

PENDAHULUAN

Menurunnya minat siswa terhadap permainan tradisional akibat dominasi teknologi digital menambah urgensi untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam kegiatan bimbingan kelompok sebagai upaya pelestarian budaya (Sava & Harianto, 2024). Setiap daerah memiliki permainan khas yang bermakna, bukan sekadar permainan atau hiburan semata. Menurut Nurhayati (2012) permainan tradisional mampu menumbuhkan sembilan kecerdasan anak, mulai dari linguistik, logika matematik, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, hingga spiritual. Anggita (2018) menambahkan bahwa selain bermanfaat bagi kebugaran fisik, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, tolong-menolong, dan tanggung jawab yang berperan penting dalam pembentukan karakter. Melalui aktivitas bermain permainan tradisional, anak dapat mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan adaptasi sosial (Irman, 2017; Ramadhani, 2018). Menurut Priadi (2017) menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan hasil budaya yang bernilai besar sebagai sarana berfantasi, berkreasi, berolahraga, dan belajar hidup bermasyarakat.

Salah satu permainan tradisional yang masih relevan untuk diintegrasikan dalam layanan bimbingan dan konseling ialah engklek. Bermain engklek terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran (Asharianti & Yulia, 2022). Penggunaan engklek juga mampu mendorong kreativitas siswa (Rahayu, 2022). Selain itu, permainan engklek dapat menumbuhkan antusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan (Aprilia dkk., 2019). Penggunaan permainan engklek tidak hanya mendukung aspek kognitif dan afektif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai budaya lokal (Aktorida dkk., 2022). Namun, permainan ini mulai jarang dikenal oleh siswa karena kuatnya pengaruh permainan digital (Sava & Harianto, 2024). Oleh karena itu, penerapan engklek dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi strategi untuk melestarikan budaya dan menumbuhkan interaksi sosial positif mengingat permainan tradisional dapat memperkuat kemampuan komunikasi dan kontrol emosi anak (Fitriyani & Sari, 2023).

Dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling sendiri, metode permainan simulasi merupakan metode yang banyak direkomendasikan untuk dijadikan metode bimbingan kelompok dalam pengembangan pribadi sosial siswa (Lacksana 2017; Nisa dkk., 2020; Sandi dkk., 2019). Melalui media permainan simulasi, pelaksanaan bimbingan dan konseling lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam metode permainan simulasi adalah permainan tradisional. Menurut Ridwan (2016) permainan tradisional sendiri adalah permainan yang diwariskan turun temurun. Bimbingan kelompok dipilih karena bersifat dinamis dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses berbagi, refleksi, dan pengelolaan diri (Isnaeni & Hildayah, 2020). Lebih jauh, layanan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan regulasi emosi melalui dinamika kelompok yang suportif dan terbuka (Hidayat dkk., 2025; Anggraini & Harahap, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk melihat manfaat permainan tradisional engklek yang digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok. Pendekatan ini diharapkan mampu menghadirkan strategi layanan yang inovatif, kontekstual, serta berbasis kearifan lokal. Selain sebagai upaya pelestarian budaya, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan di lingkungan SMP melalui media permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang disusun berdasarkan pedoman PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Metode ini dipilih untuk menghimpun, menyeleksi, dan mensintesis secara sistematis hasil-hasil penelitian yang membahas integrasi permainan tradisional engklek sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok, khususnya pada konteks pendidikan di Indonesia dan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pencarian literatur dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui Google Scholar, dengan pertimbangan bahwa sebagian besar publikasi yang membahas bidang bimbingan dan konseling serta permainan tradisional di Indonesia diterbitkan dalam jurnal nasional berbahasa Indonesia dan terindeks dalam mesin pencari tersebut. Rentang tahun publikasi yang digunakan adalah 2014–2025, disesuaikan dengan kemunculan awal penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional engklek dalam layanan bimbingan kelompok hingga publikasi terkini yang relevan. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci “permainan tradisional engklek” OR “engklek” OR “sunda manda” AND “bimbingan kelompok” OR “bimbingan dan konseling” AND “siswa SMP” OR “remaja”. Untuk memastikan relevansi dan keterbacaan sumber, hasil pencarian dibatasi pada artikel jurnal ilmiah berbahasa Bahasa Indonesia yang tersedia dalam bentuk teks lengkap (full-text).

Seleksi artikel dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan secara sistematis untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Rincian kriteria disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Aspek	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Jenis publikasi	Artikel jurnal ilmiah peer-reviewed	Skripsi, tesis, disertasi, buku, prosiding, editorial
Tahun publikasi	2014–2025	Diterbitkan sebelum 2014
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Bahasa selain yang ditentukan
Aksesibilitas	Tersedia full-text	Hanya tersedia abstrak
Fokus kajian	Permainan engklek/tradisional dalam BK atau pendidikan	Tidak relevan dengan BK atau permainan tradisional
Desain penelitian	Kuantitatif, kualitatif, R&D, mixed-method, literature review	Opini atau kajian konseptual tanpa data
Subjek	Peserta didik (SD, SMP, remaja) dan layanan BK	Konteks non-pendidikan

Proses seleksi studi mengikuti empat tahapan utama sesuai alur PRISMA 2020, yaitu identifikasi, penyaringan (screening), penilaian kelayakan (eligibility), dan inklusi akhir (included). Pada tahap identifikasi, diperoleh sejumlah ± 120 artikel dari seluruh basis data. Setelah penghapusan artikel duplikat, tersisa ± 85 artikel unik. Tahap screening dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak, sehingga diperoleh ± 30 artikel yang dinilai relevan. Selanjutnya, tahap eligibility dilakukan melalui pembacaan teks penuh untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi. Hasil akhir menunjukkan bahwa 10 artikel memenuhi seluruh kriteria dan diikutsertakan dalam analisis.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis konten dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Setiap artikel dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk integrasi permainan engklek dalam layanan bimbingan kelompok, tujuan dan konteks penggunaan, tahapan layanan yang dipadukan, dampak terhadap aspek sosial, emosional, perilaku, dan karakter siswa, serta strategi implementasinya. Temuan kemudian dikodekan dan dikelompokkan sesuai rumusan masalah penelitian, lalu disajikan dalam bentuk tabel sintesis dan narasi tematik guna menggambarkan pola, kecenderungan, dan celah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Integrasi Permainan Tradisional Engklek sebagai Media dalam Layanan Bimbingan Kelompok Siswa SMP

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek diintegrasikan dalam layanan bimbingan kelompok melalui pendekatan *experiential learning*, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas bermain yang terstruktur dan reflektif (lihat pada tabel 2). Integrasi engklek umumnya dilakukan dengan memodifikasi aturan permainan agar selaras dengan tujuan layanan bimbingan, seperti pengembangan sosial, emosional, perilaku, dan karakter siswa. Dalam praktik layanan, engklek diposisikan sebagai media fasilitasi dinamika kelompok, bukan sekadar permainan rekreatif. Konselor berperan sebagai fasilitator yang mengaitkan setiap tahapan permainan dengan diskusi reflektif, umpan balik kelompok, serta penarikan makna (meaning making). Studi Lucyana (2014) pada siswa SMP/MTs menunjukkan bahwa modifikasi permainan engklek dalam bimbingan kelompok mampu menciptakan interaksi aktif antaranggota kelompok dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan. Hal ini menunjukkan bahwa engklek dapat berfungsi sebagai media integratif yang menghubungkan aktivitas fisik, kognitif, dan sosial dalam bimbingan kelompok.

Tabel 2. Bentuk Integrasi Permainan Engklek dalam Layanan Bimbingan Kelompok

No	Artikel	Bentuk Integrasi Engklek	Tujuan	Tahapan BK Kelompok	Media Pendukung	Karakter/ Keterampilan yang Disasar
1	Lucyana (2014)	Modifikasi aturan engklek dalam aktivitas bimbingan kelompok	Meningkatkan interaksi sosial siswa	Tahap kegiatan inti dan refleksi kelompok	Lembar refleksi, observasi perilaku	Interaksi sosial, kerja sama, komunikasi

2	Indreswari & Bariyyah (2021)	Permainan simulasi berbasis permainan tradisional	Pengembangan pribadi– sosial siswa	Tahap eksplorasi pengalaman dan diskusi	Panduan konselor, skenario permainan	Empati, kontrol diri, tanggung jawab
3	Putri et al. (2019)	Integrasi permainan tradisional sebagai model layanan BK	Inovasi layanan BK berbasis karakter	Tahap kegiatan inti dan penarikan makna	Panduan langkah layanan	Nilai karakter, disiplin, sportivitas
4	Istiqomah et al. (2023)	Engklek sebagai teknik dalam bimbingan kelompok	Meningkatkan perilaku prososial	Seluruh tahapan layanan BK kelompok	Buku panduan, instrumen penilaian	Prososial, empati, kepedulian
5	Juliyanti (2024)	Media engklek tematik dalam layanan BK	Meningkatkan wawasan karier	Tahap kegiatan inti dan evaluasi	Media visual, kartu karier	Kesadaran karier, pengambilan keputusan

Dampak Integrasi Permainan Engklek terhadap Perkembangan Sosial, Emosional, dan Perilaku Siswa

Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dianalisis, integrasi permainan engklek dalam layanan bimbingan kelompok dilaporkan memberikan dampak positif yang konsisten terhadap berbagai aspek perkembangan siswa (lihat pada tabel 3). Pada aspek sosial, permainan engklek terbukti meningkatkan kemampuan interaksi sosial, kerja sama, komunikasi interpersonal, empati, dan perilaku prososial. Temuan ini didukung oleh penelitian Lucyana (2014) serta kajian Indreswari dan Bariyyah (2021) yang menegaskan bahwa permainan tradisional berbasis kearifan lokal efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan relasi antarindividu.

Pada aspek emosional, permainan engklek berkontribusi dalam meningkatkan kontrol diri, regulasi emosi, rasa percaya diri, serta menurunkan kecenderungan perilaku agresif dan kecemasan. Penelitian Leksana et al. (2025) menunjukkan peningkatan signifikan pada perkembangan sosial-emosional peserta setelah intervensi berbasis engklek ($p = 0.002$). Temuan serupa juga dilaporkan oleh Indrayanti et al. (2025), yang menyatakan bahwa media permainan engklek efektif dalam mencegah kecenderungan perilaku agresif pada anak.

Pada aspek perilaku dan karakter, permainan engklek berperan dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab, sportivitas, disiplin, dan kepatuhan terhadap aturan kelompok. Pengembangan media dan panduan layanan berbasis permainan tradisional (Istiqomah et al., 2023; Putri et al., 2019) menunjukkan bahwa permainan engklek dan sejenisnya mengandung nilai karakter yang relevan dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Tabel 3. Dampak Integrasi Engklek terhadap Perkembangan Siswa

No	Artikel	Aspek yang Dikembangkan	Dampak Utama	Indikator Hasil	Temuan Kunci
1	Leksana et al. (2025)	Sosial–emosional	Peningkatan signifikan	Kerja sama, empati, regulasi emosi	$p = 0.002$
2	Lucyana (2014)	Sosial	Interaksi sosial meningkat	Komunikasi, partisipasi	H_0 ditolak

3	Indrayanti et al. (2025)	Emosional–perilaku	Penurunan agresivitas	kelompok Kontrol emosi, perilaku adaptif	Efektif (86%)
4	Indreswari & Bariyyah (2021)	Pribadi–sosial	Reduksi kecemasan	Empati, prososial	Konsisten lintas studi
5	Istiqomah et al. (2023)	Perilaku prososial	Perilaku prososial meningkat	Kepedulian, kerja sama	Produk sangat layak

Efektivitas Penggunaan Engklek Dibandingkan Layanan Bimbingan Kelompok Tanpa Media Permainan

Literatur menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang memanfaatkan permainan tradisional, khususnya engklek, cenderung lebih efektif dibandingkan layanan konvensional tanpa media permainan (lihat pada tabel 4). Hal ini disebabkan oleh meningkatnya partisipasi aktif siswa, suasana kelompok yang lebih menyenangkan, serta terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian kuantitatif dengan desain pretest–posttest (Lucyana, 2014; Leksana et al., 2025) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada variabel target setelah intervensi berbasis permainan, yang tidak selalu ditemukan dalam layanan bimbingan kelompok berbasis ceramah atau diskusi semata. Selain itu, penggunaan permainan tradisional dinilai lebih kontekstual dan dekat dengan budaya siswa, sehingga meningkatkan penerimaan dan efektivitas layanan dibandingkan media lain yang bersifat abstrak atau kurang familiar. Meskipun tidak semua penelitian secara eksplisit membandingkan engklek dengan media lain, kecenderungan hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki keunggulan dalam membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa, yang merupakan faktor kunci keberhasilan layanan bimbingan kelompok.

Tabel 4. Perbandingan Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok

No	Penulis & Tahun	Jenis Layanan BK	Media yang Digunakan	Tingkat Keterlibatan Siswa	Dampak Utama yang Dilaporkan	Efektivitas
1	Lucyana (2014)	BK Kelompok berbasis permainan	Engklek termodifikasi	Tinggi	Interaksi sosial meningkat signifikan	Tinggi
2	Leksana et al. (2025)	Bimbingan klasikal/ kelompok	Engklek	Tinggi	Perkembangan sosial-emosional meningkat ($p = 0.002$)	Tinggi
3	Indrayanti et al. (2025)	Layanan BK preventif	Media engklek	Tinggi	Penurunan kecenderungan agresif	Tinggi
4	Indreswari & Bariyyah (2021)	BK Kelompok konvensional (literatur)	Diskusi tanpa permainan	Sedang–rendah	Meningkatkan aspek pribadi-sosial	Sedang
5	Putri et al. (2019)	BK berbasis karakter	Permainan tradisional (Sunda Manda)	Tinggi	Internalisasi nilai karakter	Tinggi
6	Agustina et al. (2019)	Ceramah & diskusi	Tanpa media	Rendah–sedang	Kejenuhan siswa dalam	Sedang–

permainan	belajar	rendah
-----------	---------	--------

Strategi, Prosedur, dan Model Implementasi Permainan Engklek dalam Bimbingan Kelompok

Hasil sintesis literatur mengidentifikasi beberapa strategi dan prosedur implementasi permainan engklek yang umum digunakan dalam layanan bimbingan kelompok (lihat pada tabel 5). Pertama, permainan engklek dimodifikasi sesuai tujuan layanan, baik dari segi aturan, alur permainan, maupun indikator perilaku yang diamati. Kedua, pelaksanaan permainan selalu diikuti dengan diskusi reflektif terstruktur, yang bertujuan membantu siswa mengaitkan pengalaman bermain dengan kehidupan sehari-hari dan tujuan pengembangan diri.

Model implementasi yang banyak digunakan meliputi tahap pembukaan (orientasi dan kontrak kelompok), pelaksanaan permainan, refleksi individu dan kelompok, serta penarikan kesimpulan dan tindak lanjut. Pengembangan buku panduan dan media (Istiqomah et al., 2023; Juliyanti, 2024) menunjukkan bahwa kejelasan prosedur dan panduan teknis sangat berpengaruh terhadap efektivitas layanan, baik bagi konselor maupun peserta. Strategi implementasi engklek yang sistematis, terstruktur, dan reflektif terbukti meningkatkan efektivitas prosedural layanan bimbingan kelompok serta memudahkan replikasi di berbagai konteks sekolah, termasuk jenjang SMP.

Tabel 5. Strategi dan Model Implementasi Permainan Engklek dalam BK Kelompok

No	Penulis & Tahun	Tahapan BK Kelompok	Bentuk Implementasi Engklek	Peran Konselor	Output yang Dihasilkan
1	Lucyana (2014)	Kegiatan inti & refleksi	Engklek termodifikasi berbasis interaksi	Fasilitator & observer	Peningkatan interaksi sosial
2	Istiqomah et al. (2023)	Seluruh tahapan BK kelompok	Teknik permainan tradisional terstruktur	Fasilitator & evaluator	Perilaku prososial meningkat
3	Putri et al. (2019)	Kegiatan inti & penutup	Permainan Sunda Manda/engklek	Mediator nilai	Internaliasi karakter
4	Juliyanti (2024)	Kegiatan inti & evaluasi	Engklek tematik berbasis karier	Fasilitator makna	Wawasan karier siswa
5	Indrayanti et al. (2025)	Preventif– pengembangan	Media engklek edukatif	Pengarah & reflektor	Kontrol emosi, agresivitas menurun
6	Indreswari & Bariyyah (2021)	Eksplorasi & refleksi	Permainan simulasi berbasis kearifan lokal	Pengelola dinamika kelompok	Regulasi emosi & empati

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat diintegrasikan secara efektif sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok siswa SMP melalui pendekatan experiential learning. Engklek berfungsi sebagai media fasilitasi dinamika kelompok yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pengembangan aspek sosial,

emosional, perilaku, dan karakter. Integrasi yang disertai refleksi terstruktur menjadikan permainan engklek tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga bermakna dan relevan dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Saran

Disarankan agar konselor sekolah memanfaatkan permainan tradisional engklek sebagai media alternatif dalam layanan bimbingan kelompok dengan perencanaan dan fasilitasi reflektif yang tepat. Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas permainan engklek melalui studi empiris dengan desain eksperimen pada siswa SMP serta mengembangkan panduan implementasi yang lebih sistematis untuk memperkuat praktik layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. 2022. Pengembangan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 2(2): 164–173. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Anggita, G. M. 2018. Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2): 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, A. A., & Harahap, A. C. P. 2023. Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan regulasi emosi siswa. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan*, 7(2): 155–163. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v7i2.19470>
- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. 2019. Etnomatematika pada permainan tradisional engklek beserta alatnya sebagai bahan ajar. *Kadikma*, 10(1): 85–94.
- Asharianti, T., & Yulia, E. R. 2022. Efektivitas etnomatematika permainan engklek terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, Vol. 3(1): 53–61.
- Fitriyani, D., & Sari, A. N. 2023. Permainan tradisional sebagai sarana pengembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1): 45–53.
- Hidayat, A. N., Efendi, I., & Nurhayati, E. 2025. Pelaksanaan bimbingan kelompok dalam menangani perundungan di sekolah dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(3): 400–416. <https://doi.org/10.57171/jt.v6i3.671>
- Indrayanti, E. P., Nurmala, M. D., & Wahyuningsih, L. 2025. Pengembangan media permainan engklek untuk mencegah kecenderungan perilaku agresif pada anak. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 6(1): 16–24. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v6i1.701>
- Indreswari, H., & Bariyyah, K. 2021. Implementasi bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi berbasis kearifan lokal. *JKI (Jurnal Konseling*

- Indonesia), 6(2): 67–75.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI/article/view/8499>
- Irman. 2017. Nilai-nilai karakter pada anak dalam permainan tradisional dan modern. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 4(2): 89–96.
<https://doi.org/10.24042/kons.v4i2.2192>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. 2020. Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5): 148–156. [10.46799/jurnal-syntax-transformation.v1i5.69](https://doi.org/10.46799/jurnal-syntax-transformation.v1i5.69)
- Istiqomah, S., Afiati, E., & Handoyo, A. W. 2023. Pengembangan buku panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2): 34–50.
<https://doi.org/10.30870/diversity.v1i2.19>
- Juliyanti, N., Prabowo, A. S., & Conia, P. D. D. 2024. Permainan tradisional Indonesia untuk meningkatkan wawasan karir siswa. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(1): 143–148. <https://doi.org/10.33627/es.v7i1.1937>
- Katarya, R. 2018. A systematic review of group recommender systems techniques. Dalam *Proceedings of the International Conference on Intelligent Sustainable Systems (ICISS 2017)*: 425–428. [10.1109/ISS1.2017.8389444](https://doi.org/10.1109/ISS1.2017.8389444)
- Lacksana, I. 2017. Kearifan lokal permainan congklak sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah. *Satya Widya*, 33(2): 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Leksana, D. M., Fitriana, D., Kusumawati, E., & Sari, S. A. 2025. Pengaruh bimbingan klasikal dengan permainan engklek terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 2(1): 78–84.
- Lucyana, M. 2014. Penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. *Jurnal BK UNESA*, 4(3). <https://doi.org/10.70437/x2amgf29>
- Nisa, R. M., Saputra, W. N. E., Muarifah, A., & Barida, M. 2020. Dakon perdamaian: Teknik bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 1(1): 142–147.
- Nurhayati, I. 2012. Peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Empowerment: Jurnal Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2): 39–48.
<https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p39-48.614>
- Priadi, Y. I. 2017. *Implementasi permainan tradisional pada perancangan desain elemen interior untuk anak-anak*. Unpublished Doctoral Dissertation. Surabaya: Petra Christian University.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019. Inovasi layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan tradisional “Sunda Manda”. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, Vol. 1(1): 8–15.

- Rahayu, W. I. 2022. Penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(1): 48–58.
- Ramadhani, A. 2018. Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. Dalam *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, Vol. 1(1). <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/175>
- Ridwan, M. 2016. Pendidikan karakter berbasis permainan tradisional siswa sekolah dasar di Sumenep Madura. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD*.
- Sandi, A. M., Hadiwinarto, H., & Mishbahuddin, A. 2019. Pengaruh bimbingan kelompok berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan nilai-nilai karakter melalui seni tari. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2(3): 189–197. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/index>
- Sava, I. B., & Harianto, S. 2024. Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772. 10.31004/obsesi.v8i4.6030