

Permainan *Péclé* Sebagai Sumber Pembentukan Nilai Perjuangan Anak di Kelurahan Sindangkasih Kabupaten Purwakarta

Agnes Prima Destiany, Mamat Supriatna, Dian Peniasiani

Magister Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

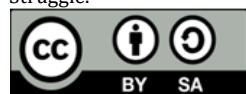
Received: June 09, 2023

Accepted: June 12, 2023

Available online: June 26, 2023

Keywords:

Péclé's Game, The Value of Struggle.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRACT

This article is intended to describe the results of a study on *péclé* games as a source of forming the values of children's struggles in Sindangkasih Village, Purwakarta Regency. The approach used in this study is a descriptive qualitative approach using literature review and field studies using observation, interviews and documentation studies. The data processing technique used is data triangulation technique. The scope of this study includes the meaning and form of values formed in the game of *péclé*. Through this study to show that there is a value of struggle which is the main value in the game of *péclé*. Then there are other supporting values, including: the value of sportsmanship, creativity, and unity. The results of this study can also be used as a source in basic character education for children both in schools and in the community, so that they can form a generation that is quality and strong in surviving in society.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai Negara berkembang dengan keragaman seni, budaya, dan adat setiap daerah yang unik, ada berupa lagu daerah, teater daerah, tari tradisional, hingga olahraga tradisional yang berbentuk permainan tradisional. Tidak ada daerah tunggal yang dapat dikatakan memiliki kebudayaan dan kesenian terbanyak, karena setiap daerah di Indonesia memiliki warisan budaya dan kesenian yang khas. Namun, beberapa daerah di Indonesia yang dikenal memiliki kebudayaan dan kesenian yang sangat beragam dan kaya contohnya seperti di Pulau Jawa. Dimana Pulau Jawa adalah pusat kebudayaan di Indonesia dengan banyak suku seperti Jawa, Sunda, dan Betawi.

Salah satu daerah di Pulau Jawa yang memiliki kebudayaan dan kesenian yang terkenal dan beragam adalah Jawa Barat. Di Jawa Barat ini juga terdapat satu daerah yang terlihat sangat menjunjung budaya tradisional setempatnya adalah Kabupaten Purwakarta. Ditengah laju pertumbuhan ekonomi dan segala aspek lainnya, tetapi Purwakarta dapat dikatakan sebagai daerah yang berbudaya. Secara geografis Purwakarta terletak di antara kota Bandung dan Jakarta, dengan jarak sekitar 68 km dari Bandung dan sekitar 82 km dari Jakarta. Purwakarta adalah sebuah kabupaten di Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten Purwakarta memiliki luas sekitar 970,45 km² dan terdiri dari 17 kecamatan. Kabupaten Purwakarta terletak di bagian barat Provinsi Jawa Barat dengan batas wilayah sebagai berikut:

- Utara: Kabupaten Subang dan Kabupaten Indramayu
- Sebelah Timur: Kabupaten Karawang dan Bekasi
- Selatan: Kota Bogor dan Kabupaten Bogor
- Barat: Kabupaten Cianjur

Purwakarta sendiri salah satu kabupaten di Jawa Barat yang kaya akan sejarah dan budaya, ada jejak kerajaan Hindu dan Islam di daerah tersebut. Ensiklopedia Jawa Barat (2007). Keanekaragaman geografis dan etnis juga mempengaruhi keragaman permainan tradisional. Anda bisa berkenalan dengan berbagai jenis permainan tradisional yang sebagian besar digunakan untuk kegiatan santai. Itu dimaksudkan untuk menyenangkan, mengisi waktu luang Anda, dan berkeliling dengan mudah. Dalam perkembangan selanjutnya, permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki sifat. Ini memiliki kedaerahan sendiri dan menyesuaikan dengan tradisi budaya lokal. Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional dapat mencakup unsur permainan rakyat dan permainan anak. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang melibatkan unsur seni, biasa disebut sebagai seni Tradisional.

Permainan tradisional merupakan bagian dari cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun dan variasinya sangat banyak, sehingga permainan tradisional benar-benar kuno, tidak diketahui asal usulnya dan tidak diketahui siapa penemunya Dhanan Jaya (1987:171). Permainan

tradisional disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang dari waktu ke waktu terutama di pedesaan Yunus (1981). Permainan tradisional tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Banyak permainan tradisional yang dipengaruhi oleh lingkungan alam sehingga menarik dan menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat pada masa itu. Menurut Sukirman Dharmamulya Andang Ismail, (2006:106), nilai budaya permainan tradisional adalah: Berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, terhormat (posisi terkontrol lawan), kolaborasi (saling membantu dan menjaga), advokasi kelompok, semangat demokrasi, mengikuti aturan, penuh pertimbangan, presisi pikiran dan tindakan, tidak menangis, berani, sopan, dan berperilaku bermartabat. Ciri khas permainan tradisional adalah permainan tradisional yang memanfaatkan alam sebagai sumber permainan dan mainan, didukung dengan kemampuan dan kreatifitas untuk memanfaatkan bahan-bahan lingkungan sekitar sebagai mainan. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok. Kekuatan permainan tradisional adalah mengutamakan interaksi sosial yang mengedepankan kerjasama dan kebersamaan, menumbuhkan rasa saling menghargai dan memelihara emosi dan moral anak. Karena anak harus bermain dengan jujur, adil dan bertanggung jawab. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan anak-anak pada zaman dahulu. Iswinalti (2017, hlm. 7) menyatakan: "Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai yang baik dan berdampak positif bagi perkembangan anak." Kebanyakan permainan tradisional dimainkan secara berkelompok. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang wajar, terutama bagi pemula. "Permainan [tradisional] secara alami membutuhkan komunikasi baik di dalam maupun di antara tim", Surahmi (2016, hal. 133).

Sayangnya, perkembangan zaman telah menyebabkan matinya permainan tradisional dan anak-anak lebih menyukai permainan teknologi, yang menjadi salah satu alasan mengapa orang tua dan guru tidak memperkenalkan permainan tersebut. Permainan tradisional tidak memiliki pamor permainan berbasis teknologi, namun juga memiliki keunggulan tertentu. Permainan tradisional membawa banyak manfaat dalam mengembangkan kecerdasan anak. Menurut kelompok yang mempersiapkan penggunaan permainan tradisional pada anak usia dini Saputra dan Ekawati (2017, hal. 49), terdapat sembilan kecerdasan yang dirangsang oleh permainan tradisional. logika matematika (kalkulus). Kecerdasan visual-spasial (kesadaran spasial). Kecerdasan musikal (kemampuan musik/ritmis). Kecerdasan kinestetik (kemampuan motorik kasar dan halus). Kecerdasan alami (keindahan alam). Kecerdasan interpersonal (kemampuan berkomunikasi dengan orang). Kecerdasan interpersonal (kemampuan memahami diri sendiri). Kecerdasan spiritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan).

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral, seperti: nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan, jika pemain dapat menghayati, menikmati, dan mampu menikmati permainan. Permainan tradisional memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan (walau lebih banyak dimainkan di luar ruangan/ di lapangan terbuka) dan peraturan permainan pun dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Pengalaman yang didapat dari pemainnya merupakan pengalaman yang bersifat emosional yang lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antarpemain. Maka dari itu, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai filosofis yang luhur. Kandungan nilai luhur diharapkan dapat memberi pengaruh bagi generasi bangsa sehingga dapat membentuk generasi yang berperilaku luhur Eko Wijiono (2022: 33).

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi semua perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu Carron & Jan (1999: 21). Bruner Hurlock (1980: 121). Bermain adalah kegiatan yang serius dan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak. Mayesky (1990: 196) mengatakan bagi anak-anak bermain adalah hal yang mereka lakukan sepanjang hari karena hidupnya adalah bermain. Ki Hajar Dewantara (1977: 243) mengatakan bermain merupakan kegiatan keseharian setiap anak. Hal yang serupa diungkapkan oleh Tedjasaputra (2001: xvi) dimana bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukan dengan serius oleh setiap anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan

anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif. Mengingat banyak manfaat dari permainan tradisional bagi perkembangan anak hal ini berimplikasi bahwa permainan tradisional diperlukan bagi pendidikan.

Pendidikan anak adalah penting, mengingat anak berada pada masa membutuhkan bimbingan. Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Hasil observasi di lingkungan masyarakat Kelurahan Sindangkasih ditemukan bahwa kegiatan bermain menjadi salah satu metode yang mudah dan cukup efektif dilakukan sebagai salah satu wujud penerapan pendidikan dalam pembentukan keterampilan baik secara personal anak maupun secara kelompok masyarakat. Atas dasar ini pula penulis merasa ingin dan perlu memberikan motivasi juga inovasi kepada anak-anak sebagai bagian masyarakat, terutama dalam rangka meningkatkan keterampilan dan nilai sosial anak.

Keterampilan Sosial menurut Seefeldt dan Barbour (1994: 57-59) mengatakan bahwa keterampilan sosial meliputi: keterampilan komunikasi, berbagi (*sharing*), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Kemampuan berkomunikasi adalah perilaku-perilaku yang dipelajari untuk digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh dan memelihara penguatan dari lingkungan. Keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Walker (Rosenberg, 1992: 41) menjelaskan keterampilan sosial secara umum merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Elksnin dan Elksnin (1999: 2) mengidentifikasi ciri-ciri keterampilan sosial, meliputi: perilaku interpersonal; perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri; perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis; perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*); dan keterampilan komunikasi. Pendapat diatas disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (*bentuk simpati, empati, mampu memecahan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku*).

Nilai-nilai perjuangan merupakan hasil dari usaha seorang manusia dalam menjalani sebuah pengalaman, tantangan, permasalahan dalam hidup ini. Nilai-nilai perjuangan dapat dijadikan sebagai suatu gambaran betapa besarnya perjuangan seseorang dalam hidup ini. Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari perjuangan manusia itu sendiri. Prinsip perjuangan hidup itu berupa tindakan nyata. Sering digambarkan dengan cara melakukan suatu tindakan atau mengambil aksi untuk menghadapi atau mengubah suatu kondisi. Yang dimaksud dengan aspek perjuangan dalam konteks ini adalah jiwa, tindakan atau aksi nyata, dan semangat yang ditunjukkan oleh para pelaku/ pemain permainan *péclé*. Joyomartono (1990) mengatakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam suatu perjuangan adalah nilai rela berkorban, nilai persatuan, nilai harga-menghargai, nilai sabar dan semangat pantang menyerah, dan nilai kerja sama.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang didapat dari peristiwa-peristiwa nyata yang menggambarkan tentang suatu kondisi secara apa adanya (Sukmadinata, 2013). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini dinamakan informan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman menjelaskan bahwa teknik analisis data interaktif adalah teknik analisis data yang terdiri dari empat bagian yang meliputi: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) display data, dan 4) verifikasi data.

HASIL DAN PENELITIAN

Asal-usul dan Pengertian ” Permainan *péclé*” Sejarah “Permainan *péclé*”

Péclé adalah permainan tradisional anak-anak yang berasal dari daerah Sunda Jawa Barat, Indonesia. Permainan ini dipercaya sudah ada sejak lama dan menjadi populer di kalangan anak-anak di

daerah sunda. Beberapa sumber menyatakan bahwa permainan péclé telah dimainkan sejak zaman Kerajaan Sunda, yaitu antara abad ke-14 dan ke-16. Pada masa itu permainan ini dimainkan oleh anak-anak di dalam atau di sekitar Keraton Sunda. Sejarah permainan ini berasal dari Belanda negeri kincir angin, karena péclé disini memiliki kesamaan dengan permainan zandag-mandag. Zondag-mandag memiliki arti tersendiri atau terkadang merupakan cerita dari permainan zondag-mandag yang artinya pertempuran sawah. Dan itu adalah permainan yang sangat populer dan populer di Belanda. Lagipula, permainan ini juga bisa menyebar di Nusantara pada masa penjajahan Belanda. Namun ada seorang ulama yang mengatakan bahwa permainan péclé, atau permainan tradisional Inggris, bukan berasal dari Belanda, melainkan dari Hindustan yang kemudian dibawa ke Indonesia. Ini juga dikenal sebagai taplak meja. Ada yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Inggris, sementara yang lain mungkin mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Roma pada abad ke-17. Di Indonesia permainan ini mulai populer sejak zaman penjajahan Belanda, karena banyak anak Belanda yang memainkan permainan ini pada masa itu. Permainan ini dapat dimainkan oleh tiga pemain atau lebih. Dalam permainan ini, beberapa kotak yang terhubung digambar di atas tanah. Bentuk kotak dapat bervariasi. Pemain harus berpindah dari satu kotak ke kotak lain hanya dengan menggunakan satu kaki. Péclé adalah permainan tradisional Indonesia yang biasa dimainkan oleh anak perempuan. Permainan tradisional pecle atau engkle banyak memberikan manfaat yaitu dapat meningkatkan keterampilan fisik, karena dapat memperlancar peredaran darah, melatih keseimbangan tubuh karena permainan ini dimainkan dengan satu kaki, meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan orang sekitar, menggunakan kecerdasan dan menjadi lebih kreatif .

Definisi "Permainan Péclé".

Kata péclé berasal dari bahasa Sunda méclé atau ngaclen yang berarti melompat, karena dalam péclé pemain harus melompat-lompat. Menurut Sana.id, kata péclé secara harfiah berarti “kain atau “bola-kain” atau ada juga yang terbuat dari plastik berisi biji-bijian atau kacang kering dan biasanya dicat dengan warna berbeda. Bola-bola kecil ini digunakan sebagai bola Sulistyawati, R.(2015).) juga mengatakan dalam bukunya “Permainan Anak Tradisional Indonesia” bahwa kata péclé berasal dari bahasa Perancis palet, yang berarti papan atau batu yang digunakan dalam permainan. masa kolonial di Indonesia. Permainan péclé di setiap daerah dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain éngklék, sondah, engkleng, tepok Gunung dan masih banyak lagi ungkapan lainnya, namun bentuk permainannya tetap sama. Menurut Surahmi (2016, hlm. 137): Permainan tradisional semacam itu dimainkan di luar dengan menggambar kotak. Cara permainannya adalah para pemain harus melompat dengan satu kaki di setiap kotak yang sebelumnya dihadirkan di lapangan. Untuk bermain, setiap anak harus memiliki kereweng atau gacuk, yang biasanya berupa pecahan genteng, genteng. Permainan Péclé atau yang sering disebut dengan permainan engkol dikenal dengan bahasa sunda. Péclé adalah permainan tradisional Indonesia yang berasal dari simbol wilayah Sunda Tatar. Permainan tradisional Péclé atau engklek sangat populer di kalangan masyarakat terutama anak-anak. Setiap daerah memiliki permainan yang hampir mirip dengan péclé, namun setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri pada permainan péclé, terlepas dari gameplay, aturan, dan lainnya. Sering dikatakan bahwa permainan ini merupakan permainan tradisional yang disukai atau disukai oleh anak perempuan, namun tidak menutup kemungkinan anak laki-laki juga bisa memainkan permainan ini.

Syarat, Aturan, Alat, dan Area “Permainan péclé”

Permainan *péclé* memiliki nilai edukatif yang baik bagi anak-anak, seperti meningkatkan keterampilan motorik halus, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsentrasi dan kerja sama tim. Selain itu, permainan ini juga dapat memupuk rasa kebersamaan dan persaudaraan di antara anak-anak.

Berikut adalah syarat dan aturan permainan *péclé*, Wijana, I. D. P. (2013: 47-54):

1. Syarat bermain:
 - Permainan *péclé* dimainkan oleh minimal 2 pemain dan tidak ada jumlah maksimal pemain.
 - Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah batu-batuan kecil atau benda-benda kecil lainnya yang dapat digunakan sebagai pion, dan area permainan yang rata dan cukup besar.
2. Aturan bermain:

- Area permainan diatur dengan membuat empat buah kotak persegi panjang yang sejajar dan sama lebar dengan batu-batuan yang berfungsi sebagai pion.
- Pemain kemudian memilih pionnya masing-masing dan meletakkannya di kotak pertama di sisi kiri. Pemain harus melemparkan pionnya dengan cara dilemparkan di tanah sebelum melewati area permainan.
- Setelah semua pion diletakkan, pemain memulai permainan dengan memukul pion dengan satu tangan dan menangkapnya dengan tangan yang lainnya. Pemain harus memukul pion tanpa memukul pion lain atau melemparkannya ke luar kotak. Setiap pemain memiliki giliran sendiri untuk memukul pion.
- Jika pemain berhasil menangkap pionnya, ia dapat memukul dan menangkap pion lainnya secara berurutan. Namun, jika ia tidak berhasil menangkap pionnya atau menangkap pion lawan, giliran berikutnya akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
- Pemain yang berhasil menangkap semua pion di kotak pertama, kemudian melanjutkan dengan mengambil pion di kotak kedua dan seterusnya. Pemain yang berhasil mengambil semua pion di kotak terakhir dan meletakkannya di kotak tujuan terakhir, maka ia menjadi pemenang.
- Menurut Ria Nurwanti (35) selaku guru Sekolah Dasar, ada beberapa lagu atau perkataan yang biasa dilakukan pada permainan *péclé*, di antaranya :
" péclé, péclé sireum pabuncaran, neang daangeun, payuneun bumi"
" péclé, péclé, (keprok, keprok, keprok puter-puter, keprok)"
"hiji péclé, dua péclé, tilu péclé, opat, lima péclé, genep péclé, tujuh, delapan péclé salapan"
"ngajleng (1 kaki), ngajleng (2 kaki), péclé, péclé, péclé, opat"
" péclé, péclé sireum ngorondang, naek ka luhur genteng, murag ka jero susukan"

" péclé, péclé semut berkeliaran, mencari makanan, di depan rumah"
" péclé, péclé, (tiga kali tepuk, putar badan, sekali tepuk)"
"Satu péclé, dua péclé, tiga péclé, empat, lima péclé, enam péclé, tujuh, delapan péclé sembilan"
"Lompat satu kaki, lompat dua kaki, satu péclé, dua péclé, tiga péclé, empat"
" Péclé, Péclé semut merangkak, naik ke atas genteng, jatuh ke dalam parit"

3. Alat dan area:

Alat dan area untuk permainan *péclé* dapat dimainkan di area terbuka seperti lapangan atau halaman rumah yang luas dalam buku "Traditional Games of Indonesia" karya Fadjar I. Thufail. Adapun alat yang diperlukan untuk memainkan *péclé* adalah sebagai berikut:

1. Pecahan keramik/ genting atap rumah/ batu, biji kacang tanah/ biji-bijian lainnya.



Gambar 1.1 Gaco (pecahan keramik/ genting)

Sumber : www.belajarcerita.com

2. Papan/ kertas persegi panjang dengan ukuran sekitar 1-2 meter x 0,5-1 meter atau area yang dapat digambar pola asal datar (media alas).



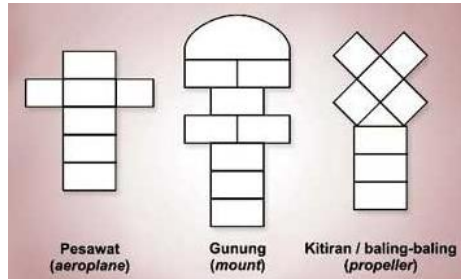
Gambar 1.2 Media alas menggunakan kertas/ papan



Gambar 1.3 Media alas bisa dimana saja, asal datar
 Sumber : www.tipsintar.com

3. Kapur/ krayon atau cat air untuk membuat pola.

Permainan ini hanya memerlukan kapur jika itu dimainkan di atas tanah yang sudah di cor atau di aspal kapur ini berfungsi sebagai pemberian garis yang digunakan sebagai petak petak untuk *péclé* atau engklek. Sistem permainannya sangat sederhana. Awalnya para pemain menggambarkan petak-petak *péclé* atau rumah pencle, kemudian para pemain imat ataupun gacuk imat atau gacuk ini berupa pecahan keramik atau genting yang berbentuk lepes ataupun bisa dari batu yang tipis yang permukaannya melebar. Keramik dan genting ini digunakan sebagai alat untuk memulai permainan dan mengapa pecahan keramik atauoun genting itu berguna agar supaya tidak keluar dari garis petak yang digambarkan pada saat sebelum dimulainya permainan. Jika kemarik atau genting itu berbentuk sedikit lebih bulat maka ini akan sangat lebih mudah menggelinding ke luar garis yang menjadi petak-petak garis *péclé*.



Gambar 1.4 bentuk gambar petak-petak *péclé* atau rumah pencle
Sumber : Buku Tema 1 Kelas IV Sekolah Dasar hal. 174

Tata Cara "Permainan *péclé*"

Cara permainan ini pada awalnya keramik atau genting (pecahan) ini terlebih dahulu dilempar kedalam petak yang digambarkan, apabila pecahan genting atau keramik tersebut melewati garis maka pemain tersebut dianggap kalah dan harus rela berganti dengan pemain lainnya, dan jika pecahan genting atau keramik tersebut ketika dilemparkan berada di dalam pegak yang digambarkan maka pemain dapat melanjutkan permainan tersebut. Dan petak yang berisikan pecahan keramik atau genting itu peraturannya tidak boleh diinjak melainkan diharuskan untuk dilewati atau pun dilompati satu langkah hingga seterusnya. Ketika ada pemain yang banyak bermain dengan tidak pernah melakukan salah maka pemain tersebut memiliki kesempatan dan banyak sekali petak ataupun arena yang dimenangkan dan layak dijadikan sebagai pemenang.

Berikut ini adalah langkah-langkah permainan *péclé* dalam buku *Sundanese Games and Traditional Sports* karya H.A. Damanhuri :

1. Buatlah kotak-kotak kecil pada papan persegi panjang dengan menggunakan tali atau karet gelang. Ukuran kotak bisa disesuaikan dengan keinginan, namun umumnya terdiri dari 5-6 kotak.
2. Isi kotak pertama dengan biji kacang tanah atau biji-bijian kecil lainnya, kemudian isi kotak-kotak berikutnya dengan jumlah biji yang semakin bertambah.
3. Pemain berdiri di luar papan dan melemparkan biji ke dalam kotak pertama. Jika biji berhasil masuk ke dalam kotak tersebut, pemain dapat melanjutkan ke kotak berikutnya, dan begitu seterusnya.
4. Namun, jika biji melebihi kotak yang dituju atau tidak masuk sama sekali, giliran berikutnya akan dialihkan kepada pemain berikutnya.
5. Pemain yang berhasil melewati semua kotak dengan benar harus kembali ke kotak pertama dan mengambil semua biji yang ada di dalamnya. Kemudian, ia harus melemparkan biji satu per satu ke atas papan dan mencoba untuk menangkap biji tersebut dengan satu tangan.

6. Jika pemain berhasil menangkap semua biji dengan benar, ia dapat melanjutkan ke level berikutnya dengan mengisi kotak pertama dengan dua biji.
7. Permainan berakhir ketika salah satu pemain gagal melewati kotak atau menangkap biji dengan benar.

Jenis dan Variasi “Permainan *péclé*” di daerah lain

Meskipun permainan *péclé* berasal dari Sunda, terdapat variasi dan jenis permainan yang mirip dengan *péclé* di beberapa daerah di Indonesia. Berikut ini adalah beberapa contoh jenis dan variasi permainan *péclé* di daerah lain, yaitu:

- 1) *Bebentengan* (Jawa Tengah dan Yogyakarta) Permainan bebentengan mirip dengan *péclé*, namun menggunakan bola kecil atau benda lainnya sebagai gantinya. Pemain harus melempar bola ke kotak-kotak yang ada di atas papan dan mengikuti aturan yang serupa dengan *péclé*. Tentang *Bebentengan* ini dapat ditemukan di buku "Permainan Rakyat dan Tradisional di Jawa Tengah" karya Y. Soesanto.
- 2) *Gobak sodor* (Jawa) *Gobak sodor* adalah permainan tradisional dari Jawa yang menggunakan bola besar dan terdapat dua tim yang saling melemparkan bola. Tim yang berhasil melempar bola ke area lawan dan kemudian kembali ke area sendiri tanpa terkena bola lawan menjadi pemenang. Mengenai permainan *gobak sodor* dapat ditemukan di buku "Permainan Tradisional di Jawa" karya Setiadi Sopandi.
- 3) *Béngkél* (Bali) *Béngkél* adalah permainan tradisional Bali yang mirip dengan *péclé*. Pemain harus melemparkan biji ke dalam kotak-kotak yang ada di atas papan dengan aturan yang serupa dengan *péclé*. Detail mengenai permainan *béngkél* dapat ditemukan di buku "Bali - The Ultimate Guide: to the World's Most Spectacular Tropical Island" karya Periplus.
- 4) *Dampu bulan* (Betawi/ Jakarta).
- 5) *Setatak* (Riau).
- 6) *Tejek-tejekan* (Jambi).
- 7) *Marsitekka* (Batak/Toba).
- 8) *Kelereng* (Seluruh Indonesia) Permainan kelereng atau gundu adalah permainan tradisional Indonesia yang mirip dengan *péclé*. Pemain harus melemparkan kelereng ke dalam lingkaran kecil dan mengikuti aturan yang serupa dengan *péclé*. Mengenai permainan kelereng dapat ditemukan di buku "Permainan Tradisional Indonesia" karya Tim Depdiknas.

Nilai Perjuangan Sebagai Nilai Utama pada “Permainan *Péclé*”

Permainan *péclé* memiliki keistimewaan dari segi nilai dan keterampilan tersendiri, terutama dalam bentuk aktivitasnya. Pada permainan *péclé* anak-anak diajarkan mengenai filosofi tentang kehidupan, karena untuk mempelajari tentang kehidupan kita harus memulai dari dasar hingga puncaknya. Dapat disimbolkan sebagai cara manusia untuk membangun tempat tinggalnya sesuai dengan aturan yang ada. “*Péclé* merupakan gambaran dari usaha manusia untuk mencapai tujuannya (kesuksesan), manusia perlu melakukan kerja keras. Kesuksesan ini digambarkan oleh banyaknya kotak yang bisa didapatkan si pemain. Semakin banyak kotak yang menjadi miliknya, semakin jarang pula dia melompat. Semakin jarang dia melompat (mendapat rintangan), semakin mudah pula permainan (kehidupan) dimenangkan”, hal ini diungkapkan dari hasil wawancara dengan AK (41) Staff Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan, Dinas Kepemudaan, Olahraga, Pariwisata, dan kebudayaan Kabupaten Purwakarta (20/04/2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eviyanti (2019), permainan *péclé* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan memori anak. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan strategis, serta mengasah kemampuan komunikasi dan kerjasama dalam tim.

Dalam melakukan suatu perjuangan, nilai sabar dan semangat pantang menyerah merupakan suatu hal yang sangat penting. Meskipun perjuangan kita banyak mengalami kegagalan dalam tahap awal, namun kita harus tetap sabar dan semangat, bahkan kita harus menanamkan sikap pantang menyerah di setiap perjuangan kita. Karena dengan sikap pantang menyerah dan terus mencoba, suatu saat nanti kita akan berhasil dalam perjuangan kita. Sikap semangat pantang menyerah merupakan suatu kunci untuk mendapatkan kesuksesan dalam suatu perjuangan. Jika dalam menjalani proses perjuangan ini kita

pernah gagal, itu merupakan suatu hal yang biasa, dan itu bukanlah akhir dari segalanya jika kita mau berusaha kembali. Namun semuanya akan benar-benar berakhir, jika di dalam kegagalan ini kita langsung menyerah, dan kesuksesan akan semakin menjauh untuk selamanya. Oleh karena itu, dalam melakukan perjuangan dalam hidup ini kita harus mempunyai sikap sabar, tetap semangat dan pantang menyerah.

Permainan *Péclé*, selain menjadi hiburan dan bagian penting dari warisan budaya Sunda, juga mencerminkan nilai-nilai perjuangan yang melekat dalam kehidupan masyarakat. Berikut adalah beberapa nilai perjuangan yang terkandung dalam permainan *Péclé*:

- 1 Ketekunan: Permainan *Péclé* membutuhkan ketekunan dan keuletan dalam melompati garis-garis atau melemparkan dan menangkap benda-benda kecil. Pemain perlu melatih kekuatan konsentrasi dan kesabaran untuk terus mencoba hingga berhasil. Hal ini mengajarkan pentingnya ketekunan dan semangat pantang menyerah dalam menghadapi tantangan dalam hidup.
- 2 Kerjasama: Dalam permainan *Péclé*, seringkali dimainkan secara berkelompok, baik dalam bentuk tim maupun sebagai lawan-lawan yang berinteraksi satu sama lain. Permainan *Péclé* mengajarkan nilai kerja sama antar pemain. Permainan *Péclé* mendorong pemain untuk bekerja sama sebagai tim. Setiap pemain perlu berkoordinasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama, yaitu mencetak gol dan memenangkan permainan. Ini mengajarkan pentingnya kerjasama dan kebersamaan dalam mencapai hasil yang diinginkan. Pemain perlu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama. Ini mengajarkan pentingnya kerjasama dalam mencapai kesuksesan, serta menghargai peran dan kontribusi setiap individu.
- 3 Keberanian: Permainan *Péclé* juga menuntut keberanian, terutama dalam mengambil risiko dalam melakukan lompatan atau melemparkan benda-benda kecil. Pemain perlu mengatasi rasa takut dan menghadapi tantangan dengan keberanian. Ini mengajarkan nilai-nilai keberanian, mengatasi ketakutan, dan menghadapi tantangan dengan sikap yang positif.
- 4 *Sportivitas*: Seperti permainan tradisional lainnya, permainan *Péclé* juga mengajarkan nilai-nilai *sportivitas*. Pemain diharapkan mampu menghargai lawan, menghormati aturan permainan, dan menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap yang baik. Ini mengajarkan pentingnya sikap *fair play*, mengendalikan emosi, dan menghormati sesama. permainan *péclé* mengajarkan nilai *sportivitas* atau sikap sportif dalam bermain. Para pemain harus dapat menerima hasil pertandingan dengan lapang dada dan menghormati lawan.

Nilai Pendukung “Permainan *péclé*”

Berikut adalah beberapa nilai-nilai utama lainnya yang terkandung dalam permainan *péclé*:

- 1 Kejujuran, dalam permainan *péclé* setiap pemain diharapkan untuk bermain dengan jujur tanpa melakukan kecurangan. Hal ini sesuai dengan nilai kejujuran yang dijunjung tinggi dalam masyarakat sebagai karakter perilaku pribadi yang luhur.
- 2 Disiplin dan Ketelitian, permainan *péclé* mengharuskan pemain untuk memiliki disiplin dan ketelitian dalam menghitung dan membuat keputusan strategis. Pemain perlu menghitung jumlah lompatan pada pola dengan tepat dan mengambil tindakan yang cerdas untuk memenangkan permainan. Hal ini membantu mengasah keterampilan matematika dan mengembangkan ketelitian dalam berpikir.
- 3 Kesederhanaan, permainan *péclé* dapat dimainkan dengan alat-alat sederhana seperti kapur, pecahan keramik/genting, juga tempat area bermain. Hal ini mencerminkan nilai kesederhanaan dan kreativitas dalam memanfaatkan benda-benda sekitar untuk bermain.
- 4 Keterampilan Sosial, Permainan *péclé* melibatkan interaksi sosial antara pemain. Selama permainan, pemain belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan menghormati aturan permainan. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berbicara di depan kelompok, mendengarkan dengan baik, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain.
- 5 Menghargai Budaya dan Warisan, *péclé* adalah permainan tradisional Sunda yang memiliki nilai budaya dan warisan yang kaya. Melalui permainan ini, pemain dapat menghargai dan melestarikan budaya lokal mereka. Ini membantu memperkuat identitas budaya dan meningkatkan kebanggaan terhadap warisan budaya mereka.

- 6 Keberagaman Budaya: *Péclé* merupakan permainan tradisional yang berasal dari budaya Sunda. Permainan ini mencerminkan kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia. Melalui permainan ini, pemain dapat menghargai dan memahami keberagaman budaya serta menghormati perbedaan antarbudaya.
- 7 Kreativitas dan Imajinasi: *Péclé* dapat mendorong kreativitas dan imajinasi pemain. Dalam permainan ini, pemain perlu menggunakan strategi dan taktik untuk mencapai tujuan permainan. Hal ini mendorong pemikiran kreatif dan kemampuan berpikir *out-of-the-box*.
- 8 Kebersamaan dan Persatuan: Permainan *péclé* sering dimainkan dalam kelompok atau tim. Permainan ini membangun ikatan sosial antaranggota tim dan menciptakan rasa persatuan. Pemain belajar untuk saling bekerja sama, saling mendukung, dan menghargai kontribusi masing-masing anggota dalam mencapai tujuan bersama.
- 9 Mengembangkan Keterampilan Motorik: *Péclé* melibatkan gerakan fisik seperti melompat, berlari, dan mengayunkan tongkat. Melalui permainan ini, pemain dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar, koordinasi mata dan tangan, serta keseimbangan tubuh.

Pengembangan Nilai dari “Permainan *Péclé*”

Pengembangan dalam Implikasi pada Mata Pelajaran di Sekolah

Permainan *péclé* dapat terkait dengan beberapa mata pelajaran di sekolah, diantaranya adalah:

- Dalam pendidikan jasmani dan olahraga, permainan *péclé* dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk olahraga tradisional yang dapat memperkaya wawasan siswa tentang olahraga budaya.
- Dalam Matematika, dapat menjadi pengembangan etnomatematika dimana budaya mempengaruhi kaidah matematika (menghitung, mengukur, menghubungkan, mengurutkan, dan menebak).
- Dalam pembelajaran bahasa Sunda, permainan *péclé* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami budaya Sunda.
- Dalam seni budaya, permainan *péclé* dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni tradisional.

Pengembangan dalam Implikasi Kemiripan dengan Permainan Serupa di Negara Jepang

- *Kendama* adalah permainan yang melibatkan keterampilan memanipulasi sebuah bola yang terhubung dengan tali pada ujungnya, dengan tujuan untuk menangkap bola menggunakan penjepit di bagian atas kendama atau mengeksekusi gerakan-gerakan yang kompleks.
- *Tamairé*: Permainan ini melibatkan pemain yang melempar dan menangkap bola ke dalam sebuah wadah atau mangkuk. Pemain menggunakan tali yang terikat pada bola untuk melambungkannya dan menangkapnya kembali ke dalam wadah.
- *Ayatori*: *Ayatori* adalah permainan tali yang melibatkan pembentukan pola atau bentuk dengan menggunakan tali yang dijalin di antara jari-jari tangan. Pola yang terbentuk kemudian digunakan untuk menangkap dan mengontrol bola kecil atau objek kecil lainnya.
- *Temari*: *Temari* adalah seni merajut bola dengan benang warna-warni. Bola temari kemudian dilempar dan ditangkap menggunakan tali yang diikatkan pada bola. Meskipun temari lebih fokus pada aspek seni dan kerajinan, namun ada kemiripan dalam hal memanipulasi bola dengan bantuan tali.

Permainan yang disebutkan di atas semuanya dimainkan menggunakan tali untuk melambungkan bola dan berusaha menangkap bola dengan penjepit atau menggerakkan sesuatu dengan berbagai gerakan dan teknik yang rumit. Meskipun tidak sepenuhnya identik dengan permainan *péclé*, namun dalam hal aturan dan desain, konsep dasar permainannya memiliki kesamaan, yaitu memanipulasi sebuah media/alat atau objek dengan bantuan bagian tubuh dan melakukan gerakan-gerakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

KESIMPULAN

Permainan *péclé* memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat sebagai media untuk mempererat tali persaudaraan dan memupuk rasa kebersamaan. Selain itu, permainan ini juga memiliki

nilai edukatif dalam membentuk karakter anak-anak dan remaja seperti rasa disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan menghormati aturan. Melalui implikasi yang disebutkan dapat mencerminkan potensi positif yang dapat diambil dari permainan péclé dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial anak.

Melalui perjuangan dalam permainan Péclé, pemain belajar untuk tidak hanya mengejar hasil akhir atau kemenangan, tetapi juga menghargai proses dan perjuangan dalam mencapai tujuan. Permainan ini menjadi sarana untuk memupuk nilai-nilai perjuangan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketekunan, ketangguhan, kemandirian, dan semangat pantang menyerah. Melalui nilai-nilai perjuangan dalam Permainan Péclé, masyarakat dapat memperkuat karakter individu dan membangun kesadaran akan pentingnya semangat perjuangan dalam mencapai tujuan. Permainan ini menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial, kekuatan mental, dan sikap yang positif dalam menghadapi tantangan kehidupan.

REFERENSI

- As'ari, A. R. (2019). Etnomatematika: Kajian dan Aplikasi Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1-14.
- Barmawi, M. (2019). *Pengenalan dan Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- D'Ambrosio, U. (2001). Etnomatematika: sebuah pengantar. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 67(67), 5-14.
- Darmawan, D. (2022). Nilai Sosial dalam Permainan Péclé sebagai Media Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(1), 45-52.
- Duli, E. S. (2018). Peran Péclé Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 1(1), 1-9.
- Endo, A. (2015). *The Unknown Japan: Reconsidering 19th-century photographs*. Rutgers University Press.
- Eviyanti. (2019). Peran Game Péclé dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Anak Didik*, 4(1), 49-54.
- Handayani, W. (2018). Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan Kesehatan*, 6(2), 73-79.
- Hidayat, A. (2021). Mengembangkan Nilai-nilai Karakter Melalui Permainan Péclé. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 20-28.
- Idrus, M. (2021). Mengenal Nilai Budaya dalam Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 3(1), 10-18.
- Indonesia Travel. (2019). Pecle: Traditional Game from West Java. Diakses pada tanggal 13 April 2023, dari <https://www.indonesia.travel/id/id/destinasi/jawa/barat/pecle>
- Japan Kendama Association. (n.d.). Kendama Guide. Diakses pada 12 April 2023, dari <https://kendama.or.jp/en/kendama-info/kendama-guide/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). Pecel atau pegle. Diakses pada tanggal 13 April 2023, dari <https://kebudayaan>
- Kurniawan, A. (2022). Analisis Simbolisme pada Permainan Péclé sebagai Aset Budaya. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 20-30.
- Kurniawan, A., & Purwanto, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika pada Permainan Tradisional Sunda Péclé untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-9.
- Kurniawan, B. (2016). Permainan Péclé dan Nilai-nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 4(2), 53-61.
- Kurniawan, D. (2022). Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Anak melalui Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(1), 63-72.
- Kusmayadi, E. (2016). *Permainan Rakyat Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Kusniarti, T. (2018). Pemanfaatan Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 35-42.
- Kusumawardhani, N., & Widodo, A. (2019). Perbedaan Tingkat Keterampilan Motorik Kasar Anak yang Bermain Péclé dengan Anak yang Tidak Bermain Péclé. *Journal of Physical Education and Sports Science*, 8(2), 89-98.

- Kusumo, A. (2020). Mengenal Simbolisme pada Alat Permainan Péclé. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 10-18.
- Mahayana, U. (2012). *Seni dan Budaya Sunda*. Bandung: PT Alumni.
- Mardiana, S. (2022). Penerapan Nilai-nilai Sosial dalam Permainan Péclé. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 4(1), 30-37.
- Ningsih, E. K. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Péclé di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 25-31.
- Nurlaelawati, E. (2010). *Permainan Tradisional Sunda*. Bandung: Satya Wacana.
- Pierson, S. (2018). *Japanese Children's Favorite Stories: Anniversary Edition*. Tuttle Publishing.
- Prasetya, R. A. (2021). Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45-53.
- Priyatna, Y., & Puspitawati, H. (2020). Perkembangan Péclé sebagai Sarana Pelestarian Budaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 120-128.
- Purwanto, H. (2013). Kajian Makna Permainan Engklek Bagi Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 51-60.
- Raharja, U. S. (2019). Tinjauan Sejarah Perkembangan Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 42-48.
- Rahayu, E. (2021). Simbolisme Gerakan dalam Permainan Péclé. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 9(2), 67-74.
- Rahmat, R. (2020). Nilai-nilai Sosial dalam Permainan Péclé. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 8(2), 87-96.
- Saito, H., & Takeshita, A. (2015). Play as Engagement and Learning: The Potential of Engaging Games for Educational Contexts. In *Proceedings of the 11th International Conference on Game-Based Learning* (pp. 518-524). Academic Conferences International Limited.
- Saputra, D. (2021). Meningkatkan Rasa Bangga akan Budaya Lokal melalui Permainan Péclé. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 3(2), 47-54.
- Sarwono, J., & Rahmatullah, D. (2020). Analisis Permainan Engklek Sebagai Permainan Tradisional Indonesia. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 3(1), 1-10.
- Soedirga, A. R. (2020). Peluang Bisnis Souvenir Péclé dalam Meningkatkan Perekonomian Lokal. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 6(1), 26-35.
- Sudarsono, H. (2016). Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak di Era Global. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 125-132.
- Sudaryanto, T. (2016). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Sudirman, Y. (2020). Péclé: Permainan Tradisional Sunda yang Mengajarkan Persatuan dan Kerja Sama. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 72-78).
- Sudrajat, A., & Salam, S. (2017). *Seni Budaya Sunda: Ciri, Fungsi, dan Perkembangannya*. Bandung: Refika Aditama.
- Suhendar, D. (2017). Peran Game Péclé Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kerja Sama Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 38-45.
- Sukadana, I. G. M. (2020). Permainan Tradisional Péclé sebagai Media Peningkatan Kesehatan Fisik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7(2), 77-84.
- Sukandar, H. (2018). Penerapan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 17-23.
- Sulistiyawati, R. (2015). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Suryadi, D. (2018). Etnomatematika dan Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10.
- Suryanto, A. (2017). Péclé Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 97-103.
- Tatas, D. M. (2015). Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 128-138.
- Wibowo, S. A. (2019). Simbolisme dalam Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1(2), 45-52.
- Wijana, I. D. P. (2013). Permainan Tradisional dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 47-54.

- Wirawan, D. (2013). Strategi Pelestarian Permainan Engklek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 142-149.
- Yustika, D. (2021). Nilai Budaya dalam Permainan Tradisional Péclé. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 9(1), 30-37.
- Yusuf, M. (2014). Tinjauan Sejarah Perkembangan Permainan Péclé di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2), 129-138.
- Yusuf, Y. (2014). *Seri Budaya Sunda: Siliwangi Engklek dan Cerita Rakyat*. Jakarta: Penerbit Nuansa.