

**Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Kota Jayapura**

**Monika Gultom<sup>1,\*</sup>, Yulini Rinantanti<sup>1</sup>, Adolfina Krisifu<sup>1</sup>, Grace Uaga<sup>1</sup>, Afner Saut Sinaga<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>*Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Cenderawasih, Jayapura*

<sup>2</sup>*Jurusan Teknik Fakultas Teknik Universitas Cenderawasih, Jayapura*

**ABSTRACT**

**Alamat korespondensi:**

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP, Kampus UNCEN-Abepura, Jl. Abepura-Sentani Abepura, Jayapura Papua. 99358.

Email:

monikagultom27@gmail.com

This community service activity aims to introduce through the use of traditional games modified to suit the characteristics of elementary school children, where play is essentially a child's world while the development of technological innovation encourages children to play individually or interact less with others and their environment. In addition, this community service activity also aims to increase love and pride in traditional games that have cultural content and local wisdom and also have the potential to improve children's critical thinking skills, because traditional games have been played for generations and always create a sense of unity and beautiful memories until someone is an adult. This community service activities were carried out at SD Negeri Inpres Perumnas IV, located in a residential complex in Heram District, Jayapura city, with 275 students (150 boys and 125 girls) and 12 study groups, located in a land area of 1,551 M2 flanked by residential areas, the GKI Kanaan church, a mosque, and a community health center, making the play space quite narrow for the students. The activity began with an explanation of the origins of the traditional Papuan game oro kino-kino combined with the Simon Says game, followed by an explanation of how to play, cultural values, demonstrations of game modifications, and play sessions. The results obtained showed that students were motivated to learn and master English, proud to have fun traditional games and can learn while playing and critically determine several English statements to do and not to do, teachers were motivated to develop more fun and meaningful learning such as using traditional games in their teaching and learning classes of English.

Manuskrip:

Diterima: 27 September 2025

Disetujui: 7 November 2025

**Keywords:** *Modified; Traditional Games; Papuan; English Teaching; Berpikir kritis.*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia anak saat ini memperlihatkan bagaimana peserta didik anak bahkan di tingkat sekolah dasar, telah melek akan dunia digital akibat kemajuan teknologi dan inovasinya yang begitu pesat (Ghazy dkk., 2021), bahkan, banyak anak-anak yang amat melek digital saat ini mampu mengucapkan bahasa Inggris seperti seorang penutur asli bahasa Inggris hingga seringkali disebut dengan 'Digital Natives' (Prensky, 2001). Disisi lain, kemampuan digital yang tinggi ini justru melah menjadi anak-

anak sekarang cenderung kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang dan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dirancang dengan mengkondisikan peserta didik anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang dan lingkungannya, dipercaya dapat menjadi salah satu solusi terbaik, karena banyak yang percaya bahwa pembelajaran bahasa Inggris bagi anak dirasakan penting diperkenalkan sedini mungkin agar dapat menguasainya dengan mudah dan cepat (Rusiana & Nuraeningsih, 2016; Gultom, 2020; Gultom dkk. 2023).

Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang hendaknya sesuai dengan kemampuan kognitif, minat, kebutuhan, dan lingkungan yang sesuai karakteristik anak sehingga dapat belajar bahasa Inggris dengan efektif melalui kegiatan belajar yang bermakna, tujuan yang jelas, dan menyenangkan (Hartina dkk., 2019). Hal ini karena pembelajaran bahasa Inggris dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi dengan menggunakan kejadian atau peristiwa yang otentik yang dapat diperoleh dari majalah, koran, kisah dongeng, iklan, lirik lagu, puisi, dimana bacaan yang otentik tersebut dapat diulang beberapa kali dan mudah dipahami karena bersifat nyata dan alami, sekaligus memberikan pengalaman bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama dan lingkungan sekitarnya (Prayatni, 2019).

Bermain sebagai '*dunia anak*' karena bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dan alami, karenanya pembelajaran pun hendaknya dirancang untuk melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan alami, mengingat begitu banyaknya ekspos terhadap permainan digital yang cenderung dipandang kurang memberikan kesempatan anak berinteraksi dan atau berkomunikasi dengan sesama dan lingkungannya dengan ril (Kamaludin dkk., 2020; Rusiana & Nuraeningsih, 2016). Permainan tradisional yang telah ada dan hidup di beberapa daerah di Indonesia dan telah dimainkan turun-temurun tidak hanya menyenangkan, menghibur, dan mampu mendorong anak yang memainkannya berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dan lingkungannya, juga memiliki muatan budaya yang kuat dan familiar dengan masyarakat di sekitarnya (Rusiana & Nuraeningsih, 2016; Gultom dkk., 2023). Dengan memainkan permainan tradisional sambil belajar bahasa Inggris, keuntungan ganda yang akan diperoleh oleh anak-anak tersebut adalah mereka tidak hanya belajar bersosialisasi dan berinteraksi, dapat pula mengembangkan kemampuan berkomunikasi sekaligus membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan permainan tradisional.

SD Negeri Inpres Perumnas IV adalah sebuah sekolah yang berlokasi di kompleks perumahan penduduk di Distrik Heram, Kota Jayapura, berdiri sejak tanggal 01-07-1994 dengan status kepemilikan Pemerintah Daerah. Selama 20 tahun berjalan, ini, sekolah ini baru

mendapat ijin operasionalnya pada tanggal 16-08-2024, namun sekolah ini sudah langsung mendapat status akreditasi B. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 275 orang (laki-laki: 150 siswa dan perempuan: 125 siswa) dengan rombongan belajar sebanyak 12, dengan luas tanah sebesar 1,551 M<sup>2</sup> dan benar-benar diapit oleh lingkungan perumahan warga, gereja GKJ Kanaan, Masjid, dan Puskesmas, menjadikan ruang bermain yang cukup bagi para siswa di SD tersebut. Pengenalan dan penguasaan bahasa Inggris yang kian mendesak, diikuti dengan akrabnya pelajar di bangku pendidikan dasar ini dengan teknologi permainan modern berbentuk digital, dapat dimanfaatkan dengan menjadikan kegiatan belajar bahasa Inggris sambil bermain dalam menyeimbangkan tidak hanya kemampuan berbahasa dan menggunakan teknologi tapi juga kemampuan berpikir kritis yang baik. Karenanya kegiatan pengabdian memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan melalui penggunaan modifikasi permainan tradisional agar termotivasi untuk mempelajari dan menguasainya.
- b. Meningkatkan kecintaan dan kebanggaan akan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berkehidupan sosial dengan sesama dan lingkungannya dengan baik.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode partisipasi dan kolaborasi antara dosen yang mengampu mata kuliah Curriculum and Material Development dan beberapa mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut diatas sebagai bagian dari bagaimana menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diterimanya dan dibagikan kepada anak-anak di SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Kota Jayapura dengan cara memberikan pembelajaran bahasa Inggris yang fokus pada bagaimana mengkombinasikan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik siswa SD yang menyenangkan dan bermakna dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan pada permainan tradisional sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta.

Kegiatan belajar direncanakan akan berlangsung selama kurang lebih 6 kali menggunakan metode mengajar interaktif dimana siswa didorong untuk bergerak, berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain dengan memanfaatkan beberapa teks permainan tradisional yang memang telah diperkenalkan sambil belajar bahasa Inggris secara pelan dan berkelanjutan. Salah satu kegiatan belajar yang dirancang adalah peserta akan diajak untuk memperhatikan, mendengar, dan menirukan apa saja yang diminta oleh seorang yang berperan sebagai pemimpin yang akan berbicara dan bergerak sesuai dengan kegiatan yang ada pada teks permainan tradisional dan peserta yang lain memilih atau menentukan klasifikasi dari pernyataan yang diucapkan pemeran Simon dengan kritis menggunakan kata "do it!" dan atau "Don't do it!", demikian seterusnya ada beberapa kegiatan belajar lainnya. Ketua dan anggota pelaksana kegiatan pengabdian sendiri bertindak sebagai pihak yang mengkaji atau mengidentifikasi kenapa dan seberapa pentingnya memperkenalkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD demi mendorong pelajar SMP agar mampu berpikir kritis melalui pembiasaan dan peningkatan kemampuan problem solving dan pada akhirnya nanti akan dapat menjadi pribadi yang selalu mampu memikirkan solusi/jalan keluar, demikian juga menguasai bahasa Inggris juga dalam memahami dan mengelola cara pandang/pikirnya. Beberapa mahasiswa yang dilibatkan, bersama ketua pelaksana bertindak sebagai pihak yang melakukan survei, dan menyelenggarakan pelaksanaan sementara kegiatan seminar hasil dilakukan oleh ketua pelaksana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di program studi pendidikan bahasa Inggris, dimana dosen berperan sebagai nara sumber/pemateri dan penyelenggara, dan mahasiswa sebagai fasilitator dalam menunjang keberhasilan kegiatan ini. Manfaat yang diperoleh dosen di program studi pendidikan bahasa Inggris adalah terselenggaranya kegiatan PkM dengan baik dalam mencapai tujuan dan manfaat yaitu memperkenalkan dan melatih kemampuan

bahasa Inggris khususnya peningkatan kosakata, kemampuan mendengar, dan juga tatabahasa bagi anak-anak di SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Jayapura dalam membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang baik sekaligus meningkatkan kecintaan dan kebanggaan akan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang yang diturunkan dari generasi ke generasi, dan selanjutnya dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan pengetahuan dan penguasaan Bahasa Inggris sekaligus meningkatkan kecintaan akan budaya lokal.

Pengenalan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Penggunaan Modifikasi Permainan Tradisional ono kino-kino. Pembelajaran Bahasa Inggris yang seringkali dianggap sulit dipelajari atau diajarkan perlu diperkenalkan sejak usia belia (Gultom dkk., 2023), dapat dengan cara menggunakan modifikasi permainan tradisional Papua kedalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan, dimana dalam kegiatan ini, pengabdi menggabungkan permainan tradisional Papua oro kino-kino dari daerah Sentani dan permainan Simon Says.

Pada permainan tradisional oro kino-kino memberikan kesempatan bagi anak mengeksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar mengendalikan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, juga melatih kemampuan menggerakkan gerak tubuh, melatih ketangkasan, dan kemampuan berkomunikasi, menyusun strategi yang baik, dan berlatih (Yektiningtyas & Siswanto, 2024), sementara pada permainan Simon Says dapat membantu anak/peserta didik menyimak apa yang disampaikan orang lain dengan mendengarkan kosakata Bahasa Inggris yang disebutkan dan dengan benar melakukan aksi atau memilih melakukan hal yang diucapkan oleh seseorang yang berperan sebagai Simon.

### a. Latar Belakang Modifikasi Permainan Tradisional oro kino-kino

Kegiatan pengenalan pembelajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan permainan tradisional Papua oro kino-kino dimulai dengan memperkenalkan asal-usul permainan tradisional Papua oro kino-kino yang berasal dari Kabupaten Jayapura, Papua, dari Bahasa Sentani "oro" yang artinya "kaki" dan "kinoi" yang artinya "lintah." Permainan ini menggunakan satu kaki seperti lintah, dan dimainkan di atas bidang

berupa gambar enam kotak. Permainan oro kino-kino mirip dengan permainan tradisional dari Maluku (gici-gici) dan Jawa (engklek), hanya saja pada permainan ini gaco atau batu yang digunakan tidak dilempar tetapi digeser dengan ujung jari kaki. Menurut Tim PlayPus Indonesia (2016), Permainan ini diperkenalkan oleh Belanda saat penjajahan, dimana permainan serupa terdapat di berbagai daerah di Indonesia seperti di Betawi (dampu bulan), Tanah Sunda (sondah), Riau (setatak), NTT (siki doka) dan di Batak Toba (marsitekka), selain itu permainan juga dikenal di Britania Raya sebagai hopscotch dari zaman Kekaisaran Romawi Kuno.



Gambar 1. Penjelasan latar belakang permainan.

Permainan ini merupakan permainan yang dipandang potensial untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena biasa dimainkan di bidang yang datar sehingga dapat dikondisikan di dalam ruang kelas, dimana peralatan/perlengkapan yang digunakan mudah didapatkan karena berupa gaco atau batu (rukha) yang pipih dan digeser menggunakan kaki atau ujung kaki.

Kesulitan terbesar pada permainan ini adalah saat perebutan giliran bermain dan saat pemain perlu mempertahankan kelangsungan permainan tetap pada pihak atau kelompoknya. Karenanya, permainan ini bila dimodifikasi dengan permainan Simon Says yang disesuaikan dengan tantangan memperebutkan giliran bermain dengan para pemain perlu menjawab atau mengucapkan beberapa kata Bahasa Inggris yang menjadi target pembelajaran yang telah, dengan seorang

pemain yang berperan sebagai Simon dan para pemain lainnya menirukan atau mengucapkan seperti yang Simon namun menjawab dengan memilih klasifikasi yang benar dari suatu pernyataan atau kalimat yang diucapkan oleh seseorang yang berperan sebagai Simon tersebut.

b. Cara Bermain Modifikasi Permainan tradisional oro kino-kino

Sebelum memulai permainan, para pemain perlu dikelompokkan menjadi dua kelompok dan kemudian melakukan hompimpah dalam menentukan kelompok mana yang akan bermain lebih dahulu, salah satu pemain dari tiap kelompok tidak melakukan suten namun menjawab/memilih klasifikasi pernyataan dalam Bahasa Inggris yang menunjukkan kemampuan murid memahami yang diucapkan Simon dan mengklasifikasikannya dengan benar yang menentukan kelompok tersebut untuk memegang permainan hingga berhasil menggeser rukha (batu pipih) hingga bidang kotak terakhir (Gambar 2).

3	↗	4	↖
2	↑	5	↓
1	↑	6	↓

Gambar 2. Bidang datar permainan

Ketika suatu kelompok telah berhasil mengklasifikasikan dengan benar kalimat atau pernyataan Simon dengan benar, maka pemain pertama dari kelompok tersebut akan diperbolehkan melemparkan gaco dengan tidak mengenai garis pada bidang enam kotak, bila mengenai garis maka pemain harus berhenti dan digantikan dengan pemain dari kelompok lawan. Demikian seterusnya permainan dimulai lagi dari awal, hingga semua kotak berhasil dilewati, namun bila gaco yang digeser jatuh pada garis atau kotak yang tidak dikehendaki maka permainan diulangi dari awal. Beberapa pernyataan yang harus didengarkan dan dipahami dengan baik sebelum memutuskan apakah masuk pada kategori yang boleh/baik dilakukan adalah “always pray and grateful to God,” “tidy up bedroom,” “keep the room clean,” “study hard and do homework,” “limit

playing online games or gadgets" dan "always say 'thank you' and 'excuse'." Beberapa pernyataan yang harus didengarkan dan dipahami dengan baik sebelum memutuskan apakah masuk pada kategori yang boleh/baik dilakukan adalah "do bullying friends or little children," "play and make noise when a teacher explains or talks," "steal others' belonging," "disrespect others," dan "ignore homework."

Berbeda dengan permainan asli, dimana tempat terakhir gaco berhenti akan menjadi rumah sehingga tidak perlu mengulangi dari kotak 1, sehingga modifikasi permainan ini menjadi lebih menantang karena harus memulai dari kotak pertama dan permainan diberikan atau dilanjutkan oleh kelompok lawan, hingga akhirnya bila salah satu pemain dari salah satu kelompok telah berhasil mencapai kotak terakhir (kotak 6) maka permainan dapat dinyatakan selesai dan telah dimenangkan oleh kelompok tersebut menjadi pemenang.

Cara bermain atau aturan permainan yang dimiliki oleh modifikasi permainan memiliki nilai budaya yang diharapkan dapat membentuk kepribadian dan terutama cara berpikir yang kritis dalam memikirkan strategi terbaik dalam memenangkan permainan tersebut.



Gambar 3. Peragaan modifikasi permainan.

c. Peragaan Modifikasi Permainan Tradisional oro kino-kino

Kegiatan pengabdian selanjutnya adalah dilakukannya peragaan atau contoh cara bermain dan juga aturan permainan dari modifikasi permainan oro kino-kino yang

tampak pada (Gambar 3).

d. Sesi Bermain Modifikasi Permainan Tradisional oro kino-kino

Setelah selesai melakukan peragaan modifikasi permainan tradisional oro kino-kino, selanjutnya dilaksanakan sesi bermain modifikasi permainan tradisional oro kino-kino (Gambar 4).



Gambar 4. Sesi bermain.

Permainan dimulai dengan membagi semua murid secara adil dan acak, yaitu dengan meminta mereka menyebutkan angka "1" dan "2" dimana setelah itu semua murid yang menyebut angka "1" akan menjadi kelompok 1 dan semua murid yang menyebut angka "2" akan menjadi kelompok 2, setiap kelompok akan memilih satu atau dua orang yang akan mewakili kelompok masing-masing untuk memperhatikan pernyataan dari Simon untuk menyebutkan atau memilih bahwa apa yang disampaikan adalah "do it" bila pernyataan tersebut adalah hal yang baik dan perlu untuk dilakukan, dan "don't do it" bila pernyataan tersebut adalah hal yang kurang baik dan tidak boleh dilakukan.

Pada sesi bermain ini terjadi banyak hal yang menarik, yaitu hal pertama terkait betapa serius dan fokusnya satu atau dua orang perwakilan kelompok yang bertugas untuk mendengarkan pernyataan Simon dengan baik, memahami pernyataan tersebut dan kemudian memutuskan apakah pernyataan tersebut boleh/baik dilakukan dan atau tidak boleh/baik untuk dilakukan, karena ketepatan mereka dalam

menjawab menentukan apakah kelompok mereka boleh lanjut bermain atau tidak. Selanjutnya, setelah perwakilan kelompok berhasil menjawab dengan benar, anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar berikut mengucapkan dengan baik dan benar "do it!" atau "don't it" dengan pengucapan yang tepat memilih salah satu anggotanya untuk melempar pelan gaco atau rukha yang telah disiapkan untuk kedua kelompok.

Pada saat melempar rukha ini berulang kali pemainnya tidak mampu melempar di kotak 1 atau kotak yang dimaksudkan, seringkali melewati garis dari kotak target karena kurang bisa mengontrol kekuatan melempar yang pas untuk kotak 1 atau kotak yang ditargetkan, sehingga permainan harus dimulai lagi dari awal yaitu kembali kepada perwakilan kelompok untuk menjawab atau memilih pernyataan tersebut masuk ke kriteria "do it!" atau "don't do it!"

Demikian seterusnya permainan ini dilakukan hingga salah satu pihak berhasil melewati kotak terakhir (kotak ke-6) dengan tidak melewati batas garis yang telah dibuat sebelumnya. Indikator keberhasilan (target capaian) kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada siswa, guru bahasa Inggris dan mahasiswa yang diminta untuk mengamati mengenai kegiatan belajar yang diberikan (Tabel 1).

Tabel 1. Indikator Keberhasilan.

No	Indikator Keberhasilan	Deskripsi
1	Luaran ( <i>output</i> ) Pengabdian	<p>1.1. Anak-anak di SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Jayapura mengenal dan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris melalui penggunaan modifikasi permainan tradisional <i>oro kino-kino</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan.</p> <p>1.2. Guru di SD Negeri</p>

		Inpres Perumnas IV, Hedam, Jayapura mendapat pencerahan akan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris yang dikombinasikan dengan permainan tradisional setempat.
1.3.	Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris mendapat pengalaman mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang dipelajarinya.	
2	Dampak ( <i>outcome</i> ) Hasil Pengabdian	<p>2.1. Anak-anak di SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Jayapura menjadi termotivasi belajar bahasa Inggris secara mandiri dan berkelanjutan secara intensif.</p> <p>2.2. Anak-anak di SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Jayapura menjadi lebih percaya diri dan bangga akan kekayaan budayanya salah satunya permainan tradisional.</p> <p>2.3. Mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Inggris termotivasi menjadi guru bahasa Inggris yang profesional.</p>

## KESIMPULAN

Rancangan evaluasi yang akan dilakukan dalam melihat keberhasilan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah dengan melakukan interview informan terkait memperkenalkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris dan kemampuan berpikir kritis bagi anak-anak sejak dini mulai dari bangku pendidikan sekolah dasar dengan cara seperti berikut:

a) Siswa SD Negeri Inpres Perumnas IV termotivasi untuk mempelajari dan menguasai bahasa Inggris karena belajar bahasa Inggris dipandang jadi lebih menyenangkan dan tidak lagi membosankan karena dilakukan sambil bermain modifikasi permainan tradisional oro kino-kino.

b) Siswa SD Negeri Inpres Perumnas IV menyatakan bangga akan permainan tradisional yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berkehidupan sosial dengan sesama dan lingkungannya dengan baik dalam modifikasi permainan tradisional oro kino-kino sambil meningkatkan kemampuan mendengar bahasa Inggris, penguasaan kosakata dan grammar melalui kegiatan belajar yang menggunakan media pembelajaran teks permainan tradisional melalui pembelajaran bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua LP2M Universitas Cenderawasih yang telah berkenan mendanai kegiatan PkM dari dana PNBP Universitas Cenderawasih Tahun Anggaran 2025, juga Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SD Negeri Inpres Perumnas IV, Hedam, Abepura, Jayapura yang telah memberikan kesempatan bagi Tim Pengabdian dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Cenderawasih serta memfasilitasi sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

Ghazy, A., Wajdi, M., Ikhsanuddin, & Sada, C. 2021. The Use of Game-Based Learning

in English Class. *Journal of Applied Studies in Language*, 5(1), 67-78.

Gultom, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak. UNY Press.

Gultom, M., Wompere, R.N.N., Muhajirin N., & Sinaga, A.S. 2023. Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Permainan Tradisional bagi Anak-anak di Kampung Yahim, Kabupaten Jayapura. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20: 245-259.

Hartina St., Salija K., Amin F.H. 2019. Teachers' Techniques in Teaching English to Young Learners at TK Bambini School of Makassar. *Indonesian Tesol Journal*, 1(1), 1-88.

Idris, W., Ahmad, S., & Balango, M. 2021. Developing Students' Critical Thinking in English Speaking Skill by Using Problem Based Learning Method. *Jurnal Normalita*, 9(2), 279-291.

Kurosidah, M. & Basuki Y. 2023. Modifying Traditional Game to Promote EFL Students' Achievement in Learning Procedure Text: A Research and Development. *LingA-LiterA: Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 6(2), 19-28.

Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1-6.

Prayatni. 2019. Teaching English for young learners. *Journal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 106-110.

Amelia, R., & Tatiah. 2025. Reviving Traditional Games: An Effectiveness Medium for Enhancing Primary School Students' Creativity a Literature Review. *Indonesian Journal of Education, Social Sciences and Research (IJSSR)*, 6(1), 1-13.

Rusiana, & Nuraeningsih. 2016. Teaching English to Young Learners Through Traditional Games. *Language Circle*:

*Journal of Language and Literature*,  
10(2), 193-200.

Edi, S. 2023. The Implementation of Traditional Games in English Learning Models. *Community Development Journal*, 4(6), 12229-12236.

Purwaningsih, S., & Mulyanti, W. 2019. Modified Congklak Game in Teaching the English Second Conditional: An Experimental Study. *Leksika*, 13(2), 82-88.

Tim PlayPus Indonesia. 2016. Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia. Erlangga for Kids.

Yektiningtyas, W., & Siswanto. 2024. Permainan Tradisional Masyarakat Sentani Kabupaten Jayapura Papua. UNY Press. Yogyakarta.