



**Prosiding Pendidikan Sejarah
Permainan “Cublak Cublak Suweng” Sebagai Sarana
Pengembangan Pendidikan Karakter Generasi Muda Sebagai
Upaya Persiapan Menuju Indonesia Emas 2045**

Nuryuana Dwi Wulandari, Rendi Marta Agung
IKIP PGRI Wates; Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Email: nuryuanadwiwulandari18@gmail.com

Abstract

The cublak-cublak suweng game is a traditional game that has existed since the spread of Islam in Java by the Walisanga, especially Sunan Giri. This study uses a qualitative research method. The cublak-cublak suweng game, a game that can be played in groups with a minimum of 3 players with the provision of 1 guard and 2 players; The cublak-cublak suweng game has a special song that is sung when the game is in progress, here are the verses of the song (cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter, mambu ketundhung gudel, Pak empong lela lere, sopo wani ndelikake, sir-sir pong dele kepong). The Traditional Cublak-cublak Suweng Game has a meaning that humans in living their lives should not only be tempted by worldly pleasures but must also remember the afterlife so that humans will not lose their way; In addition, the values contained in the cublak-cublak suweng game include honesty, responsibility and cooperation.

Keywords: traditional games; cublak-cublak suweng; character value.

Abstrak

Permainan *cublak-cublak suweng* merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak penyebaran agama Islam di Pulau Jawa oleh Walisanga khususnya sunan Giri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Permainan *cublak-cublak suweng*, permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok dengan minimal 3 pemain dengan ketentuan 1 penjaga dan 2 pemain; Permainan *cublak-cublak suweng* mempunyai lagu khusus yang dinyanyikan ketika permainan itu berlangsung, berikut bait lagu tersebut (*cublak-cublak suweng, suwenge teng gelenter, mambu ketundhung gudel, Pak empong lela lere, sopo wani ndelikake, sir-sir pong dele kepong*). Permainan Tradisional *cublak-cublak suweng* mempunyai makna bahwa manusia dalam menjalani hidup jangan hanya tergiur nikmat dunia saja melainkan harus ingat kehidupan setelah meninggal juga sehingga manusia tidak akan kehilangan arah; Selain itu nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *cublak-cublak suweng* diantaranya kejujuran, tanggung jawab dan kerjasama.

Kata Kunci: permainan tradisional; *cublak-cublak suweng*; nilai karakter.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai penduduk banyak dengan menempati nomor empat negara dengan penduduk terbanyak. Kepadatan penduduk ini membawa dampak positif maupun negatif untuk negara Indonesia. Pertumbuhan penduduk di Indonesia setiap tahunnya mengalami

pertumbuhan, jika negara dapat mengelola dengan baik maka akan menjadikan peluang yang baik untuk Indonesia. Indonesia akan mengalami bonus demografi pada 2030 sampai dengan 2045 (Efendi, 2020). Bonus demografi merupakan penduduk usia produktif (15-64 tahun) akan lebih banyak daripada penduduk usia non produktif (usia dini dan lansia). Jika melihat usia produktif tersebut, penduduk yang nanti nya di umur 15 - 64 tahun di tahun 2030 sampai dengan tahun 2045 penduduk tersebut saat ini sedang berada di bangku sekolah, baik di sekolah dasar maupun menengah (Dewi, 2018).

di Abad 21 perkembangan teknologi sangat pesat yang membawa dampak besar dalam segala aspek kehidupan baik di bidang sosial, ekonomi, politik, budaya sampai dengan pendidikan. Perkembangan teknologi ini tidak lain karena pengaruh dari globalisasi. Globalisasi sudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia, baik orang tua, anak-anak, maupun remaja. Globalisasi merupakan proses interaksi di berbagai bidang di belahan dunia yang terjadi secara global tanpa adanya batas wilayah. Globalisasi akan membawa dampak positif dan negatif untuk masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda (Harefa, 2022).

Dengan adanya globalisasi, masyarakat Indonesia dapat mengakses informasi lebih mudah sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna Internet Indonesia per Februari 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari jumlah Masyarakat Indonesia 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Masyarakat Indonesia yang paling mengakses internet secara aktif oleh generasi Z (1997-2012) sebanyak 34,40%; dalam urutan kedua generasi milenia (1981-1996) sebanyak (30,62%) dan sisanya generasi X, baby boomers, pre boomers.

berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti terkait penggunaan internet oleh generasi Z tersebut sebagian besar menggantungkan hidupnya melalui akses Internet baik untuk pekerjaan, penunjang pendidikan

maupun untuk akses media sosial. sejalan dengan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan generasi Z.

“sebagian besar hidup saya sangat tergantung dengan adanya internet, karena tidak jarang saya mencari informasi terkait materi perkuliahan maupun media sosial. saya sangat sering menggunakan media sosial seperti Instagram, YouTube, WhatsApp, mungkin saya tidak bisa kalau harus melepaskan media sosial itu karena dengan adanya media sosial tersebut saya bisa melihat aktivitas idol korea saya”(Andini, 2024).

Selain ketergantungan dengan teknologi, perkembangan teknologi ini menyebabkan tergerusnya budaya lokal karena generasi muda Indonesia saat ini lebih menyukai budaya luar negeri dari pada budaya Indonesia, bahkan generasi muda berlomba-lomba mengikuti *trend* yang sedang berkembang. sebagai contohnya *fomo* boneka labubu yang dijual dengan harga sampai dengan jutaan rupiah. Boneka ini menjadi viral karena salah satu artis korea yang mempunyai boneka tersebut sehingga masyarakat mempunyai keinginan untuk mempunyai barang yang juga dimiliki oleh sang idola (Makluf, 2024).

sejalan dengan berita tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti

“kalau saya saat ini mengikuti perkembangan yang ada, kalau aktris korea yang saya sukai dari dulu sampai sekarang tetap Lisa Blackpink, dan iya saya pun punya labubu karena Lisa juga punya, bahkan saya pun hampir semua lagu blackpink saya hafal, kami di sering kalau misal ada jam kosong gitu ya sambil mengerjakan tugas dari guru kami juga mendengarkan lagu korea ya lama-lama hafal dengan sendiri nya, kalau tidak tahu nanti dibilang tidak mengikuti perkembangan sama teman kelas kak” (Merry, 2024).

Fenomena di lapangan banyak generasi muda yang mengikuti *trend* dan mulai meninggalkan budaya Indonesia. Kebiasaan generasi muda ini jika tidak dapat dikendalikan maka budaya Indonesia Indonesia akan luntur dan karakter bangsa Indonesia akan hilang. Ketika generasi muda yang nantinya sebagai generasi penerus bangsa Indonesia kehilangan jati diri bangsa maka sangat penting adanya pendidikan karakter.

Pendidikan Karakter merupakan segala usaha yang dilakukan sebagai upaya untuk mempengaruhi karakter seseorang siswa (Sudrajat, 2011). Dalam dunia pendidikan, pendidikan karakter dikembangkan dalam berbagai cara diantaranya melalui mata pelajaran yang di setiap sekolah dengan yang menyisipkan nilai-nilai karakter setiap mata pelajaran yang ada, melalui pendidikan keluarga dan melalui pengenalan budaya daerah.

Budaya daerah yang dimiliki oleh negara Indonesia sangat beragam, keberagaman tersebut karena setiap daerah yang ada di Indonesia mempunyai budaya masing-masing. salah satunya di bidang budaya dengan penanaman pendidikan karakter melalui *tembang dolanan cublak-cublak suweng*. *tembang dolan* menjadi sarana yang tepat karena generasi penerus bangsa yang mengalami bonus demografi saat ini sebagian besar masih berusia anak-anak, sehingga peneliti ingin memfokuskan penelitian pengembangan karakter melalui *tembang dolanan cublak-cublak suweng*.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode Kualitatif adalah metode penelitian dengan berlandaskan postpositivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek ilmiah (Fadli, 2021). Peneliti sebagai instrumen kunci dan teknik pengumpulan data secara Triangulasi dengan analisis data bersifat induktif (Sugiyono, 2019). Penelitian Kualitatif mempunyai karakteristik ilmiah dengan mementingkan proses daripada hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional tidak lepas dari warisan budaya. Permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan yang berbentuk lisan yang mempunyai nilai-nilai karakter di dalamnya, biasanya diperankan oleh anak-anak dengan tujuan untuk menghibur (Achroni, 2012). sejalan dengan pendapat (Mulyana dan Lengkana, 2019) bahwa permainan

tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan maupun alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai sarana belajar menuju kedewasaan seorang individu.

Pada dasarnya permainan tradisional anak tersebut mempunyai tujuan yang menyenangkan anak namun tidak meninggalkan nilai-nilai karakter yang berada di dalam permainan tersebut. Kegiatan bermain sangat berhubungan dengan kegiatan anak-anak. Menurut (Lintangkawuryan, 2018) permainan tradisional mempunyai lima pengertian (1) permainan tradisional berhubungan dengan segala sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik; (2) permainan tradisional dapat digunakan sebagai bentuk untuk memotivasi anak; (3) permainan tradisional yang dilakukan oleh anak tanpa adanya keterpaksaan dan melibatkan anak untuk ikut berperan aktif; (4) dengan adanya permainan tradisional anak akan belajar banyak hal diantaranya meningkatkan perkembangan sosial, pemecahan masalah dan juga belajar bahasa.

Berdasarkan pendapat terkait permainan tradisional, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional menjadi salah kegiatan baik lisan maupun tindakan yang dilakukan oleh anak-anak tanpa adanya unsur keterpaksaan dan terdapat nilai karakter untuk menuju kedewasaan. Dalam perkembangannya, untuk menjaga kelestarian permainan tradisional perlu adanya peran seluruh lapisan masyarakat baik di lingkungan tempat tinggal, lingkungan keluarga bahkan sekolah sebagai sarana belajar formal. Hal ini bertujuan supaya Permainan tradisional tidak hilang karena akibat dari dampak globalisasi yang mempengaruhi segala lini kehidupan manusia .

2. Cara Permainan *Cublak-Cublak Suweng*

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Merupakan salah satu permainan yang berasal dari Jawa dan sudah ada sejak zaman dahulu, permainan ini diturunkan secara turun temurun secara lisan dan dipraktekkan dengan tindakan. Peraturan dalam permainan *Cublak-Cublak Suweng* sebagai berikut:

- a. dilakukan minimal tiga orang dengan komposisi 1 penjaga 2 pemain;
- b. ada yang menjaga ada yang main;
- c. dilakukan secara melingkar;
- d. Batu kecil yang digunakan sebagai tanda

Cara Permainan *Cublak-Cublak Suweng* sebagai berikut:

- a. Pemain yang jaga akan membungkukkan diri dengan tujuan punggung digunakan sebagai meja;
- b. pemain yang akan main maka duduk melingkar dengan melingkari pemain yang jaga.
- c. pemain yang main tersebut akan menyanyikan lagu *Cublak-Cublak Suweng* dengan diiringi batu berjalan sesuai dengan pemain yang ada
- d. ketika lagu akan berhenti maka batu tersebut akan berhenti
- e. kemudian yang jaga akan menebak salah satu yang dari pemain yang membawa batu, jika itu benar maka pemain tersebut akan bertukar untuk jaga.

Lagu permainan *Cublak-Cublak Suweng*

*"cublak-cublak suweng
suwenge teng gelenter
mambu ketundhung gudel
Pak empong lela lere
sopo wani ndelikake
sir-sir pong dele kepong*

3. Sejarah dan Makna Filosofis Permainan *Cublak-cublak suweng*
a. Sejarah Permainan *Cublak-cublak suweng*

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* sudah ada sejak penyebaran agama Islam di Pulau Jawa. Penyebaran agama Islam di Pulau Jawa tidak lepas dari Walisongo. Walisongo menjadi Tokoh penting dalam penyebaran agama Islam di Jawa. Sebelum Islam ke Pulau Jawa, masyarakat Jawa telah menganut agama terdahulu yaitu agama Hindu dan Budha (Fadli, 2019). Namun seiring dengan kedatangan para walisanga yang datang ke pulau Jawa lambat laun masyarakat mengikuti agama Islam.

Proses Islamisasi Islam di Jawa, Jawa Timur mempunyai andil yang sangat besar hal tersebut dilihat dari jumlah wali, lima dari sembilan wali yang menyebarkan agama Islam berada di wilayah tersebut, wilayah surabaya tidak lepas dari sunan Ampel, Sunan Bonang, dan Sunan Drajat, selain itu di daerah Gresik oleh Maulana Malik Ibrahim yang kemudian dilanjutkan oleh Sunan Giri (Darmawan dan Makbul, 2022). Proses Islamisasi yang terjadi di Pulau Jawa dengan cara akulturasi budaya yang sudah ada dengan nilai-nilai Islam yang dibawa oleh para Wali.

Bentuk akulturasi yang dilakukan oleh para Wali melalui berbagai kegiatan yang berbeda-beda disesuaikan dengan lingkungan tempat wali menyebarkan agama Islam. Sunan Kalijaga yang menggunakan media wayang kulit dalam menyampaikan agama Islam, dengan pembangunan Masjid Demak oleh Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, dan Sunan Bonang, Tradisi Grebeg oleh Sunan Giri, tembang-tembang oleh sunan Bonang, Sunan Giri dan Sunan Kalijaga, Larangan dalam menyembelih hewan sapi oleh Sunan Kudus. Lagu *cublak-cublak suweng* merupakan salah satu hasil akulturasi yang dilakukan oleh Sunan Giri dengan memadukan lagu

yang sudah ada namun diberikan nilai-nilai keislaman di lagu tersebut (Haris, 2017).

b. Makna Filosofis

Permainan *Cublak-Cublak Suweng* merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan gerakan dan lagu yang mempunyai makna filosofis (Ariesta, 2019) . Berikut makna setiap bait lagu tersebut:

- *cublak-cublak suweng*

dalam bahasa Indonesia mempunyai arti tempat menyimpan barang berharga (perhiasan)

makna filosofi : mengingatkan kepada manusia bahwa kebahagiaan sejati bukan tentang harta benda namun kebahagiaan sejati bersumber dari hati

- *Suwenge teng gelenter*

dalam bahasa Indonesia mempunyai arti perhiasan yang banyak sampah berserakan dimana-mana.

makna filosofi : kehidupan manusia di dunia ini penuh dengan godaan dengan kemewahan sehingga manusia lupa tujuan hidupnya

- *mambu ketudhung gudel*

dalam bahasa Indonesia mempunyai arti anak kerbau yang mencari sumber bau makanan, anak kerbau yang masih kecil akan selalu mencari cari makanan terus

makna filosofi : orang yang mengikuti keinginan dunia tanpa fikir panjang akan seperti anak kerbau yang terus mencari makanan tidak ada habisnya

- *Pak empong lela lere*

dalam bahasa Indonesia mempunyai arti seseorang yang kebingungan sehingga berputar-putar di tempat

makna filosofi : menggambarkan manusia yang kehilangan arah

- *Sopo Ngguyu Ndhelikake*

dalam bahasa Indonesia mempunyai siapa yang tertawa dia yang menyembunyikan

makna filosofi : mengajarkan nilai kehati hatian dan kejujuran

secara keseluruhan makna dari permainan *cublak-cublak suweng* tersebut manusia dalam menjalani hidup jangan tergiur dengan nikmat dunia jika hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka manusia tersebut akan kehilangan arah.

4. Nilai-nilai Karakter permainan *Cublak-Cublak Suweng*

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat 18 nilai-nilai karakter (religius, toleransi, jujur, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, disiplin, komunikatif, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, gemar membaca, semangat kebangsaanm cinta tanah air, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggungjawab) (Iswaningtyas dan Wulansari, 2018). Berikut nilai karakter yang terkandung dalam Permainan *cublak-cublak suweng* diantaranya :

- nilai kejujuran : dalam permainan *cublak cublak suweng* pemain harus mengakui jika batu dibawa oleh pemain tersebut
- nilai tanggung jawab : jika penjaga dalam permainan tersebut benar menebak maka pemain harus mau menjadi penjaga;
- nilai kerjasama : permainan *cublak-cublak suweng* tidak dapat dimainkan seorang diri namun harus dimainkan berkelompok dan harus ada kerjasama antar satu dengan yang lain.

5. bentuk atau upaya pelestarian

Cublak-cublak suweng menjadi salah satu permainan tradisional yang masih bertahan di abad ke 21, ditengah gempuran perkembangan teknologi yang ada. Permainan *Cublak-cublak suweng* menjadi salah satu permainan yang harus dilestarikan supaya tidak hilang. Upaya pelestarian

tersebut tidak hanya dilakukan oleh masyarakat setempat namun semua masyarakat. Berikut upaya pelestarian permainan *Cublak-cublak suweng* diantaranya

- Pemerintah

Melalui kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang berlaku di Indonesia. dalam implementasi kurikulum merdeka, pemerintah menambahkan muatan lokal yang disesuaikan dengan wilayah masing-masing daerah, dengan adanya penambahan muatan lokal tersebut diharapkan generasi penerus bangsa mampu melestarikan budaya yang ada dilingkungan tempat tinggalnya. Hal tersebut diperkuat dengan diterbitkannya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Permendikbudristek) nomor 12 tahun 2024 yang menjadi payung hukum implementasi Kurikulum Merdeka.

- Sekolah

Dengan adanya kurikulum merdeka yang salah satu tujuannya fokus dalam penambahan muatan lokal. Pihak sekolah memfasilitasi dengan dikaitkan dengan masing-masing mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan sejarah. Mata Pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran yang sangat strategis dalam penyampaian muatan lokal yang ada di daerah. Pada Mata pelajaran sejarah penyampaian muatan lokal ini tidak hanya dalam materi pembelajarannya namun dengan metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Pada mata pelajaran sejarah, guru memperkenalkan permainan tradisional yang ada di daerah tersebut. salah satu permainan tradisional tersebut *cublak-cublak suweng*, permainan yang sudah ada sejak penyebaran Islam ini dipraktikan kembali dalam kelas.

“Dengan adanya kurikulum merdeka yang memfokuskan muatan lokal, ini menjadi kesempatan yang baik untuk kami dimata pelajaran sejarah, bersama dengan guru sejarah yang lainnya memperoleh kesepakatan jika kami mengemas mualan lokal

tersebut menjadi lebih menarik dan peserta didik akan lebih antusias, salah satunya kami gunakan permainan tradisional hal ini selain digunakan sebagai media pembelajaran juga kami gunakan sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional supaya tidak hilang. Permainan tradisional yang kami gunakan salah satunya permainan *cublak-cublak suweng*. permainan ini mempunyai nilai-nilai karakter yang terkandung dalam nyanyian yang dinyanyikan dalam permainan tersebut. Walaupun peserta didik sudah dibangku SMA tidak jarang diawal permainan peserta didik kurang memahami permainan ini (Suarli, 54 Tahun).

Sejalan dengan hal tersebut diperkuat dengan pendapat guru sejarah lainnya sebagai berikut.

“Selain adanya P5, untuk menyampaikan muatan lokal kami dari guru mata pelajaran sejarah bersepakat juga disampaikan dalam materi pembelajaran yang ada. Fokus kami dalam hal ini dalam kesenian lokal dan permainan tradisional, permainan tradisional tersebut kami kemas sebagai media atau *ice breaking*. hal ini kami lakukan supaya permainan tradisional ini tidak dilupakan oleh generasi muda, walaupun sekarang teknologi sudah canggih, selain itu kami memilih beberapa permainan tradisional tersebut yang mempunyai nilai-nilai karakter yang dapat diambil oleh peserta didik”(Winda, 32 tahun).

KESIMPULAN

Pemmainan *Cublak-cublak suweng* merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak penyebaran agama Islam di Pulau Jawa yang dibawa oleh Walisanga. *cublak-cublak suweng* salah satu hasil akulturasi budaya Jawa dengan nilai-nilai keIslaman yaang dibawa oleh para Wali. *cublak-cublak suweng* mempunyai makna filosofi. dalam permainan tersebut nilai-nilai karakter yang terkandung diantaranya nilai kejujuran; nilai tanggungjawab; nilai kerjasama, jika ketiga nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh generasi penerus bangsa, maka Indonesia akan meperoleh kesempatan yang baik dalam Indonesia emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

Permainan “Cublak Cublak Suweng” Sebagai Sarana Pengembangan Pendidikan Karakter Generasi Muda Sebagai Upaya Persiapan Menuju Indonesia Emas 2045 | 406

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera
- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(2), 188-192. di akses pada : <https://journal-old.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/7104>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024, APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia tembus 221 Juta Orang, diakses pada: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. https://scholar.archive.org/work/a3mjph7zgrchfhdz5bah2o66de/access/wayback/https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/38075/pdf_1
- Darmawan, D., & Makbul, M. (2022). Peran Walisongo Dalam Mengislamkan Tanah Jawa: Perkembangan Islam Di Tanah Jawa. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 6(02). diakses pada <https://journal.unsika.ac.id/pendidikan/article/view/8878/3856>
- Dewi, S., Listyowati, D., & Napitupulu, B. E. (2018). Bonus Demografi Di Indonesia: Suatu Anugerah Atau Petaka. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 2(3), 17-23. di akses pada <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/44>
- Efendi, Muhajirin. 2020. pemerintah berkomitmen wujudkan bonus demografi yang berkualitas diakses pada : <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-berkomitmen-wujudkan-bonus-demografi-yang-berkualitas>.
- Fadli, F. (2019). Media kreatif walisongo dalam menyemai sikap toleransi antar umat beragama di Jawa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 287-302. di akses pada <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/5062>
- Harefa, A. (2022). Pengaruh globalisasi terhadap perilaku sosial siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 271-277. di akses pada <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/37>
- Haris, I. (2016). Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial dan moral anak usia dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 1(1).diakses pada <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya penilaian pendidikan karakter anak usia dini. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1396. di akses pada <https://icecrs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1360>

- Karim, N. (2010). Pendidikan karakter. *Shautut Tarbiyah*, 16(1), 69-89. diakses pada <https://ejournal.iainkendari.ac.id/shautut-tarbiyah/article/download/120/121>
- Lintangkawuryan, Y. (2018). Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23(3), 202-210. diakses pada <https://jurnalpariwisata.iptrisakti.ac.id/index.php/JIP/article/view/1217>
- Makluf K Uswatun, 2024, "fomo boneka Labubu! Harga Harga Jutaan Hingga terjadi Kerusuhan saat Antre" Jatim : LiputanJatim.com diakses pada <https://www.liputanjatim.com/fomo-boneka-labubu-harga-jutaan-hingga-terjadi-kerusuhan-saat-antre/>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter?. *Jurnal pendidikan karakter*, 1(1). diakses pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316>