

**NILAI-NILAI PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR ‘BAHAGAAN’
SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN IPS
SD NEGERI 3 GUNTUNG MANGGIS**

HILYATUL MAHMUDAH

Program Studi Magister Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat
hilyatulM94@gmail.com

Abstract

Education succeeds if it shows changes in the behavior of learners towards the better. Definitive behavioral changes begin with positive values of education. Values are considered as one of the factors that support a person's behavior to act good or bad, right or wrong. The value of the character must be developed during the learning process, one way of developing can be through traditional games. Traditional games are more fun and well liked by learners making it easier to instill values that can make good behavior. Traditional Banjar 'bahagaan' games are considered to foster character values in education through social studies learning resources. The aim of the study was to describe Banjar 'bahagaan' traditional game, explaining the stages of traditional Banjar 'bahagaan' game and describes the traditional Banjar 'bahagaan' game values as learning resources for social studies. The research method used is qualitative research. Data collection techniques used observation, interview and documentation study. The result of the research is the value obtained from the traditional game Banjar 'bahagaan' is the students can describe the traditional game Banjar 'bahagaan' and explain the stages of the game in detail and complete then learners are able to show the cooperation, togetherness and friendship that gave rise to the values self-esteem that can be a source of social studies learning that is religious value, honest value, tolerance value, discipline value, hard work value, democratic value, spirit value, the value of responsibility and the value of curiosity. Suggestions from the research is the need to socialize the use of traditional games Banjar 'bahagaan' as a means of learning and improvement in order to be innovative learning in teaching and learning activities of social studies with support from schools related facilities and infrastructure learning.

Keywords: *Traditional game, values, social studies, and learning resources*

Abstrak

Pendidikan berhasil jika memperlihatkan perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik. Perubahan perilaku pasti diawali dengan nilai-nilai yang positif dari pendidikan. Nilai dianggap sebagai salah satu faktor yang mendukung perilaku seseorang untuk bertindak baik atau buruk, benar atau salah. Nilai karakter harus dikembangkan saat proses pembelajaran, satu cara mengembangkan dapat melalui permainan tradisional. Permainan tradisional lebih menyenangkan dan disukai peserta didik sehingga lebih mudah menanamkan nilai-nilai yang dapat membuat perilaku yang baik. Permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’ dianggap dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter dalam pendidikan melalui sumber pembelajaran IPS. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’, menjelaskan tahapan permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’ dan menguraikan nilai-nilai permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’ sebagai sumber pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian yaitu nilai yang didapatkan dari permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’ adalah peserta didik dapat mendeskripsikan permainan tradisional Banjar ‘bahagaan’ serta menjelaskan tahapan-tahapan permainan secara rinci dan lengkap kemudian peserta didik mampu menunjukkan

kerjasama, kebersamaan dan persahabatan yang memunculkan nilai-nilai karakter pada diri sendiri yang dapat menjadi sumber pembelajaran IPS yaitu nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai semangat kebangsaan, nilai menghargai, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, nilai peduli sosial, nilai tanggung jawab dan nilai rasa ingin tahu. Saran dari penelitian adalah perlu adanya sosialisasi pemanfaatan permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' sebagai sarana belajar serta peningkatan agar dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan IPS dengan dukungan dari sekolah terkait fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran.

Kata Kunci: Permainan tradisional, nilai, IPS, dan sumber belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dapat digali sebaik mungkin. Melalui pengajaran dan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku yang baik agar ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan diri sendiri, masyarakat, dan lingkungannya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan guru untuk melakukan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dan mengembangkan tingkah laku yang diperlukan bagi diri sendiri agar menuju lebih baik (Amka, 2012: 43).

Perubahan perilaku pasti diawali dengan nilai-nilai yang positif dari pendidikan. Nilai dianggap sebagai salah satu faktor yang mendukung perilaku seseorang untuk bertindak baik atau buruk, benar atau salah. Penting menggali nilai-nilai positif untuk mengembangkan kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu nilai harus dikembangkan dalam pendidikan melalui proses pembelajaran. Sebagaimana yang dinyatakan Zakiah, dkk, 2014:14 Nilai merupakan sesuatu yang berharga, bermutu yang menunjukkan kualitas dan berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Knikers (Siagawati, 2007: 84) Nilai didapatkan dari hasil pembelajaran tentang pilihan untuk tetap melakukan sesuatu atau memilih untuk tidak melakukannya. Nilai merupakan suatu ukuran kualitas perbuatan baik yang dianggap sebagai sesuatu berharga, berguna dan memiliki banyak manfaat. Nilai sangat penting ditanamkan sejak dini karena nilai sangat bermanfaat untuk pegangan hidup (Nugrahastuti, 2016: 267). Fungsi nilai adalah untuk mengarahkan, mengendalikan dan menentukan perilaku seseorang yang dapat dikatakan baik dan dipercaya yang dapat diterapkan dalam lingkungan masyarakat atau sekolah (Novijayanti, 2015: 16-17).

Banyak cara untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dalam pendidikan salah satunya melalui permainan. Permainan adalah metode yang sangat mudah untuk mengembangkan

nilai-nilai karena permainan lebih menyenangkan dan disukai anak-anak. Anak-anak akan mampu berbagi secara jujur dan terbuka tentang perasaan dalam permainan. Menurut Astuti (Siagawati, 2007: 84), permainan merupakan sebuah aktivitas manusia dalam memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan.

Dari permainan maka terbentuknya sosialisasi peserta didik secara dini serta secara tidak langsung dapat menjadi penentu dan pembentukan kepribadian. Menurut Christriyati (Purwaningsih, 2006: 40) permainan yang di maksud bukan sekedar bermain-main tetapi permainan yang dapat menunjukkan bagaimana peserta didik dengan teman sebaya dapat bersosialisasi dan membangun rasa solidaritas tinggi tanpa membedakan status jenis kelamin maupun ekonomi. Oleh karena itu, melalui permainan diharapkan peserta didik dapat belajar mengenal teman sebaya dan lingkungan lebih spesifik serta dapat mengembangkan nilai-nilai kehidupan.

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anakanak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Andriani, 2012: 122).

Bishop & Curtis (Saleh, 2017: 131) Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di daerah tertentu secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi terdahulu untuk meneruskan tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional memiliki pola kegiatan yang menyenangkan yang sifatnya sederhana yang cenderung apa adanya. Permainan tradisional memiliki nilai yang besar bagi ana-anak dalam berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan dan ketangkasan.

Melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai melalui permainan tradisional memang tidak sederhana, karena harus mengetahui permainan tradisional yang cocok untuk peserta didik. Salah satu permainan tradisional Banjar yang memiliki kontak sosial dengan teman sebaya adalah permainan tradisional Banjar '*bahagaan*'. Permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' salah satu permainan yang sangat digemari peserta didik hingga sekarang. Dari tiga puluh lima permainan tradisional Banjar, permainan '*bahagaan*' salah satu permainan yang masih di lakukan peserta didik. Permainan tradisional '*bahagaan*' atau sering yang di sebut baasinan merupakan permainan tradisional Banjar yang sering dilakukan peserta

didik dengan menggabungkan laki-laki dan wanita dalam permainan yang tidak memerlukan alat tetapi membuat garis di tanah sebagai pembatas yang mempunyai tugas berbeda dalam kelompok ada yang menjaga dan jalan (Hendrawan, 2011: 194).

Permainan tersebut dilakukan secara kelompok yang memungkinkan peserta didik selalu berkomunikasi dalam sebuah permainan. Dengan adanya komunikasi dan sosialisasi peserta didik dan teman sebaya maka permainan tersebut sangat baik di gunakan untuk menggali nilai-nilai karakter yang dapat menjadi sumber pembelajaran. Permainan '*bahagaan*' merupakan jenis permainan yang berkelompok yang paling sedikit diikuti oleh tiga orang anak laki-laki atau perempuan, namun jarang terjadi pencampuran antara laki-laki dan perempuan. Tetapi dengan adanya perkembangan zaman dalam permainan '*bahagaan*' biasanya anak-anak mencampur laki-laki dan perempuan. Misalnya ada tiga orang laki-laki dan perempuan, maka dengan cara '*umpimpah*' cara yang tepat untuk menentukan teman kelompok hasil yang di dapat harus dalam satu kelompok peserta ada dua orang laki-laki dan satu perempuan dan untuk lawan ada dua orang laki-laki dan satu perempuan juga yang total bermain keseluruhan ada enam orang. Jika teman kelompok sudah dapat persiapan permainan dapat segera dilakukan. Menurut Huda (2015: 44) Alat yang sering digunakan dalam permainan tradisional '*bahagaan*' ialah:

- 1) Bubuk kapur atau ranting. Bubuk kapur dilakukan apabila permainan di lapangan yang bersemen, sedangkan ranting digunakan untuk dasar lapangan yang masih berpasir.
- 2) Bendera untuk hakim garis dengan ukuran 30 x 30 cm dengan tangkai 40 cm warna kuning dan merah (jika perlu).
- 3) Papan nilai untuk mencatat skor permainan.
- 4) Jam atau *stopwatch* untuk menghitung waktu dalam bermain.

Cara bermain bahagaan sangat sederhana namun sebelum menentukan yang mana "jaga" atau "pasang" maka peserta didik harus melakukan '*umpimpah*' atau '*basiun*'. Jika sudah dapat yang mana jaga atau pasang, misalnya jika pemain bahagaan hanya tiga orang maka salah satu akan jaga dan dua orang yang bermain. Misalnya pemain A B dan C, namun setelah '*umpimpah*' atau '*basiun*' yang kalah adalah pemain A, maka pemain A yang menjaga berada di garis sedangkan pemain B dan C yang bermain.

B ————— C

Gambar 1. Garis pembatas permainan banjar '*bahagaan*'

Sumber: Ideham (2015 : 433)

Keterangan :

A = Pemain A (Jaga)

B = Pemain B (Jalan)

C = Pemain C (Jalan)



Gambar 1. Garis pembatas permainan banjar '*bahagaan*'
Sumber: Hasanah (2016 : 71)

Menurut Huda (2015: 45) Aturan permainan tradisional '*bahagaan*' ialah:

- 1) Sebelum memulai harus membagi kelompok dengan adil misalnya melalui '*umpimpah*' atau '*basiun*'.
- 2) Bersiap ke tempat masing-masing, untuk yang kalah harus ke posisi garis dan harus bersiap jangan sampai lengah sedangkan yang menang harus menjadi tim jalan atau penyerang.
- 3) Setelah penentuan tim sudah jelas, maka permainan dapat di mainkan.
- 4) Tim jalan/p penyerang harus melewati garis dengan menghindari tangkapan atau sentuhan dari tim jaga.
- 5) Tim jaga berusaha menangkap atau menyentuh tim jalan/p penyerang dengan posisi kaki tim jaga harus berada di atas garis pola permainan.
- 6) Jika tim jaga menangkap atau menyentuh tim jalan/menyerang maka pergantian regu harus dilakukan menjadi tim jalan/menyerang yang menjadi tim jaga sedangkan tim jaga menjadi tim jalan/menyerang sampai tim pemain dapat melewati seluruh garis depan hingga belakang dan dari belakang hingga depan.
- 7) Dinyatakan menang atau meraih skor 1 apabila tim jalan/menyerang dapat berhasil melewati seluruh garis dari depan sampai belakang dan dari garis belakang sampai garis depan tanpa di tangkap atau di sentuh tim jaga.

Menurut Huda (2015: 45) Hukuman atau sanksi dalam permainan tradisional '*bahagaan*' ialah:

- 1) Untuk tim jaga, apabila menyentuh tim jalan/p penyerang dengan memukul atau mendorong maka siap dinyatakan kalah dan tidak boleh mengikuti permainan lagi.
- 2) Untuk tim jalan/p penyerang, apabila sengaja menjatuhkan tim jaga dan mengganggu tim jaga yang telah dilalui maka siap dinyatakan kalah dan tidak boleh mengikuti permainan lagi.

Menurut Kemendiknas (Abbas, 2014: 200-201) Nilai karakter yang dapat membentuk manusia sebagai makhluk sosial yaitu: (1) Nilai Religius, (2) Nilai Jujur, (3) Nilai Toleransi, (4) Nilai Disiplin, (5) Nilai Kerja Keras, (6) Nilai Kreatif, (7) Nilai Mandiri, (8) Nilai Demokratis, (9) Nilai Rasa Ingin Tahu, (10) Nilai Semangat Kebangsaan, (11) Nilai Cinta Tanah Air, (12) Nilai Menghargai prestasi, (13) Nilai bersahabat/komunikatif, (14) Nilai cinta damai, (15) Nilai gemar membaca, (16) Nilai peduli lingkungan, (17) Nilai peduli sosial, dan

(18) Nilai tanggung jawab. Menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik dapat melalui pembelajaran pendidikan IPS. Pemaknaan pembelajaran IPS dapat dihasilkan dengan guru memberikan sarana untuk peserta didik dapat melatih keterampilan dan sikap melalui lingkungan nyata.

Terkait dengan sumber pembelajaran pendidikan IPS adalah guru memperkenalkan pendidikan IPS melalui media atau lingkungan sosial berupa permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' agar memperlancar tercapainya tujuan belajar serta membentuk kepribadian peserta didik menjadi lebih baik, mampu berkomunikasi, bekerja sama dan mempunyai sikap solidaritas antar teman sebaya. Pendidikan IPS adalah pendidikan berdasarkan perkembangan peserta didik yang dilakukan secara nyata lalu disampaikan kepada peserta didik yang dijadikan bahan materi di dalam kelas maupun di luar kelas (Porda, 2014: 136).

Menurut Susanto (2014: 30) Pembelajaran IPS dimaksudkan adalah untuk mengembangkan partisipasi peserta didik secara efektif serta diharapkan peserta didik dapat memahami kondisi masyarakat Indonesia yang beraneka ragam, oleh karena itu penting peserta didik menerapkan nilai-nilai dalam pendidikan IPS. Seels dan Richey (Supriadi, 2015: 129) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sumber pendukung untuk kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung dan materi serta lingkungan pembelajaran. Dengan menggunakan permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' sebagai sumber pembelajaran pendidikan IPS di harapkan peserta didik dapat mengerti nilai-nilai dan mengambil maknanya agar terbentuknya kepribadian yang baik, jujur dan setia kawan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Alasan menggunakan penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah sesuai dengan rumusan masalah yang ingin di gali peneliti yaitu "Bagaimana permainan tradisional Banjar '*bahagaan*'?", "Bagaimana tahapan permainan tradisional Banjar '*bahagaan*'?", dan "Bagaimana nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' sebagai sumber pembelajaran IPS?". Dengan rumusan masalah tersebut maka penelitian kualitatif lebih cocok digunakan karena ingin mendapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah secara langsung agar terpecahkan permasalahan dalam penelitian tersebut.

Tempat penelitian di laksanakan di SD Negeri 3 Guntung Manggis, Jalan Sungai Salak RT.33/RW.05, Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin Timur, Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena

faktor lingkungan sekolah di SD Negeri 3 Guntung Manggis yang jauh dari perkotaan serta terbatasnya media pembelajaran oleh karena itu guru sering mencari alternatif lain untuk lebih mudah dalam memberikan materi sekaligus dapat menanamkan sikap kepribadian maupun nilai dalam pendidikan agar peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja tetapi manfaatnya yang di dapatkan. Selain itu permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' sering sekali di mainkan oleh peserta didik di SD Negeri 3 Guntung Manggis saat jam istirahat, permainan ini hampir setiap hari untuk di mainkan tanpa merasa lelah atau bosan.

Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan analisis dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, kemudian penyajian dan kesimpulan. Pengujian keabsahan data dilakukan melalui kredibilitas data yang meliputi perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi dan mengadakan *member check*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Permainan Tradisional Banjar '*Bahagaan*'

Berdasarkan analisis temuan yang peneliti temukan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional '*bahagaan*' merupakan salah satu permainan yang sangat sederhana namun menuntut peserta didik harus bekerjasama dalam kelompok yang menghasilkan persahabatan yang kuat antar peserta didik. Permainan tradisional '*bahagaan*' salah satu permainan yang di gemari peserta didik dari dulu hingga sekarang. Dari beberapa permainan tradisional banjar, permainan '*bahagaan*' salah satu permainan yang masih sering di mainkan hingga menjadi ajang lomba. Permainan tradisional '*bahagaan*' secara tidak langsung mengajarkan peserta didik untuk kreatif dalam membuat strategi karena permainan tersebut menuntut berpikir strategi. Kemudian peserta didik juga akan saling bekerja sama, sportif, dan saling menghargai. Selain itu peserta didik akan lebih aktif dan lincah dalam bergerak hingga komunikasi yang baik antar teman.

Permainan tradisional banjar '*bahagaan*' maka perasaan senang muncul karena peserta didik dapat bersosialisasi dan bergaul dengan mudah melalui bermain serta persahabatan semakin akrab. Untuk melakukan permainan harus memperhatikan waktu agar tidak terganggunya proses pembelajaran. Jadi waktu yang paling tepat saat istirahat, olahraga dan beberapa materi pembelajaran yang berhubungan dengan permainan '*bahagaan*'. Kesimpulan yang dapat diambil adalah permainan tradisional '*bahagaan*' merupakan salah satu permainan banjar yang sangat sederhana namun mempunyai manfaat banyak untuk

mengembangkan aspek kepribadian peserta didik yang sangat baik, aspek yang dapat dikembangkan peserta didik yaitu saling bekerjasama, sportif, saling menghargai, jujur dan lebih aktif berkomunikasi dengan orang lain.

B. Tahapan Permainan Tradisional Banjar ‘Bahagaan’

1. Persiapan sebelum memulai permainan tradisional ‘bahagaan’

a. Alat dan Bahan

Tahapan permainan tradisional ‘bahagaan’ sudah terlihat jelas nilai-nilai yang di dapatkan yaitu adanya kerjasama dalam mempersiapkan alat dan bahan dan membuat pola permainan kemudian bersama-sama setelah kerjasama peserta didik pasti muncul nilai disiplin dalam diri peserta didik karena setiap peserta didik harus menyesuaikan aturan permainan dalam mempersiapkan alat dan bahan. Selain itu dari kerjasama maka akan tumbuh nilai tanggung jawab karena setiap peserta didik harus melaksanakan tugas masing-masing sesuai apa yang harus di kerjakan, misalnya peserta didik yang satu membuat pola di sebelah kanan kemudian beberapa peserta didik membuat pola di sebelah kiri. Serta bertanggung jawab ketika membuat pola permainan peserta didik tidak boleh merusak lingkungan sekitar jadi membuat pola menggunakan bubuk kapur hanya khusus membuat pola saja jangan di gunakan yang lain atau menghambur dan mengotori lingkungan sekitar. Kemudian nilai yang di dapatkan peserta didik adalah nilai bersahabat/komunikatif dengan memperlihatkan rasa senang ingin bermain bersama-sama teman yang lainnya. Dengan rasa senang muncul rasa semangat yang merupakan bagian dari nilai semangat kebangsaan, karena nilai semangat membuktikan bahwa peserta didik sangat bersemangat ingin mengikuti permainan dan bersikap bahagia mengikuti permainan yang akan di laksanakan serta selalu ingin memainkan kapan pun dan dimanapun. Dari sebuah kerjasama dan kebersamaan peserta didik maka nilai disiplin, tanggung jawab, bersahabat dan semangat kebangsaan tumbuh pada diri sendiri maupun orang lain.

b. Mempersiapkan tim regu yang jalan dan jaga dengan cara ‘umpimpah’ atau ‘basiun’

Nilai yang terlihat saat pembagian tim regu pemain laki-laki dan perempuan serta tim jalan/menyerang dan jaga ialah nilai disiplin karena peserta didik sudah menunjukkan sikap dan perilaku mentaati peraturan yang mereka sepakati untuk permainan tidak boleh di campur antara laki-laki dan perempuan, siapa yang bermain duluan tim laki-laki dan perempuan serta pembagian tim yang jalan/menyerang maupun tim jaga. Kemudian dengan nilai disiplin pasti ada nilai jujur itu terlihat saat proses ‘umpimpah’ atau ‘basiun’ jika kalah atau menang harus

jujur tidak boleh berbohong. Selain nilai disiplin dan nilai jujur, nilai yang terlihat saat penentuan tim adalah nilai tanggung jawab. Nilai tanggung jawab terlihat saat peserta didik menerima hasil dari penentuan menggunakan *'umpimpah'* dan *'basiun'* kemudian peserta didik siap melaksanakan sesuai tugas yang telah di tentukan bersama-sama.

c. Cara dan aturan permainan tradisional *'bahagaan'*

Nilai yang di dapatkan peserta didik saat kesepakatan aturan dalam permainan tradisional *'bahagaan'* sudah terlihat yaitu adanya nilai disiplin karena peserta didik harus menuruti peraturan yang sudah di sepakati bersama dan menerima konsekuensi jika melanggar peraturan yang sudah di sepakati. Kemudian selain nilai disiplin, maka nilai demokratis juga sudah terlihat dari peserta didik yang bersikap dan bertindak menilai bahwa semua tim memiliki kewajiban yang sama untuk meraih kemenangan dan harus menuruti semua tata cara peraturan yang sudah di sepakati bersama. Nilai yang terlihat selain yang di jelaskan tadi, nilai tanggung jawab sudah ada dalam penentuan cara dan peraturan karena dengan peserta didik menerima seluruh cara dan peraturan yang di sepakati maka rasa tanggung jawab muncul pada diri sendiri. Nilai tanggung jawab berupa kesadaran diri sendiri peserta didik harus melaksanakan tugas dalam permainan sesuai dengan cara dan peraturan kemudian tidak boleh melanggar peraturan tersebut.

Kesimpulan yang dapat diambil dari tahapan-tahapan dalam permainan tradisional *'bahagaan'* adalah peserta didik harus mengumpulkan alat dan bahan berupa kapur bubuk dan ranting, pemain tim regu masing-masing lima orang untuk tim jalan dan lima orang tim jaga, menentukan waktu permainan dan aturan yang harus disepakati bersama-sama. Untuk kesimpulan yang dapat diambil dari nilai-nilai persiapan sebelum permainan tradisional *'bahagaan'* adalah adanya nilai kerjasama, nilai disiplin, nilai tanggung jawab dan nilai peduli lingkungan, nilai-nilai yang di dapatkan peserta didik sudah terlihat yaitu adanya nilai bersahabat/komunikatif, nilai kekompakkan, nilai semangat, nilai disiplin, nilai jujur, nilai tanggung jawab, dan nilai disiplin, nilai demokratis, nilai jujur.

2. Proses permainan tradisional *'bahagaan'*

Sebelum permainan mulai peserta didik dapat berdoa bersama dengan mengikuti kepercayaan masing-masing ini membuktikan bahwa adanya nilai religius dalam melaksanakan sebuah kegiatan terutama dalam permainan agar tidak terjadi hal-hal buruk dan di lancarkan dalam permainan tradisional *'bahagaan'*. Nilai-nilai karakter yang di dapatkan peserta didik sudah terlihat yaitu adanya nilai jujur saat pemain bersiap ke tempat masing-

masing. Jujur yang dilakukan peserta didik disini adalah jika saat penentuan di nyatakan menang maka peserta didik harus jujur dan bersiap ke posisi tim jalan/menyerang sedangkan jika saat penentuan di nyatakan kalah maka peserta didik harus jujur ke posisi tim jaga yaitu berada di garis pola permainan. Kemudian selain nilai jujur maka nilai disiplin juga terlihat saat pemain bersiap ke posisi masing-masing karena peserta didik setelah mengetahui cara dan peraturan serta tugas masing-masing maka peserta didik harus bertindak mencari posisi dan tempat sesuai tugas masing-masing yang sudah di tentukan. Setelah itu muncul rasa tanggung jawab akan posisi masing-masing, tanggung jawab di sini akan di pegang diri sendiri untuk melaksanakan tugas dan menjaga posisi masing-masing sesuai ketentuan.

Kemudian wasit membunyikan peluit sebagai tanda permainan dapat di mulai, mendapatkan skor, pelanggaran dan pergantian tim jalan dan jaga yang membuktikan bahwa ada nilai disiplin untuk wasit dan peserta didik dalam permainan tradisional '*bahagaan*' serta tanggung jawab dari wasit. Dalam permainan tradisional '*bahagaan*' berlangsung maka kerjasama antar tim sangat di perlukan untuk mencapai tujuan bersama-sama yaitu kemenangan, yang tim jalan/menyerang ingin mempertahankan posisi sedangkan tim jaga ingin merebut posisi tim jalan/menyerang. Karena jika berada di tim jalan/menyerang peluang mendapatkan skor sangat besar. Jika skor yang di dapatkan sesuai dengan harapan dan lebih tinggi dari tim jaga maka tim jalan/menyerang dinyatakan pemenang dari permainan tradisional '*bahagaan*'.

Dalam permainan tradisional '*bahagaan*' peserta didik sangat berusaha keras untuk bisa lolos menjadi pemenang hingga ada beberapa yang terjatuh, walaupun terjatuh peserta didik langsung saling bermaaf-maafan maka nilai yang didapatkan adalah nilai kerja keras dan nilai menghargai. Kecurangan juga ada beberapa terjadi dalam permainan saat itu wasit sebagai pemimpin permainan lebih jeli melihat secara detail agar tidak bertengkar dan salah paham maka nilai yang terdapat adalah nilai cinta damai, nilai menghargai dan nilai persahabatan.

Saat interaksi dan komunikasi yang terjadi saat dilapangan maka kalimat pertama yang di serukan peserta didik adalah '*ayo semangat*' kalimat seruan semangat mengandung nilai semangat dan nilai bersahabat/komunikatif, karena peserta didik menunjukkan tindakan yang bahagia dan menempatkan kepentingan diri sendiri terhadap permainan yang di mainkan serta tidak boleh menyerah kemudian dengan adanya semangat dari peserta didik maka peserta didik bersama teman sebaya akan lebih mudah bergaul dan bekerja sama untuk mendapatkan tujuan bersama-sama.

Kalimat kedua yang di serukan peserta didik adalah '*jangan kada ingat cara lawan aturan yang kita sepakati tadi buhannya lah*' kalimat tersebut mengandung nilai disiplin karena peserta didik harus tertib dan mematuhi cara lawan peraturan yang sudah di sepakati kalau ada yang curang maka konsekuensinya harus di tanggung seluruh kelompok yang kalah. Kemudian nilai yang terlihat selain disiplin adalah nilai jujur karena jika kalah harus mengaku kalah atau jika tim jaga telah menangkap dan menyentuh salah satu anggota tim jalan/menyerang maka tim yang di sentuh harus mengakui bahwa kalah dan harus bertukar posisi. Jangan pura-pura tidak tersentuh. Kemudian nilai tanggung jawab yang terlihat di sini adalah adanya melaksanakan tugas dan bertanggung jawab pada diri sendiri karena sudah mengetahui cara dan peraturan maka dari diri sendiri harus sadar bahwa jika melanggar kita harus siap dengan konsekuensinya. Kemudian nilai yang selanjutnya di lihat adalah nilai demokratis dengan adanya cara dan aturan maka keseluruhan hak maupun kewajiban peserta didik dalam mengikuti aturan adalah sama tidak adanya pilih kasih, jadi cara dan aturan di buat sama untuk seluruh tim jalan/menyerang maupun tim jaga.

Kalimat ketiga yang di serukan peserta didik adalah '*Lakasi bukah jangan galai*' kalimat tersebut mengandung nilai semangat karena peserta didik memberikan kekuatan untuk teman lainnya agar lebih semangat dan tidak mudah putus asa. Kalimat tersebut membuktikan bahwa nilai bersahabat/komunikatif juga sudah ada karena sudah memperlihatkan bahwa teman yang satu dengan teman lain mudah bergaul dan mempercayai ingin bekerjasama dengan teman yang lainnya. Selain itu ada nilai kerja keras yang dihasilkan yaitu peserta didik bersungguh-sungguh memainkan permainan '*bahagaan*' walaupun sulit tapi peserta didik berusaha untuk meraih kemenangan bersama-sama. Karena rasa kerja keras tersebut muncul nilai tanggung jawab pada diri sendiri yang membuat peserta didik harus berusaha bermain sampai tujuan yang dicapai sesuai di inginkan bersama.

Kalimat keempat yang di serukan peserta didik adalah '*amun ada kesempatan langsung ja bukah*' kalimat tersebut mengandung nilai semangat, kepercayaan, tanggung jawab, kerja keras dan bersahabat/komunikatif karena dari kalimat saja sudah jelas bahwa nilai semangat peserta didik sangat terlihat jelas dengan sikap semangat peserta didik tidak mudah menyerah dalam mendapatkan hasil yang di inginkan. Kemudian muncul nilai kepercayaan pada diri peserta didik antar teman sebaya mereka memiliki sikap saling percaya satu dengan yang lainnya bahwa dapat bekerjasama untuk melakukan dan mencapai tujuan yaitu kemenangan, setelah saling percaya maka tanggung jawab pada diri sendiri akan muncul bagaimana pun caranya mereka harus dapat memenangkan permainan ini dengan di sertai kerja keras pada

diri sendiri dan bersama teman-teman. Karena hasil yang di inginkan akan sesuai dengan kerja keras tim yang kompak. Dengan adanya kekompakkan maka nilai persahabatan akan terjalin serta semakin saling mengenal satu dengan yang lainnya.

Kalimat kelima yang di serukan peserta didik adalah *'ikam hadangi inya, ku mahadangi inya'* kalimat tersebut mengandung nilai kepercayaan, tanggung jawab, bersahabat/komunikatif, kerja keras dan peduli sosial karena dengan kalimat tersebut membuktikan bahwa peserta didik yang satu dengan yang lain memberikan kepercayaan penuh agar membantu peserta didik yang kesulitan saat melakukan permainan *'bahagaan'* kemudian muncul rasa tanggung jawab karena teman yang dipercayai dapat melakukan apa yang di minta teman lainnya jadi bagaimana caranya diri sendiri harus bertanggung jawab agar tidak mengecewakan teman lainnya. Dengan adanya saling percaya dan tanggung jawab pasti akan ada rasa bersahabat/komunikatif yang berarti teman yang satu dengan lainnya sudah mempunyai ikatan keakraban dan rasa senang telah di bantu yang muncul pada peduli sosial yang diri sendiri membantu teman lainnya saat di butuhkan dengan rasa ikhlas.

Kalimat keenam yang di serukan peserta didik adalah *'ikam masuk bedahulu kena ku memancing sakira kawa masuk jua'* kalimat tersebut mengandung nilai kepercayaan, disiplin, tanggung jawab, bersahabat/komunikatif dan kerja keras karena teman yang satu dengan teman yang lainnya sudah memberikan kepercayaan penuh bahwa teman lainnya dapat melaksanakan tugas dengan baik. Dengan rasa percaya itu lah maka rasa disiplin dan tanggung jawab muncul bersama dalam diri peserta didik, yang menunjukkan perilaku peserta siap dan tertib dalam melakukan permainan lalu bertanggung jawab pada diri sendiri untuk menjaga kepercayaan yang di berikan teman lainnya ke pada dirinya. Maka kerja keras akan di lakukan karena tanggung jawab yang di berikan teman lain untuk dirinya sendiri bagaimana caranya bebas dan lolos dari tim jaga yang kemudian muncul rasa persahabatan antara teman karena tim sudah saling percaya dan berkerja keras semaksimal mungkin secara bersama-sama.

Kalimat ketujuh yang di serukan peserta didik adalah *'iya am tejapai musuh betukar posisi manjaga am kita'* kalimat tersebut mengandung nilai jujur, disiplin, tanggung jawab dan menghargai karena jika memang salah satu temannya dari tim ada yang tertangkap atau tersentuh maka harus jujur dan mengakui kesalahan bahwa sudah di tangkap tim jaga dan harus menerima kekalahan yang merupakan bentuk nilai disiplin dan tanggung jawab maka bertukar lah posisi yang tim jaga menjadi tim jalan sebaliknya tim jalan menjadi menjaga. Saling menghargai hal yang penting sudah terlihat dalam permainan ini yaitu peserta didik

menerima kekalahan dengan lapang dada dan berusaha agar dapat memenangkan permainan lagi, namun dengan adanya kalah dan menang peserta didik tidak boleh saling mengejek dan menyalahkan karena itu nilai menghargai sudah sangat terlihat saat permainan berlangsung.

Kalimat kedelapan yang di serukan peserta didik adalah '*semangat kawan lah jangan mudah tapancing*' kalimat tersebut mengandung nilai semangat, kerja keras, tanggung jawab dan bersahabat/komunikatif. Peserta didik sangat bersemangat dalam memainkan 'bahagaan' hingga setiap anak menyerukan kata semangat yang menunjukkan tidak boleh mudah menyerah karena meraih kemenangan tidak boleh patah semangat dan harus terus berusaha itu yang menunjukkan kerja keras setiap pemain untuk berhasil dalam permainan dan meraih kemenangan sesuai kehendak sebuah tim. Walaupun bermain terkadang sulit tapi peserta didik tetap berusaha keras agar tercapainya tujuan karena itu tanggung jawab diri sendiri muncul karena ingin menang dan berusaha sungguh-sungguh. Dari kedekatan dan keakraban peserta didik bersama teman-teman yang lain maka persahabatan/komunikatif telah di dapatkan peserta didik.

Kalimat kesembilan yang di serukan peserta didik adalah '*hore menang*' kalimat tersebut mengandung nilai semangat, cinta dan menghargai. Dari kalimat tersebut maka sudah terlihat dari sikap semangat karena di nyatakan menang dari permainan tapi walaupun menang anak harus tetap rendah hati tidak boleh sombong. Serta rasa cinta damai dan menghargai yang di dapat peserta didik tidak boleh saling mengejek karena yang kalah belum tentu cara bermain tidak bagus hanya saja kurang usaha dan keberuntungan belum berpihak. Jika saling mengejek maka kesalah pahaman akan terjadi kemudian perkelahian akan terjadi.

Kalimat kesepuluh yang di serukan peserta didik adalah '*bah iya am kalah*' kalimat tersebut mengandung nilai menghargai, semangat, kerja keras dan cinta damai. Dalam permainan wajar jika ada kalah maupun menang oleh karena itu saling menghargai sangat penting dalam permainan, yang menang harus menghargai yang kalah dengan tidak mengejek dan menyinggung perasaan tim kalah serta tim kalah harus tetap semangat dan percaya akan kemenangan di kemudian hari kekalahan sekarang merupakan kemenangan yang tertunda maka peserta didik akan berusaha kerja keras lagi dalam melakukan permainan untuk menang. Walaupun kalah tidak boleh menunjukkan rasa kecewa berlebih, rasa kecewa berlebih dapat menyebabkan perkelahian oleh karena itu lebih baik menerima kekalahan dan menyadari kesalahan tapi tetap saling bersahabat dengan teman yang lainnya.

Kalimat kesebelas yang di serukan peserta didik adalah '*jangan sarik nginih permainan haja*' kalimat tersebut mengandung nilai menghargai, cinta damai, semangat, dan

bersahabat/komunikatif. Dalam permainan terkadang ada sedikit kesalahpahaman antar tim karena semua peserta pasti ingin menang. Untuk menghindari kesalahpahaman peserta didik harus saling menghargai dan tidak boleh mengejek jika menang atau kalah serta harus menerapkan cinta damai dalam permainan. Semangat yang penting dalam permainan mungkin keberuntungan berpihak pada tim lain tetapi tim yang kalah harus tetap semangat karena kalah hari ini belum tentu selanjutnya akan kalah, kemenangan pasti akan di raih suatu saat nanti jika bersemangat dan terus berusaha memperbaiki kesalahan kenapa jadi kalah. Dengan adanya semangat yang terjalin dalam tim maka akan saling mengerti satu sama lainnya dan persahabatan.

Kalimat kedua belas yang di serukan peserta didik adalah '*sudah berapa skor?*' kalimat tersebut mengandung nilai rasa ingin tahu karena tim peserta ingin mengetahui berapa skor yang sudah di hasilkan dalam permainan agar lebih bersemangat dalam bermain dan semakin kerja keras untuk mencapai kemenangan. Kalimat ketiga belas yang di serukan peserta didik adalah '*sampai 5 menit ampunan kita lah hari parak hujan*' kalimat tersebut mengandung nilai disiplin dan tanggung jawab karena peserta didik dalam bermain harus tertib dalam waktu dan bertanggung jawab untuk menyesuaikan waktu seberapa lama dalam bermain tidak boleh terlalu larut bermain hingga lupa dengan belajar di sekolah, di karenakan cuaca hari tersebut kurang mendukung dan akan turun hujan maka peserta didik harus secepatnya menyelesaikan permainan lalu masuk ke kelas masing-masing tidak boleh bermain saat hujan karena sangat berbahaya untuk kesehatan peserta didik dan menghindari hal-hal buruk terjadi.

Nilai-nilai yang di dapatkan peserta didik dari proses permainan tradisional '*bahagaan*' secara menyeluruh dari berdoa sebelum mulai permainan, bersiap posisi masing-masing, wasit meniup peluit sebagai awal dari permainan hingga seterusnya yaitu nilai religius, nilai disiplin, nilai kekompakan, nilai tanggung jawab, nilai demokratis, nilai kerja keras, nilai cinta damai, nilai bersahabat/komunikatif, nilai menghargai, nilai kepercayaan, nilai peduli sosial, nilai semangat, nilai toleransi dan nilai rasa ingin tahu.

3. Penutup permainan tradisional '*bahagaan*'

Mengakhiri permainan tradisional wasit meniup peluit sebagai tanda selesai itu mengandung nilai disiplin yang di pegang oleh wasit sebagai pemimpin permainan. Wasit mengumumkan hasil skor yang di raih tim laki-laki dan perempuan, maka nilai disiplin, nilai jujur dan nilai tanggung jawab yang di pegang oleh wasit. Peserta didik harus menerima bagaimanapun hasil yang di sampaikan ini merupakan nilai menghargai. Setiap tim melakukan jabat tangan secara bergantian untuk menandakan persahabatan, nilai yang

terkandung disini adalah nilai menghargai dan nilai cinta damai. Kemudian untuk mengakhiri kegiatan permainan peserta didik dapat berdoa bersama yang menjadi nilai religius dalam permainan tradisional '*bahagaan*'.

Nilai-nilai yang di dapatkan peserta didik sudah terlihat yaitu adanya nilai religius, nilai disiplin, nilai tanggung jawab, nilai jujur, nilai cinta damai, nilai menghargai dan nilai bersahabat/komunikatif.

Kesimpulannya dari permainan tradisional '*bahagaan*' adalah peserta didik sudah saling kerjasama dan bersama-sama untuk menyelesaikan sebuah proses permainan sehingga banyak manfaat yang dapat diambil peserta didik untuk menjadi kepribadian yang baik, nilai-nilai karakter yang dapat membuat kepribadian peserta didik lebih baik dari persiapan, proses permainan tradisional '*bahagaan*', hingga penutup permainan tradisional '*bahagaan*' secara menyeluruh adalah nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai rasa ingin tahu, nilai semangat kebangsaan, nilai menghargai, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, nilai peduli sosial dan nilai tanggung jawab.

C. Nilai-nilai Permainan Tradisional Banjar '*Bahagaan*' sebagai Sumber Pembelajaran IPS

Dari observasi dan wawancara yang didapatkan maka dalam sebuah permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' terdapat sebuah kerjasama, kebersamaan dan persahabatan dalam sebuah tim. Kerjasama sudah terlihat dari awal persiapan, proses hingga akhir permainan. Dalam sebuah kerjasama maka peserta didik telah mengembangkan sikap kepribadian yang baik untuk diri sendiri maupun orang lain, kerjasama telah memunculkan beberapa nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang terlihat dari permainan tradisional '*bahagaan*' adalah nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai rasa ingin tahu, nilai semangat kebangsaan, nilai menghargai, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, nilai peduli sosial dan nilai tanggung jawab yang dapat menjadi sebagai acuan dalam sumber pembelajaran IPS di Sekolah dasar. Tidak hanya nilai-nilai karakter yang dapat menjadi sumber pembelajaran IPS, permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' juga merupakan sumber pembelajaran IPS yang sangat penting di lihat dari penyampaian pembelajaran IPS melalui metode permainan '*bahagaan*'. Peserta didik mengetahui permainan tradisional '*bahagaan*' merupakan salah satu ciri khas dari budaya Banjar yang termasuk dari keberagaman bangsa Indonesia. Sumber pembelajaran IPS harus didapatkan dari lingkungan nyata agar pembelajaran lebih bermakna.

Dengan pembelajaran lingkungan nyata melalui permainan tradisional '*bahagaan*' maka peserta didik mampu memahami nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan pedoman untuk kehidupan dan kepribadian peserta didik. Nilai-nilai tersebut dikembangkan untuk menggali potensi-potensi peserta didik dan dapat mengambil makna dari kehidupan sosial di sekolah maupun di masyarakat. Peserta didik dapat menjadi lebih baik untuk sekarang hingga masa yang akan datang. Konsep pembelajaran pendidikan IPS untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan melalui permainan tradisional '*bahagaan*' dapat melalui ilmu sosiologi sedangkan untuk permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' konsep pembelajaran dapat melalui ilmu Sejarah yang membahas tentang keberagaman bangsa dan budaya Indonesia.

SIMPULAN

Permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' merupakan salah satu permainan Banjar yang sangat sederhana namun mempunyai manfaat banyak untuk mengembangkan aspek kepribadian peserta didik yang sangat baik, aspek yang dapat dikembangkan peserta didik yaitu saling bekerjasama, sportif, saling menghargai, jujur dan lebih aktif berkomunikasi dengan orang lain. Permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' tidak terlepas tahapan yaitu persiapan, proses permainan tradisional Banjar '*bahagaan*', hingga penutup permainan tradisional Banjar '*bahagaan*'.

Permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' terdapat sebuah kerjasama, kebersamaan dan persahabatan dalam sebuah tim. Kerjasama telah memunculkan beberapa nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang terlihat dari permainan tradisional '*bahagaan*' adalah nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai demokratis, nilai semangat kebangsaan, nilai menghargai, nilai bersahabat/komunikatif, nilai cinta damai, nilai peduli sosial, nilai tanggung jawab dan nilai rasa ingin tahu yang dapat menjadi sebagai acuan dalam sumber pembelajaran IPS di Sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penerapan permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' dalam pembelajaran IPS perlu ditingkatkan, selain permainan tradisional Banjar '*bahagaan*' memiliki banyak manfaat yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan kemampuan sosial anak, permainan tradisional '*bahagaan*' juga dapat menjadi inovasi pembelajaran bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan IPS. Perlu adanya sosialisasi untuk sekolah mengenai pentingnya pemanfaatan berbagai macam permainan tradisional salah satunya '*bahagaan*' yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang baik dan efektif bagi peserta didik, dan perlu adanya dukungan dari sekolah terkait fasilitas untuk mendukung pelaksanaan pemanfaatan permainan tradisional disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Ersis Warmansyah. 2014. *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Aziz, Amka Abdul. 2012. *Karakter Guru Profesional Melahirkan Murid Unggul Menjawab Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Al-Mawardi Prima.
- Dwi Ayu Putri Novijayanti. 2015. *Implementasi Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Pemalang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi. 2016. *Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional*. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. Universitas Sebelas Maret.
- Ernawati Purwaningsih. 2006. *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu di Lestarikan*. Jantra Vol. I No. 1.
- Hasanah, Nor Izatil, dkk. 2016. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hendrawan, Mohandas H. 2011. *Materi Muatan Lokal Kebudayaan Banjar (Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Parawisata)*. Banjarmasin: Unit Produksi Grafika SMK Bina Banua Banjarmasin Jurusan Grafika.
- Herry Porda Nugroho Putro. 2014. *Permainan Tradisional Banjar Sebagai Model Pembelajaran IPS di Kalimantan Selatan*. Jurnal. Seminar Pendidikan Pengajaran dan Pembelajaran tema Strategi Pengajaran dan Pembelajaran. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Huda, Sirajul. 2015. *Permainan Tradisional Rakyat Kalimantan Selatan*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- Ideham, M. Suriansyah, dkk. 2015. *Urang Banjar dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Monika Siagawati, Wiwin Dinar Prastiti, Purwati. 2007. *Mengungkapkan Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi, Vol. 9, No. 1.
- Supriadi. 2015. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 3 No. 2.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tuti Andriani. 2012. *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No. 1.
- Yopa Taufik Saleh, Mohammad Fahmi Nugraha, Meiliana Nurfitriani. 2017. *Model Permainan Tradisional "Boy-Boyan" Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 1 No 2b.
- Zakiah, Qiqi Yuliati, dkk. 2014. *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: CV Pustaka Setia.