dapat merasa senang, merasakan keseruan saat bermain, bisa bermain dengan teman-teman, dapat melatih fisik atau berolahraga, melatih ketangkasan, dan melatih mengelola emosi. Hal ini selaras dengan penelitian Kasim (2017) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa SMP, seperti kekompakan, kerjasama, mengendalikan emosi saat bermain, saling menghargai, berempati belajar bertanggung jawab dan disiplin.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan uraian yang telah disajikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional boy-boyan dapat digunakan untuk mengasah keterampilan sosial pada remaja. Pengalaman para santri membuktikan bahwa permainan tradisional boy-boyan dapat membuat hati senang, bisa bermain dengan teman-teman, ada keseruan saat bermain, dapat melatih fisik, melatih ketangkasan, dan melatih mengelola emosi.

Dengan demikian tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu melalui permainan tradisional boy-boyan dapat mengasah keterampilan sosial. Para santri di Pondok Pesantren Mahyahjatul Qurro' dapat mengasah keterampilan sosial mereka melalui permainan tradisional boy-boyan. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, disarankan kepada pengelola pondok pesantren untuk memberikan kesempatan dan mendorong para santri untuk melakukan permainan tradisional dalam mengisi waktu luang dan hari liburnya. Selain membuat santri merasakan emosi yang positif, permainan tradisional juga bermanfaat dalam mengembangkan karakter-karakter positif pada diri santri dalam menjalin relasi sosial dengan teman-temannya.

#### **5. Persantunan**

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Prodi Magister Psikologi UMS yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terimakasih juga kami sampaikan kepada pengelola dan santri-santri Pondok Pesantren Mahyahjatul Qurro' yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan untuk berbagi dengan menyediakan tempat serta mengizinkan santri terlibat menjadi peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

#### **6. Referensi**

Arifin, L. T., & Haris, I. N. (2018). Pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa kelas VIII SMPN 1 Ciasem Kabupaten Subang (Studi eksperimen pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ciasem). *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4 (1), 1-7.

- Cahyani, N. (2014). Permainan tradisional: Media pembelajaran di Kelas BIPA. *Bali: Asile 2014 Conference*.
- Dewi, L. M., & Christiana, E. (2014). Penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa Kelas VII-A MTs Negeri Tulungagung. *Jurnal BK, 4 (3)*, 1-10.
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, 4 (1)*, 32-37.
- Kasim, S. N. (2017). Pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar dalam meningkatkan ketrampilan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, 3(1)*, 45-52 .
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, 3 (1)*, 87-94.
- Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional hadang terhadap agility. *Jurnal Olahraga, 3 (2)*, 77-83.
- Parji, & Andriani, R. E. (2016). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak. *gulawentah: Jurnal Studi Sosial, 1(1)*, 14-23.
- Pinasti, R. D., Fianto, A. Y., & Hidayat, W. (2015). Penciptaan buku komik sebagai upaya pengenalan permainan tradisional kepada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4 (1)*, 1-8.
- Pujiani. (2018). Gambaran ketrampilan sosial anak remaja yang mengalami gangguan perilaku. *Jurnal Edunursing, 2 (1)*, 35-43 .
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Iptek Olahraga( ISSN 2622-0156)*, 6-10.
- Solihati, N., Hikmat, A., Jupri, A. R., & Hidayatullah, S. (2019). Nilai pendidikan karakter dalam permainan rakyat di lereng Gunung Merapi. *Jurnal Kependidikan, 3 (1)*, 28-42.
- Wati, E., & Nurdiana. (2019). Penanaman nilai karakter remaja melalui permainan tradisional. *Jurnal Sains Riset, 9 (3)*, 52-60.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan, 5 (2)*, 183-193.
- Zuliani, H., Nurbaity, & Amalia, M. (2015). Efektivitas Permainan tradisional aceh dalam meningkatkan perilaku prososial remaja. *Jurnal Buah Hati, 2 (2)*, 44-49.