Ruang Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 4, Nomor 1, April 2026 (11-20)
e-ISSN 3025-0374
DOI 10.24252/rkjpm.v4i1.65943
https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ruangkomunitas

Penyuluhan Permainan Tradisional sebagai Revitalisasi Budaya Lokal di SD Negeri 2 Jayabakti

Hartinawanti*, Dina Firliana Nurdin, La Doni
Universitas Muslim Buton
tina53344@gmail.com

Info Artikel

Dikirim 20 Februari 2026
Direvisi -
Diterima 1 April 2026

Abstrak

Program ini bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya lokal serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti yang berfokus pada permainan tradisional Buton. Pelaksanaan kegiatan melalui tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Hasil program ini membuktikan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, juga menanamkan nilai-nilai karakter serta menumbuhkan kepedulian terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam satuan pembelajaran di sekolah dapat menjadi salah satu upaya yang efektif mendukung keterampilan fisik, sosial dan kultural peserta didik secara berkesinambungan.

Kata Kunci

Permainan Tradisional, Revitalisasi, Budaya Lokal

Abstract

This program aims to revitalize traditional games as an effort to preserve local culture and enhance students' knowledge and skills. The implementation method uses a participatory approach involving fifth-grade students at SD Negeri 2 Jayabakti, focusing on traditional Buton games. The activity is carried out through planning and implementation stages. The results of this program prove that traditional games effectively improve students' knowledge and skills, instill character values, and foster awareness of local culture. Therefore, integrating traditional games into school learning units can be an effective way to continuously support students' physical, social, and cultural skills.

Keywords

Traditional Games, Revitalisation, Local Culture

Copyright © The Author(s), 2026.

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan agar tidak punah. Pelestarian permainan tradisional di dunia bermain anak sangatlah penting karena memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak. Masyarakat Buton memiliki banyak permainan anak yang menyesuaikan dengan usia anak yang memainkannya, beragamnya permainan tradisional menjadi kearifan budaya tersendiri bagi masyarakat Buton di Sulawesi Tenggara (Maronta, et al. 2022).

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang berasal dari daerah tertentu yang memiliki nilai budaya serta tata nilai kehidupan masyarakat (Lubis & Khadijah, 2018). Kurniati (2016) menjelaskan permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai modal masyarakat dalam mempertahankan keberadaan dan identitas budayanya di tengah-tengah masyarakat yang beraneka ragam.

Menurut Maronta, et al. (2022) menyebutkan ada beberapa permainan tradisional yang populer dimainkan oleh anak-anak di Provinsi Sultra yakni *kasede-sede, meyeye*, dan *anse*. *Kasede-sede* merupakan sebutan untuk permainan tradisional engklek di Kabupaten Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara. Sementara *meyeye* adalah permainan yang dilakukan dengan melompati tali dari karet. Sedangkan *Anse* adalah sebutan yang dikenal oleh anak-anak di Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara untuk permainan tradisional gobak sodor.

Selain itu ada beberapa permainan lagi berdasarkan penuturan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Buabau, Masri, ada lima jenis permainan yang hampir hilang ditelan zaman yakni pertama *Lojo/Pelojo*, permainan *lojo* ini menggunakan alat yang terbuat dari tempurung kelapa yang dilubangi dan biasa dimainkan oleh anak laki-laki, untuk perempuan biasa disebut dengan *pebudo*. Kedua, *Pekababawa*, secara umum masyarakat menyebutnya dengan congklang, dalam tradisi Buton permainan ini dimainkan pada saat bersantai atau pada acara pertemuan keluarga. Ketiga, *Pekaopopo*, biasa disebut permainan sembunyi-sembunyi/ petak umpet. Salah satu dari pemain bertugas untuk menutup mata, dan pemain lainnya bersembunyi. Tugas seseorang yang menutup mata tersebut harus menemukan teman-temannya. Keempat, *Ase* adalah permainan menjaga daerah. Daerah masing-masing biasanya dibuat garis sebagai tanda. Pemain berusaha untuk melindungi daerahnya tanpa dimasuki oleh lawan lain. Pemain lawan bertugas untuk melewati kotak tersebut tanpa ditangkap. Kelima, *Peka'bawa*, ini adalah acara muda-mudi yang diprakarsai oleh orang tua. Para orang tua membuat acara ini untuk mencarikan jodoh buat anak-anak mereka dengan mengundang beberapa gadis dan mereka bekerja untuk acara tersebut, dari acara tersebutlah, semua gadis-gadis diamati oleh lelaki. Setelah itu, para lelaki memilih salah satu dari gadis yang

disukainya. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan para muda-mudi yang berpartispasi dalam acara *Peka'bawa* tersebut (publiksatu.co, 2017).

Permainan tersebut merupakan beberapa dari banyaknya permainan yang sering dimainkan anak-anak, namun memasuki era modernisasi saat ini sangat sulit menjumpai kembali sekumpulan anak-anak yang masih memainkannya. Perkembangan elektronik sudah mengikis habis permainan tradisional yang ada di Buton, khususnya di wilayah Baubau sebagai daerah perkotaan. Telah jarang ditemui ada anak-anak yang bermain permainan tradisional. Mereka justru cenderung memilih bermain *game play station* atau menggunakan *smartphone*. Pergeseran modernisasi zaman mulai menggerogoti eksistensi permainan tradisional saat ini. Fenomena yang marak melanda anak-anak di Indonesia termasuk di kota Baubau yaitu serbuan berbagai permainan berteknologi tinggi. Lestari dan Siregar (2017) menuturkan permainan yang sedang viral serbuan anak-anak berupa *remote car/ship*, *play station* serta *game* yang ada di *handphone* dan sebagainya.

Di Kabupaten Buton Selatan terdapat beberapa Kecamatan, salah satunya adalah Kecamatan Sampolawa. Kecamatan Sampolawa terdapat beberapa sekolah dasar, salah satunya yakni SD Negeri 2 Jayabakti. Pengabdian ini dilakukan di SD Negeri 2 Jayabakti yang memiliki siswa berjumlah 181 orang yang terbagi siswa laki-laki sebanyak 86 orang dan siswa perempuan sebanyak 95 orang. Di sekolah ini program kegiatan peningkatan pengetahuan dan keterampilan masih cenderung pasif. Terlihat pada aktivitas keseharian anak-anak lebih menggemari *game* online, mereka bermain bersama tetapi menggunakan *gadget* masing-masing. Salah satu dampak ketiadaan program (regular terkait upaya melestarikan budaya daerah) yang berkesinambungan membuat para generasi Z dan Alpha tidak lagi mengenal apalagi mengetahui adanya permainan-permainan tradisional. Tata kelola dan management sekolah juga belum terkoordinir dengan baik, tidak adanya jadwal maupun program-program rutin dalam hal pembinaan pengetahuan dan keterampilan bagi generasi muda di lingkungan sekolah ini.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya upaya merevitalisasi permainan tradisional di tengah modernisasi zaman. Tidak bisa dipungkiri perkembangan permainan masa kini mengikuti perkembangan informatika, akan tetapi permainan tradisional perlu dijaga eksistensinya. Permainan tradisional menekankan siswa menjadi pribadi peka terhadap lingkungan melalui interaksi yang dimainkan langsung bersama-sama serta mempunyai keunikan, kesenian, dan manfaat yang besar seperti kerja sama tim, olahraga, dan juga membantu meningkatkan daya otak. Sejalan dengan Montolalu (2015) menuturkan manfaat permainan tradisional yaitu anak menjadi lebih kreatif artinya permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, sebagai terapi saat anak akan melepaskan emosinya dengan cara berteriak, tertawa, dan bergerak, mengembangkan kecerdasan intelektual, emosi, logika, kinestetik, natural, spasial, musikal, spiritual serta mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).

Melalui kegiatan pengabdian ini memberikan peluang yang sebesar-besarnya bagi dosen untuk berkegiatan yang sejalan dengan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi yakni IKU 3 yang berbunyi dosen berkegiatan di luar kampus, selain itu sebagai upaya untuk memberikan pemahaman dan manfaat bagi peserta didik di SD Negeri 2 Jayabakti dalam upaya merevitalisasi permainan tradisional sebagai salah satu identitas suatu daerah.

Metode

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 2 Jayabakti dengan melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini disusun secara sistematis melalui dua tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Setiap tahapan dirancang mendukung keberhasilan tujuan pengabdian ini, yaitu revitalisasi budaya lokal melalui permainan tradisional.

1. Tahap Perencanaan
Tahap ini tim pengabdi melakukan serangkaian kegiatan awal untuk memastikan seluruh mekanisme pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat relevan dengan kebutuhan mitra dan kebijakan daerah. Tahap perencanaan bertujuan mengidentifikasi permainan tradisional lokal yang dikenal oleh masyarakat Buton. Beberapa permainan tradisional Buton yang telah dijelaskan sebelumnya diantaranya *Kasede-sede*, *Meyeye*, *Anse*, *Lojo/pelojo*, *Pekababawa*, *Pekaopopo*, *Ase*, *Peka'bawa*. Tahap perencanaan meliputi:

a. Identifikasi Lapangan
Tim pengabdi melakukan servei awal ke lokasi mitra yang akan dijadikan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yakni SD Negeri 2 Jayabakti. Selain itu juga mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan mitra terkait Budaya Lokal yang akan diintegrasikan.

b. Koordinasi dengan Pihak Mitra
Tahap ini tim pengabdi melakukan kesepakatan dengan mitra terkait jadwal pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdi yang akan melibatkan siswa kelas V SD Negeri 2 Jayabakti sebagai peserta kegiatan pengabdian.

c. Penyusunan Materi Pendukung
Tim pengabdi menyusun materi kegiatan pengabdian yang menekankan pada permainan tradisional masyarakat Buton sebagai salah satu upaya merevitalisasi Budaya Lokal.

d. Perencanaan Instrumen dan Dokumentasi
Tim pengabdi juga menyiapkan instrumen monitoring dan evaluasi untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan dan tingkat partisipasi peserta selama pelaksanaan kegiatan berlangsung. Selain itu, juga menyiapkan dokumentasi visual untuk mendukung penyusunan laporan akhir serta publikasi hasil kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan
Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan langsung di lokasi mitra yakni SD Negeri 2 Jayabakti. Kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif, interaktif dan komunikatif, dengam menekankan keterlibatan aktif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti selama kegiatan berlangsung. Tahap pelaksanaan ini bertujuan membangun kesadaran peserta didik akan Budaya Lokal Buton sebagai penerus Budaya. Langkah-langkah kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi:

a. Sosialisasi dan Pembukaan Kegiatan
Kegiatan diawali dengan sosialisasi terkait kegiatan pengabdian yang akan melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti. Tim pengabdi memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat serta peran peserta dalam kegiatan. Sosialisasi dilakukan agar peserta memiliki kesempatan untuk menyampaikan dan pengalaman mereka terkait Budaya Lokal.

b. Pemaparan Materi Penyuluhan
Tahap ini tim pengabdi menjelaskan materi utama terkait Budaya Lokal dalam hal ini berupa permainan-permainan tradisional serta bagaimana memainkannya yang dikenal oleh masyarakat Buton dari turun-temurun.

c. Tanya Jawab Terbuka
Tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan ataupun pengalaman serta pandangannya terkait permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat Buton. Diskusi ini bertujuan memberikan penguatan dasar terkait Budaya Lokal khususnya permainan tradisional yang telah berkembang di masyarakat Buton.

d. Evaluasi dan Penutupan Kegiatan
Tahap akhir kegiatan, tim pengabdi melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat partisipasi peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, serta pemahaman peserta terkait permainan tradisional masyarakat Buton. Evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner dan wawancara singkat. Kegiatan penutup yaitu penandatanganan berita acara kesepakatan kerjasama tim pengabdi dengan mitra yakni SD Negeri 2 Jayabakti.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada revitalisasi Budaya Lokal melalui permainan tradisional Buton yang melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti yang menghasilkan capaian signifikan yang berdampak pada eksistensi permainan tradisional di tengah perkembangan zaman modern yang identik dengan perkembangan digital termasuk *game* digital di kalangan anak-anak. Pendekatan yang digunakan yakni pendekatan partisipatif, interaktif dan komunikatif yang terbukti mampu memberikan penguatan serta menumbuhkan kesadaran peserta didik akan tanggungjawab dalam melestarikan permainan tradisional sebagai warisan Budaya Lokal masyarakat Buton.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dnegan penguatan komunikasi awal bersama peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengenal permainan tradisional Buton. Kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan beberapa permainan tradisional yang berkembang di masyarakat Buton dan bagaimana proses atau aturan/ cara memainkannya. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari dengan melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Jayabakti sebanyak 40 orang, hasil dari penyuluhan ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan sambutan positif dari pihak sekolah. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan ikut memperagakan selama kegiatan berlangsung. Beberapa permianan tradisional yang diperkenalkan diantaranya adalah *Kasede-sede*, *Meyeye*, *Anse*, *Lojo/pelojo*, *Pekababawa*, *Pekaopopo*, *Ase*, *Peka'bawa*. Respon tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional masih memiliki daya tarik tersendiri meski eksistensinya telah digeser oleh permainan modern di era digital saat ini.

Melalui permainan tradisional, peserta didik tidak hanya diajak bermain tetapi juga diberikan edukasi terkait nilai-nilai budaya yang melekat di dalamnya. Misalnya, *Kasede-sede* merupakan sebutan untuk permainan tradisional engklek di Kabupaten Muna Sulawesi Tenggara yang mengajarkan ketangkasan dan keseimbangan. Sementara *meyeye* adalah permainan yang dilakukan dengan melompati tali dari karet, untuk melatih kebugaran fisik dan kemampuan motorik. Sedangkan *Anse* adalah sebutan yang dikenal oleh anak-anak di Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara untuk permainan tradisional gobak sodor, untuk melatih kepemimpinan, strategi, sportivitas dan kerjasama anak.

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif dan membuka pandangan orang tua dan guru bahwa permainan tradisional bukan sekedar hiburan melainkan dapat dijadikan sebagai media edukasi yang menumbuhkan nilai-nilai sosial dan moral pada anak. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk melaksanakan program serupa, sehingga permainan tradisional tetap eksis ditengah pesatnya *games* digital/online.

Gambar 1. Kegiatan Kelas



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Kegiatan pengabdian yang menekankan pada revitalisasi permainan tradisional ini, diawali dengan pengenalan untuk memberikan wawasan kepada peserta didik terkait permianan tradisional lokal Buton. Pengenalan tersebut berupa penjelasan terkait aturan atau tata cara bermain, sejarah singkat serta nilai-nilai yang terkandung dalam permianan tradisional tersebut. Responsif peserta didik menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% peserta didik yang mengetahui permainan tradisional tersebut dan kurang dari 15 % yang pernah memainkannya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional telah mulai digantikan oleh permainan digital yang lebih eksis di kalangan generasi muda terutama generasi Alpha.

Setelah penjelasan/ pemaparan materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mulai mencoba memperagakan salah satu permainan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dan memahami makna dari permainan tersebut. Namun pada awal kegiatan, peserta didik masih terlihat canggung dan membutuhkan arahan, namun semangat mereka tetap kuat dan gembira mengikuti kegiatan seiring berjalannya waktu. Keseruan yang mereka rasakan dapat membuktikan bahwa permainan tradisional memberikan pengalaman yang menyenang-kan dan relevan dalam mendidik tanpa kehilangan esensi akademiknya.

Melalui kegiatan revitalisasi ini, peserta didik tidak hanya diajak bermain tetapi juga belajar menghargai dan sebagai bentuk pelestarian warisan budaya lokal yang harus dijaga dari generasi ke generasi. Permainan tradisional ini juga dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif mendukung pembelajaran berbasis karakter. Permianan tradisional selain melatih kecepatan reaksi dan kelincahan juga melatih kerjasama, tanggung jawab, sportivitas dalam kehidupan sehari-hari yang tidak selalu bisa ditawarkan pada permainan digital. Respon positif dari peserta didik seperti rasa ingin tahu, gembira dan menikmati keseruannya dalam bermain menunjukkan bahwa

permainan tradisional masih digemari oleh kalangan anak-anak, meski sebagian besar peserta didik belum pernah memainkannya sebelumnya.

Gambar 2. Peragaan Salah Satu Permainan Tradisional



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

2. Evaluasi dan Penutupan

Setelah sesi permainan, diskusi reflektif diadakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka. Mereka menyadari bahwa permainan tradisional sebagai sarana belajar tentang beradaptasi dengan aturan, menghargai anggota tim, pentingnya menjaga sportivitas, mengatur strategi, kerjasama dan lainnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon positif terhadap kegiatan penyuluhan. Sebanyak 85% peserta didik menyatakan sangat tertarik mengikuti kegiatan ini, sementara 15% lainnya menyatakan tertarik. Selain itu mereka menyatakan memahami jenis dan manfaat permainan tradisional juga sebagai sarana yang berpotensi besar untuk memperkaya pengetahuannya di sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan peserta didik terhadap permainan tradisional.

Kegiatan ini berdampak pada meningkatnya kesadaran siswa akan pentingnya interaksi sosial, kerja sama, dan aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional lokal Buton. Kearifan lokal masyarakat Buton yang turun-temurun diyakini mengandung filosofi nilai-nilai karakter sebagai nilai dalam etika kehidupan masyarakat (Hartinawanti & Nurhayati, 2025). Hasil ini sejalan dengan pendapat Kurniati (2016) dan Montolalu (2005) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berperan dalam mengembangkan kreativitas, kerja sama, serta kecerdasan sosial dan emosional anak. Pendapat lain oleh Heliani, et al. (2024) bahwa kegiatanintegrasi permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, fisik, dan kognitif serta memperkaya pengalaman belajar berbasis pelestarian budaya lokal.

Integrasi permainan tradisional ke dalam pendidikan formal dapat menjadi langkah konkret dalam mendukung pembentukan karakter dan pelestarian budaya. Sejalan dengan pengabdian Lestari, et al. (2025) mengemukakan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan aktivitas fisik juga memperkuat kecintaan terhadap budaya lokal. Hasil pengabdian lain juga menuturkan bahwa permainan tradisional yang diperkenalkan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya sekaligus menciptakan ruang edukasi yang aman dan inklusif (Isbandiyah, et al., 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada revitalisasi budaya berbasis permainan tradisional di SD Negeri 2 Jayabakti membuktikan bahwa pendekatan yang mengintegrasikan nilai budaya lokal mampu memberikan perubahan nyata baik dalam dimensi sosial maupun kultural bagi peserta didik. Secara sosial, kegiatan ini melahirkan kembali nilai-nilai moral yang mulai tergeser oleh digitalisasi dan modernisasi. Nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, bertanggung jawab merupakan fondasi moral yang dapat menumbuhkan kepedulian dan solidaritas antar peserta didik di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Secara kultural, kearifan lokal bukan sekedar warisan budaya, tetapi juga dapat dijasikan sebagai media pembelajaran karakter yang efektif, murah, inklusif dan kontekstual.

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini mendapat respon positif dari pihak sekolah, guru serta peserta didik, dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran di sekolah merupakan strategi efektif dalam meningkatkan aktivitas fisik peserta didik serta mendukung revitalisasi budaya lokal. Pendekatan serupa dapat dilakukan di wilayah lain sebagai strategi untuk membentuk generasi muda yang sehat, kreatif, dan penguatan karakter bangsa berbasis kearifan lokal.

Referensi

Hartinawanti, H., & Nurhayati, N. (2025). Internalizing PO-5 (Pomaemaeka) values to prevent educational transgressions: Focus on sexual violence. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 8*(3), 985–992.

Heliani, H., Ardhiyansyah, A., Yuliana, R., & Pahrijal, R. (2024). Revitalisasi permainan tradisional Jawa Barat di SDN Cikahuripan Kabupaten Sukabumi. *Sciences du Nord Community Service, 1*(2), 51–56.

Isbandiyah, I., Satinem, Y., Felani, R. O., Salsabilla, K. T., Herlyansah, R. B., & Hakim, R. (2025). Pemberdayaan kampung budaya Batu Urip melalui edukasi permainan tradisional sebagai media penanaman nilai karakter bangsa ramah anak. *Jurnal Medika: Medika, 4*(3), 725–731.

Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan ket-*

erampilan sosial anak. Kencana.

Lestari, I., Fahrizal, F., Amirzan, A., Hidayat, R., & Syatiri, M. (2025). Revitalisasi permainan tradisional sebagai warisan sejarah dalam meningkatkan aktivitas fisik anak sekolah dasar. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat), 3*(3), 955–965.

Lestari, W., & Siregar, N. (2017). Potensi permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*. https://doi.org/10.31227/OSF.IO/S3FH7

Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 4*(2), 177–186.

Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2022, September). Pengaruh permainan tradisional Sulawesi Tenggara terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 1223–1228).

Montolalu, B. E. F. (2015). *Bermain dan permainan anak*. Universitas Terbuka.

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional. *Sosial Budaya, 18*(1), 36–43.

Publiksatu. (2017, Maret 30). Duhh, permainan tradisional Buton mulai punah, ini daftarnya. https://publiksatu.co/baubau/1522807499/duhh-permainan-tradisional-buton-mulai-punah-ini-daftarnya