



PERMAINAN TRADISIONAL MELAYU UNTUK MEMBENTUK KARAKTER
ANAK USIA DINI

Mukhyar

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Diniyah Pekanbaru Riau

mukhyar@diniyah.ac.id

Naskah diterima: 25 maret 2022, direvisi: 1 juni 2022, disetujui: 10 juni 2022

Abstrak

Pendidikan Karakter pada hakikatnya sudah merata dikenal oleh setiap guru mulai dari guru pendidikan formal sampai guru-guru di lembaga pendidikan non formal. Sungguhpun pendidikan karakter telah menjadi pengetahuan umum di kalangan guru, namun belum tentu semua guru memiliki kemampuan yang sama jika menerapkan pendidikan karakter melalui metode permainan tradisional untuk membentuk karakter anak. Rendahnya kemampuan guru, disebabkan kreatifitas guru dalam menggunakan permainan tradisional masih dalam kategori rendah. Karakter anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku terpuji anak, baik dalam bersikap maupun berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan, terutama saat berada di sekolah. Sedangkan tujuan penelitian ingin mengetahui permainan tradisional melayu dapat membentuk karakter anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan subyek penelitian Kepala TPA, guru, dan orang tua/wali murid. Data dikumpulkan menggunakan wawancara, pengamatan, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menemukan guru-guru di Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, telah menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter anak yang dapat dilihat dalam kejujuran, kepedulian sosial, dan mandiri.

Kata Kunci: *Permainan tradisional, Melayu, Karakter, Anak Usia Dini.*



Abstract

Character education in essence has been evenly known by every teacher from formal education teachers to teachers in non-formal educational institutions. Even though character education has become common knowledge among teachers, not all teachers have the same ability when applying character education through traditional game methods to shape children's character. The low ability of teachers, due to the creativity of teachers in using traditional games is still in the low category. The character of the child referred to in this study is the child's commendable behavior, both in attitude and in interacting with other people and the environment, especially while at school. Meanwhile, the aim of the research is to know that traditional Malay games can shape the character of early childhood. This research is a qualitative research, with the research subjects being the Head of TPA, teachers, and parents/guardians of students. Data were collected using interviews, observations, and documentation studies. The results of the study found that teachers at the TPA Bunga Teratai PAUD Institute, Sungai Putih Village, Tapung Kampar, had used traditional games to shape children's character which could be seen in honesty, social care, and independence.

Keywords: *Traditional games, Malay, Character, Early Childhood.*



PENDAHULUAN

Persoalan karakter anak usia dini mesti mendapatkan perhatian sejak pertama anak usia dini mengenal dunia luar, terutama saat anak usia mengenal pembelajaran di luar pembelajaran pertama yang terjadi dalam keluarga, yakni lembaga pendidikan anak usia dini. Karena itu, guru atau pengasuh dalam lembaga tersebut mesti memiliki pemahaman, kemampuan, keterampilan, serta kreatifitas untuk dapat menuntun sekaligus mendorong anak agar memiliki karakter yang baik, terutama dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berkarakter baik harus diterapkan kepada anak tidak hanya ketika anak mulai mengenal lingkungan dalam keluarga, tetapi tidak kalah pentingnya pada saat anak-anak berada di luar keluarga, tepatnya dalam lingkungan sekolah, dimana anak-anak mulai bergaul dengan berbagai karakter yang berbeda. Menurut Muhammad Hasan, dkk,¹ setiap anak telah memiliki sifat atau karakter bawaan sebagai anugerah dari Tuhan. Dimana karakter dasar ini dapat mengalami perubahan seiring dengan adanya pengaruh dari luar diri, baik oleh orang tua, lingkungan, sekolah, pergaulan dan lain-lain. Karena itu, dalam konteks anak usia dini, karakter merupakan pembiasaan baik yang tidak dianggap pemaksaan diterapkan kepada anak, sehingga secara bertahap anak semakin berperilaku baik. Eneng Garnika²

¹ Muhammad Hasan, dkk, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Makasar: Tahta Media Group, 2022), h. 28–29.

² Eneng Garnika, *Membangun Karakter Anak Usia Dini: Menggunakan Metode Cerita*,

menegaskan pembiasaan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang secara berkesinambungan sehingga sikap atau perilaku dapat melekat secara menetap tanpa paksaan.

Pembiasaan karakter merupakan bagian dari pendidikan, karena menurut Emily Esch dan Barb J. May³ dalam proses pendidikan terjadi proses pengembangan individu yang cerdas, peka dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir, serta mampu menampilkan kepribadian yang berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari agar senantiasa menciptakan kondisi untuk sukses. Sementara itu, sesuai dengan penelitian Paul D. Sanders,⁴ bahwa pemberian musik pada anak usia dini dapat mempengaruhi karakter kepribadiannya. Dengan demikian sekolah dapat menjadi tempat yang tepat terjadinya proses pendidikan yang melatih pembiasaan membentuk kepribadian anak. Karakter berkepribadian di lingkungan sekolah akan menjadi terbiasa dipraktikkan di luar sekolah, sehingga sejak anak-anak telah dipersiapkan untuk menjadi pribadi-pribadi berkarakter tangguh di masa depan.

Sekolah sebagai tempat utama mentransformasi nilai-nilai kepribadian kepada anak dapat dijadikan sarana untuk meletakkan nilai-nilai dasar

Contoh, Biasakan, dan Apresiasi (CCBA), (Edu Publisher, 2020), h. 13.

³ Emily Esch dan Barb J. May, "Reflection on a Successful Process for General Education Reform," *The Journal of General Education*, No. 1–2, (2021), h. 86–101, <https://www.jstor.org/stable/10.5325/jgeneeduc.69.1-2.0086>, diakses pada tanggal 29 Mei 2022.

⁴ Paul D. Sanders, "The Sabbath School Movement, Two Early Children's Psalm Books, and Their Influence on the Introduction of Public School Music Education in the United States," *Contributions to Music Education* 43, (2018), h. 117–36, <https://www.jstor.org/stable/26478002>, diakses pada tanggal 20 Mei 2022.



karakter anak. Apa lagi, anak usia dini lebih percaya kepada nilai-nilai yang diajarkan oleh guru dibandingkan apa yang mereka dapatkan dari orang tua maupun orang-orang terdekat dalam lingkungan mereka. Karena itu, guru sangat dituntut untuk memiliki kreatifitas agar mampu berperan sebagai pihak terdepan mengembangkan berbagai pola untuk dapat menanamkan karakter kepada anak. Satu diantara cara yang dapat digunakan guru, adalah melalui penggunaan permainan tradisional.

Kontribusi permainan tradisional dapat digunakan untuk membentuk karakter anak sejak berusia dini, dijelaskan pula oleh Adrian Seville,⁵ bahwa permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang memiliki symbol nilai mewakili berbagai aspek kehidupan manusia, dapat merangsang daya inovatif, dan membentuk perkembangan moral. Sedangkan kearifan lokal menurut Fabiola Garza-Rodríguez, Elisabet Roca, dan Míriam Villares,⁶ adalah klaster budaya sebagai gambaran dari strategi menjawab permasalahan kehidupan dan pemenuhan kebutuhan hidup manusia, tercipta sebagai regenerasi budaya yang dapat membedakan karakter masyarakat satu tempat dengan tempat lainnya dan membedakan karakter masyarakat perkotaan dengan masyarakat pedesaan.

Wawan Kurniawan⁷ memberikan penjelasan betapa pentingnya permainan tradisional untuk membentuk karakter anak. Dijelaskan bahwa berbagai permainan tradisional seperti congklak memberi dampak positif bagi perkembangan karakter anak. Sebab melalui permainan dapat pula mendorong anak-anak termotivasi untuk belajar. Disamping itu banyak terdapat pesan-pesan moral, seperti kejujuran, kesabaran, sikap menghargai orang lain, ketelitian dan kehati-hatian. Bahkan dalam analisis Hana Sakura Putu Arga⁸ permainan tradisional sebagai sarana yang baik untuk melatih kemampuan otak, mengelola emosi dan fisik secara bersamaan, sekaligus melatih anak-anak untuk memiliki sikap toleransi kepada teman-temannya. Karena itu, permainan tradisional menjadi salah satu cara sejak dini menumbuhkan sikap nasionalisme kepada anak.

Penelitian Syarifah Listiani, J. Julia, dan Diah Gusrayani⁹ semakin memperjelas bahwa dalam permainan tradisional termasuk congklak terdapat lima nilai karakter, yaitu: (a) nilai karakter religius, (b) nasionalis, (c) integritas, (d) mandiri, dan (e)gotong royong. Lazimnya setiap permainan memiliki aturan main, begitu pula dengan permainan tradisional memiliki aturan-aturan tertentu yang patuhi seluruh pemainannya. Dengan demikina

⁵ Adrian Seville, *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games* (Amsterdam University Press, 2019), h. 37–82, <https://www.jstor.org/stable/j.ctvsr51mq>, diakses pada tanggal 20 Mei 2022.

⁶ Fabiola Garza-Rodríguez, Elisabet Roca, dan Míriam Villares, "Cultura local y regeneración urbana - Local culture and urban regeneration: un caso de estudio en Monterrey, Nuevo León," *Estudios Demográficos y Urbanos*, no. 3 (105), (2020), h. 761–802, <https://www.jstor.org/stable/26928159>, diakses pada tanggal 25 Mei 2022.

⁷ Wawan Kurniawan, *Sepi Manusia Topeng: Kumpulan Esai* (Akasia Group, 2017), h. 76–77.

⁸ Hana Sakura Putu Arga, Faridillah Fahmi Nurfurqon, dan Medita Ayu Wulandari, *Permainan tradisional dalam pembelajaran IPS SD*, (Purwakarta: Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), h. 95–98.

⁹ Syarifah Listiani, J. Julia, dan Diah Gusrayani, "Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional: Penelitian Etnografi Pada Komunitas Hong Kota Bandung," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 2, (29 Desember 2018), <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i2.15671>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022



Permainan tradisional memiliki aturan-aturan dalam bermain yang dapat membangun karakter pada anak. Dengan demikian, jenis permainan yang dapat membangun karakter anak sekolah dasar adalah permainan yang mengandung eksploratif, energik, kemahiran, sosial, dan imajinatif. Sementara itu, secara lebih filosofis Christopher Hanson¹⁰ menyatakan bahwa dalam permainan tradisional terjadi interaksi jiwa.

Pentingnya mengeksplor nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional dapat dijadikan pembiasaan penanaman nilai-nilai kejujuran, moral, religius, dan berbagai nilai karakter lainnya kepada anak sejak dini. Karena permainan tradisional sebagai salah satu *local wisdom* yang lahir dan mengakar dalam masyarakat pada dasarnya dapat dikembangkan dengan mudah. Penelitian Ilham Nasser,¹¹ menjelaskan bahwa penumbuhan kembali nilai-nilai yang dimiliki masyarakat dapat dikembangkan sebagai gagasan pengembangan masyarakat secara utuh. Maka dalam konteks permainan tradisional sebagai bagian dari *local wisdom* dapat melatih anak agar memiliki kesadaran dan terbiasa bahwa di luar diri dan lingkungan keluarganya terdapat banyak ragam perbedaan, seperti budaya, suku, etnis, bahasa, agama dan bermacam-macam perbedaan lainnya. Karena itu, pentingnya permainan tradisional diangkat untuk dipraktikkan dalam pembelajaran merupakan keniscayaan yang harus menjadi para pelaku

pendidikan untuk semua jenis lembaga pendidikan.

Selanjutnya berdasarkan permasalahan dan uraian di atas, terlihat betapa urgennya permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter kepada anak sejak dini, maka memberlakukan permainan tradisional sebagai pilihan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak sejak dini menjadi dasar dilaksanakannya penelitian permainan tradisional melayu untuk membentuk karakter anak usia dini di Lembaga PAUD TPA (Taman Penitipan Anak) Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, Riau.

METODE

Merujuk penelitian Kakali Bhattacharya¹² menawarkan metode penelitian kualitatif dalam menganalisis nilai pedagogis dalam budaya kontekstual. Penelitian ini juga memiliki tujuan yang sama, yakni menganalisis nilai-nilai dalam permainan tradisional yang dapat membentuk karakter anak sejak dini. Karena itu, jenis penelitian ini adalah kualitatif. Menurut S. R. Toliver,¹³ merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk mengungkapkan kembali akar budaya dan sejarah. Lebih jauh dijelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah peristiwa atau fenomena dengan detail, sehingga dapat ditemukan nilai-nilai yang terkadung dari peristiwa tersebut. Dengan demikian penelitian kualitatif

¹⁰ christopher Hanson, *Game Time: Understanding Temporality in Video Games* (Indiana University Press, 2018), h. 1–17, <https://doi.org/10.2307/j.ctv176q4>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022.

¹¹ Ilham Nasser, "Education Research and Reform of Education in Muslim Societies," *Journal of Education in Muslim Societies* 2, no. 1 (2020), h. 81–87, <https://muse.jhu.edu/article/811630>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022.

¹² Kakali Bhattacharya, "Contemplation, Imagination, and Post-Oppositional Approaches Carving the Path of Qualitative Inquiry," *International Review of Qualitative Research* 11, no. 3 (2018), h. 271–85, <https://www.jstor.org/stable/26536868>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022

¹³ S. R. Toliver, *Recovering Black Storytelling in Qualitative Research: Endarkened Storywork* (New York: Routledge, 2021), h. xvi–xvii.



merupakan: (a) pandangan ilmiah yang rasional untuk mengungkapkan realitas nilai-nilai kebenaran, (b) pengungkapan realitas agar dapat dipahami, (c) proses analisis secara objektif, (d) pandangan subjektif sebagai suatu batasan.

Fokus utama penelitian ini adalah ingin menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional yang dalam penelitian ini khusus permainan Congklak. Pengkajian dilakukan untuk menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (Congklak) yang dapat berkontribusi pada pembentukan karakter anak usia dini. Sedangkan subyek dan obyek penelitian adalah guru-guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, yang melakukan secara langsung permainan tradisional Congklak pada anak-anak didik yang mereka asuh. Karena penelitian ini membahas kenyataan secara realistis yang langsung dipraktikkan oleh guru, maka manusia dapat dijadikan sebagai instrumennya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, dengan menggunakan daftar ceklis dan pedoman wawancara. *Key informan* dalam penelitian ini adalah Kepala TPA TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, ditambah dengan tiga orang guru, dan lima orang orang tua sebagai informan pendukung. Untuk dapat mendalami permasalahan yang diteliti, maka peneliti juga ikut terlibat melakukan aktifitas sebagaimana yang dikerjakan oleh sumber data. Sehingga peneliti mendapatkan makna mendalam dari observasi dan data penelitian. Sedangkan indikator observasi dan wawancara dalam penelitian ini adalah karakter anak yang dapat dilihat dalam aspek kejujuran, kepedulian sosial, mandiri, kreatif.

Secara kualitatif, menurut Lexy J Moleong¹⁴ menganalisis data yang telah dikumpulkan, dapat dengan menggunakan metode perbandingan tetap atau *Constant Comparative Method*, karena dalam analisisnya secara tetap membandingkan satu datum dengan datum yang lain, setelah itu secara tetap dibandingkan pula satu kategori dengan kategori lainnya. Karena itu, Noeng Muhadjir¹⁵ menjelaskan bahwa pengolahan dan analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian untuk mendapatkan makna (*meaning*) dari data yang diolah. Sedangkan prosedur analisis data, dilakukan dengan cara reduksi data (*reduction*), pengujian atau penyajian data (*display*) dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) yang mengacu pada Matthew. B Milles dan Michael Huberman.¹⁶

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Menurut Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln,¹⁷ sesuai dengan sifat penelitian kualitatif yang terbuka serta membantah paradigma tunggal dalam penelitian, maka analisis kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasi tekstual budaya dan produk budaya. Karena itu, menurut Ariesto Hadi Sutopo¹⁸ analisis kualitatif dilakukan

¹⁴Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), h. 93.

¹⁵Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rave Sarasin, 2000), h. 187-188.

¹⁶Matthew B. Miles dan Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*, (Bavary Hills: Sage Publication, 1986), h. 16.

¹⁷ Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (SAGE Publications, 2017).

¹⁸ Ariesto Hadi Sutopo, *Penelitian Kualitatif dengan NVivo* (Topazart, 2021), h. 9-10.



secara bersamaan yang dapat ditempuh melalui prosedur sebagai berikut: *Pertama*, mengorganisasi data, cara ini dilakukan secara berulang-ulang sampai menemukan data yang sesuai dan membuang data yang tidak sesuai; *Kedua*, membuat kategori, menentukan tema, dan pola, cara ini proses mengelompokkan data yang ada dalam suatu kategori dengan pola yang jelas sesuai dengan tema masing-masing; *Ketiga*, menguji hipotesis, suatu kemungkinan berkembangnya hipotesis setelah proses pembuatan kategori; *Keempat*, mencari alternatif data, proses ini peneliti memberikan makna pada data berdasarkan hubungan logika; *Kelima*, menulis laporan, mendeskripsikan data dan hasil analisisnya dengan jelas.

Permainan tradisional merupakan bentuk tradisi yang sarat dengan nilai-nilai nasehat dan karakter dan terjaga secara turun-temurun. Yovita Maylandari Christina Awing dan Gregorius Ari Nugrahanta,¹⁹ menjelaskan permainan tradisional adalah salah satu asset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Dalam permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter sikap hormat sejak dini, mengajarkan anak untuk saling menghargai, tidak melakukan kekerasan, dan menjaga tutur kata serta sopan santun. Pendidikan karakter dapat terbentuk melalui penggunaan permainan tradisional. Karena itu, peranan guru di segala jenjang pendidikan formal maupun non formal sangat strategis untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam membentuk karakter anak sejak dini. Sedangkan dari penelitian Nur Ihsan HL

dkk.,²⁰ menegaskan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai bahan ajar sebagai solusi alternatif untuk memelihara dan meningkatkan nilai kearifan lokal masyarakat.

Sementara itu permainan tradisional dalam penelitian ini fokus pada permainan congklak. Menurut Irwan P. Ratu Bangsawan²¹ Congklak merupakan permainan tradisional yang hampir merata terdapat di Indonesia. Menggunakan cangkang kerang atau yang sejenis dengan itu. Dalam permainan Congklak membutuhkan dua bahan utama, yaitu: (1) papan congklak, berbentuk panjang dan terdapat lubang-lubang tempat menampung biji congklak; (2) adanya biji-biji congklak. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang dan saling berhadapan. dengan cara memasukkan biji congklak ke lubang congklak yang disebut kampung masing-masing dan berjalan searah dengan jarum jam. Sampai akhirnya kampung yang terisi penuh atau paling banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Sedangkan manfaat terbesar dari permainan ini adalah untuk melatih motorik halus pada anak.

Sementara itu nilai pembentuk karakter dalam permainan Congklak sebagaimana yang diuraikan Daniel Rusyad²² adalah: *Pertama*, melatih dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Dalam permainan congklak terjadi sosialisasi dan saling komunikasi; *Kedua*, melatih dan

²⁰ Nur Ihsan HL dkk., "Developing teaching material bajo's local wisdom sea preservation Thomson-Brooks/Cole model," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9, no. 3 (2020), h. 355-367, diakses pada tanggal 7 Juni 2022

²¹ Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuwangi*, (Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi, t.t.), h. 57-58.

²² Daniel Rusyad, *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia* (Bandung: Abqarie Books, 2020), h. 13-14.

¹⁹ Yovita Maylandari Christina Awing dan Gregorius Ari Nugrahanta, *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak* (Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka, 2020), h. ii.

meningkatkan kesabaran sekaligus ketelitian; *Ketiga*, melatih dan meningkatkan sportivitas, saling menghargai dan mengakui kelebihan orang lain; *Keempat*, meningkatkan dan melatih kemampuan analisa mementuk kecerdasan mencari peluang; *Kelima*, melatih dan meningkatkan kreatifitas anak; *Keenam*, memiliki dan melatih pengembangan diri sekaligus memupuk sikap kompetitif dan kepercayaan diri. Dari enam manfaat ini merujuk penelitian I. Wayan Widiana, Gede Wira Bayu, dan I. Nyoman Laba Jayanta,²³ memperlihatkan permainan tradisional dapat dijadikan sebuah model untuk meningkat kemampuan kognitif anak yang dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Merujuk pada Matthew E. Perks,²⁴ bahwa dengan menggunakan model permainan lebih mudah dan efektif dalam memberikan penyuluhan. Maka dalam konteks penelitian ini menunjukkan pengaruh langsung permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, selanjutnya pada tahap observasi ditemukan bahwa pelaksanaan permainan tradisional kepada anak-anak PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar berjalan dengan baik, terutama dalam membentuk karakter anak-anak. Setelah proses observasi dilakukan pula proses wawancara terhadap informan utama dan informan pendukung. Dalam

penelitian ini juga ditemukan kontribusi permainan tradisional (Congklak) untuk membentuk karakter anak-anak PAUD TPA Bunga Teratai, terutama pada kejujuran, kepedulian sosial, mandiri, kreatif.

1. Aspek Kejujuran

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan papan congklak yang telah diberi lubang, dan menggunakan buah congklak. Biasanya dari cangkang kerang, buah karet atau yang sejenis dengan itu. Dalam permainan congklak, kedua pemain saling berhadapan dalam memindahkan buah. Dalam permainan ini dituntut kedua pemain menjaga kejujuran untuk tidak saling menukar bilangan buah congklak.

Menanamkan landasan kejujuran yang kokoh memang harus dimulai sejak dini kepada anak, agar kelak ketika anak tersebut dewasa nilai-nilai kejujuran telah terpatri dalam dirinya, sehingga setiap langkah, gerak dan aktifitas kehidupan akan dijalani oleh anak yang telah dewasa itu penuh dengan nilai-nilai kejujuran. Itulah sebabnya David Riesman dkk²⁵ menegaskan bahwa anak adalah aset bangsa agen pembentukan karakter masa depan. Sedangkan menurut Victoria Talwar dan Kang Lee,²⁶ menanamkan kejujuran sejak dini salah satu caranya dapat dilakukan melalui permainan anak. Karena di dalam permainan terdapat faktor kognitif dan sosial, sehingga anak-anak yang telah

²³ I. Wayan Widiana, Gede Wira Bayu, dan I. Nyoman Laba Jayanta, "Pembelajaran berbasis otak (brain based learning), gaya kognitif kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 6, no. 1 (2017), h. 1–15.

²⁴ Matthew E. Perks, "Regulating In-Game Monetization: Implications of Regulation on Games Production," dalam *Game Production Studies*, ed. oleh Olli Sotamaa dan Jan Švelch (Amsterdam University Press, 2021), h. 217–34, <https://doi.org/10.2307/j.ctv1hp5hqw.14>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.

²⁵ David Riesman dkk., *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character* (Yale University Press, 2020), <https://doi.org/10.2307/j.ctvxkn7c9>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.

²⁶ Victoria Talwar dan Kang Lee, "Social and Cognitive Correlates of Children's Lying Behavior," *Child Development* 79, no. 4 (2008), h. 866–881, <https://www.jstor.org/stable/27563526>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.



mendapatkan pendidikan awal dalam keluarga perlu mendapatkan variasi pergaulan melatih pembiasaan kejujuran dan cara itu dapat dilakukan melalui permainan.

Jadi, jelas permainan dapat melatih anak-anak untuk bersikap jujur. Dalam permainan melatih kepribadian anak agar terbentuk perasaan tidak boleh berbohong, dan tidak boleh mengambil hak orang lain. Jumiyati²⁷ guru TPA Bunga Teratai menjelaskan bahwa pada saat membimbing anak yang sedang bermain congklak, anak-anak yang memiliki sifat jujur agar berterus mengatakan jika jumlah buah yang dimasukkan dengan yang buah bersisa. Bahkan bagi anak yang jujur akan mengingatkan temannya jika dirinya sendiri melakukan kesalahan. Sifat kejujuran ini merupakan pembiasaan dengan secara riang gembira dilakukan anak-anak sehingga tertanam *change of behavioral* dari sifat kejujuran. Michael Tomasello,²⁸ menjelaskan bahwa melalui permainan yang mengandung nilai-nilai kearifan yang diberikan kepada anak, akan memunculkan sikap normatif yang berkontribusi pada pembentukan karakter anak, yaitu: Pertama, anak-anak sejak dini telah terlatih mampu dalam membuat dan menghormati komitmen bersama; Kedua, anak-anak sejak dini memiliki kemampuan kolaboratif dengan teman sebaya dan dalam kolaboratif tersebut mampu bersikap secara adil; Ketiga, anak-anak sejak dini terlatih memiliki kemampuan menegakkan kebenaran dan merasa bersalah jika tidak berlaku jujur.

²⁷ Wawancara dengan Jumiyati Guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 8 Juni 2022.

²⁸ Michael Tomasello, "The Normative Turn in Early Moral Development," *Human Development* 61, no. 4/5 (2018): 248–263, <https://www.jstor.org/stable/26765216>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.

2. Kepedulian Sosial

Secara umum aktifitas bermain ditujukan untuk dapat memberikan hiburan kepada pemainnya sekaligus orang lain yang menonton permainan. Aktifitas menghibur dalam permainan berlaku juga untuk permainan tradisional seperti congklak di dalamnya terdapat unsur menghibur memberikan kesenangan kepada pemainnya. Apalagi jika permainan tersebut memang dirancang dan diperuntukkan untuk dimainkan anak-anak. Karena mengandung unsur menghibur, maka Permainan tradisional congklak yang merupakan permainan tradisional berlangsung secara turun-temurun. Karena itu, permainan tradisional sangat mudah dipahami sekaligus disenangi oleh anak-anak. Sehingga dalam memainkan permainan tradisional congklak, anak-anak tidak membutuhkan waktu khusus belajar untuk memahami dan mempraktikkannya. Itulah sebabnya Matheus V. Valenza, Isabela Gasparini, dan Marcelo da S. Hounsell,²⁹ menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan desain yang dapat menghibur didalamnya terdapat berbagai peristiwa atau aktifitas sosial.

Begitu juga dengan permainan congklak, permainan yang dilakukan berpasangan dimainkan secara bersamaan oleh dua orang, sedangkan teman-teman penonton lainnya menunggu usainya permainan untuk bermain secara bergantian terutama mengganti pemain yang kalah. Dalam permainan ini tidak hanya sebatas bermain, tetapi para pemain dan anak-anak lain yang ikut menonton, secara

²⁹ Matheus V. Valenza, Isabela Gasparini, dan Marcelo da S. Hounsell, "Serious Game Design for Children: A Set of Guidelines and their Validation," *Journal of Educational Technology & Society* 22, no. 3 (2019), h. 19–31, <https://www.jstor.org/stable/26896707>, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.



bersama-sama terlibat bercengkrama dalam suasana keakraban satu sama lainnya. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan menyenangkan. Dengan demikian, situasi ini telah menggambarkan situasi sosial dan dapat pula menghasilkan kepedulian sosial.

Aktivitas bermain merupakan media bersosialisasi, melalui bermain interaksi sosial anak usia dini dimulai dengan bermain sendiri kemudian dilanjutkan bermain bersama. Oleh sebab itu, anak yang sering bermain akan lebih mudah menerima dalam berinteraksi dengan orang lain. Winaeni³⁰ guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, menjelaskan bahwa anak-anak dalam bermain saling membantu temannya. Ada yang membantu memungut buah congklak yang tumpah dari papannya, ada pula anak yang lain mengambilkan air minum untuk temannya yang sedang bermain, agar konsentrasi temannya tetap fokus. Biasanya setelah bermain kelompok anak-anak yang satu permainan akan semakin kompak dan peduli pada temannya. Misalnya ketika makan bersama, mereka saling berbagi makanan, begitu pula jika dalam belajar ada temannya yang tidak membawa pensil atau pewarna, temannya yang lain dengan sigap meminjamkan kepada temannya. Bahkan jika ada temannya saat pulang terlambat dijemput oleh orang tuanya. Temannya yang lain menunda pulang dan memaksa orang tuanya untuk ikut menunggu menemani temannya.

Kepedulian sosial seperti ini, sama seperti keterangan yang diberikan

³⁰ Wawancara dengan Winaeni Guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 10 Juni 2022.

oleh Lisanawati³¹ kepala Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar. Dijelaskan bahwa orang tua/wali murid sering bercerita bahwa anak-anak mereka jika mau pulang akan memaksa orang tuanya untuk menunggu jemputan temannya. Begitu pula pagi-pagi waktu menyediakan bekal makanan, anak mereka selalu mengingatkan agar menyiapkan makanan yang lebih sebagai cadangan untuk diberikan kepada teman-temannya. Kebiasaan-kebiasaan yang telah terbiasa di sekolah terlihat pula dalam sikap anak-anak di rumah maupun saat bermain bersama teman-teman tetangganya. Anak-anak di rumah lebih bisa memiliki sikap berbagi. Begitu pula dengan anak-anak tetangga, anak juga memiliki kepedulian dan keprihatinan kepada teman-temannya.

Sara de Freitas,³² menjelaskan bahwa dalam permainan tradisional yang dipraktikkan dalam pembelajaran akan memberikan dampak sosial sekaligus kepedulian kepada anak-anak. Sehingga sejak dini, anak-anak sudah terbiasa terlatih dan terdidik hidup dalam suasana sosial yang berbeda. Dalam analisis Ibnu Syamsi dan Mohd Muchtor Tahar³³ dari permainan tradisional dapat menanamkan karakter

³¹ Wawancara dengan Lisna Susanti kepala Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 10 Juni 2022.

³² Sara de Freitas, "Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games," *Journal of Educational Technology & Society*, No. 2, (2018), h. 74–84, <https://www.jstor.org/stable/26388380>, diakses pada tanggal 14 Juni 2022.

³³ Ibnu Syamsi dan Mohd Muchtor Tahar, "Local Wisdom-Based Character Education for Special Needs Students in Inclusive Elementary Schools," *Cypriot Journal of Educational Sciences* 16, no. 6 (2021), h. 3329–3342, <https://eric.ed.gov/?q=social+characters+in+tradisional+games&id=EJ1321736>, diakses pada tanggal 14 Juni 2022.



sosial yang dapat ditanamkan kepada anak sejak dini, yaitu: *Pertama*, setiap permainan tradisional biasanya dalam memainkannya akan terjadi latihan mengasah kelincahan serta kehati-hatian; *Kedua*, dalam permainan tradisional penuh dengan kegembiraan, tawa canda, termasuk kemampuan anak untuk mengendalikan diri. Dengan demikian dalam permainan tradisional sebagai proses yang dapat mengarahkan anak mengembangkan kepribadian sosial; *Ketiga*, disetiap permainan, termasuk dalam permainan tradisional aka nada pihak menang dan kalah. Biasanya dalam permainan tradisional pihak yang menang dan kalah sama-sama bergembira. Karena dalam permainan tersebut mengajarkan kepada anak untuk menjungjung tinggi jiwa sportifitas mengakui kelemahan orang lain, dan tidak merasa sombong atas kemampuan sendiri.

Berkaitan dengan pengembangan jiwa sportifitas anak dalam permainan tradisional terbawa pula dalam pergaulan anak sehari-hari. Winaeni³⁴ menjelaskan terdapat perbedaan anak-anak yang terbiasa berbaur melalui permainan tradisional dengan anak-anak yang selalu ingin asyik bermain sendiri. Anak-anak terbiasa bermain bersama, biasanya dalam bermain yang lain, ataupun ketika teman-temannya mendapatkan nilai atau pujian dari guru, anak-anak yang terbiasa bermain bersama akan ikut bergembira atas keberhasilan temannya. Sebaliknya anak-anak yang lebih asyik bermain sendirian memperlihatkan sikap egois ingin menang sendiri. Dalam artian, menampakkan sikap tidak senang jika melihat keberhasilan temannya. Termasuk jika

³⁴ Wawancara dengan Winaeni Guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 10 Juni 2022.

temannya mendapatkan pujian, dia bersikap harus mendapat pujian juga.

Penelitian Muhammad Jufri dan Hillman Wirawan³⁵ membuktikan permainan tradisionial merupakan sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak sejak dini. Seiring dengan perkembangan waktu anak-anak semakin dapat mengembangkan sikap kepedulian terhadap teman-temannya. Secara spesifik diuraikan, yaitu: *Pertama*, permainan tradisional menuntut anak agar mampu berbaur dan berkomunikasi sesama temannya; *Kedua*, permainan tradisional merupakan permainan interaktif. Dengan demikian, otomatis anak yang terlibat dalam permainan tersebut akan bergaul dalam berbagai latar belakang sosial teman-temannya; *Ketiga*, sudah menjadi kebiasaan anak-anak sangat dekat dengan jajan atau membawa makanan dari rumah. Kaitannya dengan permainan, anak-anak akan membawa makanannya saat bermain dan mereka akan saling berbagi dengan teman-temannya.

3. Mandiri

Dina Kapengut dan Kimberly G. Noble³⁶ menjelaskan lingkungan dapat mempengaruhi sikap kemandirian seorang anak. Semakin lingkungan mampu menciptakan anak agar terbiasa mengikuti pola-pola hidup mandiri, maka semakin cepat pula anak mandiri dalam bersikap. Karena itu, lingkungan

³⁵ Muhammad Jufri dan Hillman Wirawan, "Internalizing the Spirit of Entrepreneurship in Early Childhood Education through Traditional Games," *Education & Training* 60 (2018), h. 767–780, <https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>, diakses pada tanggal 14 Juni 2022.

³⁶ Dina Kapengut dan Kimberly G. Noble, "Parental Language and Learning Directed to the Young Child," *The Future of Children* 30, no. 2 (2020), h. 71–92, <https://www.jstor.org/stable/27075016>, diakses pada tanggal 15 Juni 2022.

dimana anak selalu berada harus dapat direkayasa untuk mengarahkan anak agar secara tidak disengaja telah terlatih untuk hidup mandiri. Maka satu diantara cara yang dapat digunakan, adalah dengan menyediakan berbagai macam permainan dengan pilihan permainan yang dapat merangsang anak untuk mandiri. Misalnya anak dapat bermain tanpa bantuan orang tua, permainan yang tidak berpotensi membahayakan anak, permainan yang merangsang anak untuk berani mengambil inisiatif mandiri.

Menanamkan karakter mandiri hendaknya dilakukan sejak anak berusia dini. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kemandirian anak. Penelitian Christina S. Han dkk³⁷ menjelaskan bahwa melalui permainan, anak terlatih untuk berpartisipasi aktif secara mandiri dalam permainan yang sedang diikuti. Anak secara menyadari jika ia tidak terlibat secara aktif dan mandiri, anak tidak akan mampu untuk mengikuti jalannya permainan. Sehingga mengambil inisiatif mandiri dalam permainan akan memberi dampak pada kehidupan sehari-hari. Anak akan terbiasa melayani dirinya sendiri dan selalu berusaha untuk tidak cepat tergantung kepada orang lain. Keadaan ini juga dibuktikan pada anak-anak di lembaga Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar. Menurut keterangan Marniati³⁸ terjadi perubahan dari sikap anak yang telah beberapa kali mengikuti pembelajaran menggunakan permainan

tradisional congklak dengan anak yang tidak mau mengikuti permainan tersebut. Anak-anak yang telah mengikuti permainan congklak terlihat lebih mampu bersikap mandiri, tidak mudah melapor hal-hal yang bisa dilakukannya sendiri kepada guru.

Lisna Susanti³⁹ Kepala Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar juga menjelaskan pada saat diadakan Jumat bersih sebagai program rutin PAUD untuk melatih anak mencintai lingkungannya. Anak-anak terbiasa serius mengikuti permainan tradisional tidak perlu disuruh dan diarahkan untuk mengambil sampah dan membuang pada tempat sampah. Anak-anak tersebut dapat berinisiatif sendiri mengambil sampah-sampah kecil di sekitar mereka, lalu dengan riang-gembira membuangnya ke tempat sampah. Begitu juga ketika ditanya kepada orang tua, ternyata terdapat perbedaan antara anak yang lebih suka bermain sendiri dengan anak-anak bisa bersama bermain tradisional. Anak-anak yang ikut bermain tradisional, saat di rumah memiliki kemampuan melayani dirinya sendiri, dan merasa bangga jika bisa mandiri.

Shulamit N. Ritblatt dan Sascha Longstreth,⁴⁰ menjelaskan bahwa melihat perkembangan sikap anak sekaligus dapat melakukan pembinaan terhadap karakter anak dapat melalui berbagai permainan. Karena dalam permainan, karakter asli anak dapat terlihat, diantaranya anak cengeng atau

³⁷ Christina S. Han dkk., "State of Play: Methodologies for Investigating Children's Outdoor Play and Independent Mobility," *Children, Youth and Environments* 28, no. 2 (2018), h. 194–231, <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.28.2.0194>, diakses pada tanggal 15 Juni 2022.

³⁸ Wawancara dengan Marniati, Guru Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 12 Juni 2022.

³⁹ Wawancara dengan Lisna Susanti kepala Lembaga PAUD TPA Bunga Teratai Desa Sungai Putih Tapung Kampar, pada tanggal 12 Juni 2022.

⁴⁰ Shulamit N. Ritblatt dan Sascha Longstreth, "Understanding Young Children's Play: Seeing Behavior Through the Lens of Attachment Theory," *YC Young Children*, No. 2, (2019), h. 78–85, <https://www.jstor.org/stable/26808916>, diakses pada tanggal 15 Juni 2022.



tidak, sportif atau tidak sportif, kreatif atau tidak, mandiri atau tidak mandiri. Senada dengan ini Maria Sachiko Cecire⁴¹ menegaskan permainan dapat membentuk sikap kemandirian anak. Sementara itu, Lawrence M. Berger, Maria Cancian, dan Katherine Magnuson,⁴² menjelaskan membentuk kemandirian anak sangat penting untuk dilakukan. Karena dari kemandirian dapat memberi dampak pada perkembangan sosial emosional anak. Kemandirian anak pada usia dini ditandai dengan anak mampu memilih sendiri, membentuk sikap kreatif, mampu mengambil inisiatif, mampu menahan emosi marah maupun emosi cengeng, bahkan sampai mampu melayani diri sendiri dan mengatasi kesulitan pribadi secara mandiri.

Penelitian Rika Sa'diyah⁴³ membuktikan betapa pentingnya melatih kemandirian anak. Memperhatikan sekaligus melatih anak untuk mampu bersikap dan bertindak mandiri merupakan faktor utama dalam fase tumbuh kembang anak. Anak-anak yang dilatih melalui berbagai aktifitas termasuk memanfaatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak kepada anak memiliki kemandirian belajar, aktif,

memiliki ketekunan, gigih dalam berusaha, sekaligus mampu mengeksplor ide-ide yang mereka miliki sesuai usianya, sehingga anak-anak yang terbiasa bermain dalam kemandirian yang eksploratif, antraktif dan inovatif akan terlatih untuk memiliki kemampuan: (a) mengatur perilaku dan sikapnya, (b) tidak mudah bergantung kepada orang lain, (c) mampu mengelola emosinya secara baik, (d) mampu merawat dirinya sendiri, (d) mampu menyampaikan keinginan secara baik, (e) mampu berinteraksi dengan baik, (f) mampu mentaati peraturan.

SIMPULAN

Permainan tradisional memberi pengaruh kepada pembentukan karakter anak usia dini. Didalam permainan tradisional melatih kemampuan anak untuk memiliki karakter mulia, sehingga sejak dini tertanam pada diri anak untuk selalu mengedepankan aspek kejujuran, kepedulian sosial, dan menumbuhkan kemandiria. Oleh karena itu menggunakan permainan tradisional sangat direkomendasikan sebagai upaya untuk menamakan karakter kepada anak secara menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

⁴¹ Maria Sachiko Cecire, *Re-Enchanted: The Rise of Children's Fantasy Literature in the Twentieth Century* (University of Minnesota Press, 2019), <https://doi.org/10.5749/j.ctvthhd2r>, diakses pada tanggal 16 Juni 2022

⁴² Lawrence M. Berger, Maria Cancian, dan Katherine Magnuson, "Anti-Poverty Policy Innovations: New Proposals for Addressing Poverty in the United States," *RSF: The Russell Sage Foundation Journal of the Social Sciences* 4, no. 3 (2018), h. 1-19, <https://doi.org/10.7758/rsf.2018.4.3.01>, diakses pada tanggal 16 Juni 2022.

⁴³Rika Sa'diyah, "Pentingnya Melatih Kemandirian Anak, Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam," <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/kordinat/article/view/6453>, diakses pada tanggal 18 Juni 2022.

Awing, Yovita Maylandari Christina, dan Gregorius Ari Nugrahanta. *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak*. CV. Resitasi Pustaka, 2020.

Bangsawan, Irwan P. Ratu. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin*. Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, t.t.

Berger, Lawrence M., Maria Cancian, dan Katherine Magnuson. "Anti-Poverty Policy Innovations: New Proposals for Addressing Poverty in the United States." *RSF: The Russell Sage*



- Foundation Journal of the Social Sciences* 4, no. 3 (2018): 1–19.
<https://doi.org/10.7758/rsf.2018.4.3.01>.
- Bhattacharya, Kakali. "Contemplation, Imagination, and Post-Operational Approaches Carving the Path of Qualitative Inquiry." *International Review of Qualitative Research* 11, no. 3 (2018): 271–85.
<https://www.jstor.org/stable/26536868>.
- Cecire, Maria Sachiko. *Re-Enchanted: The Rise of Children's Fantasy Literature in the Twentieth Century*. University of Minnesota Press, 2019.
<https://doi.org/10.5749/j.ctvthhd2r>.
- Denzin, Norman K., dan Yvonna S. Lincoln. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications, 2017.
- Daniel Rusyad, *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. Abqarie Books, 2020.
- Esch, Emily, dan Barb J. May. "Reflection on a Successful Process for General Education Reform." *The Journal of General Education* 69, no. 1–2 (2021): 86–101.
<https://doi.org/10.5325/jgeneeduc.69.1-2.0086>.
- Eneng Garnika, *Membangun Karakter Anak Usia Dini: Menggunakan Metode Cerita, Contoh, Biasakan, dan Apresiasi (CCBA)*. Edu Publisher, 2020.
- Freitas, Sara de. "Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games." *Journal of Educational Technology & Society* 21, no. 2 (2018): 74–84.
<https://www.jstor.org/stable/26388380>.
- Garza-Rodríguez, Fabiola, Elisabet Roca, dan Miriam Villares. "Cultura local y regeneración urbana - Local culture and urban regeneration: un caso de estudio en Monterrey, Nuevo León." *Estudios Demográficos y Urbanos* 35, no. 3 (105) (2020): 761–802.
<https://www.jstor.org/stable/26928159>.
- Gu, Xiangli, M. Jean Keller, Karen H. Weiller-Abels, dan Tao Zhang. "The roles of physical activity and sedentary behavior on Hispanic children's mental health: a motor skill perspective." *Quality of Life Research* 27, no. 1 (2018): 185–93.
<https://www.jstor.org/stable/44856085>.
- Han, Christina S., Louise C. Mâsse, Andrew Wilson, Ian Janssen, Nadine Schuurman, dan Mariana Brussoni. "State of Play: Methodologies for Investigating Children's Outdoor Play and Independent Mobility." *Children, Youth and Environments* 28, no. 2 (2018): 194–231.
<https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.28.2.0194>.
- Hanson, Christopher. *Game Time: Understanding Temporality in Video Games*. Indiana University Press, 2018.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv176q4>.
- HL, Nur Ihsan, I. Gede Purwana Edi Saputra, Andri Estining Sejati, dan Syarifuddin Syarifuddin. "Developing teaching material bajo's local wisdom sea preservation Thomson-Brooks/Cole model." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9, no. 3 (2020): 355–67.



- Hana Sakura Putu Arga, Faridillah Fahmi Nurfurqon, dan Medita Ayu Wulandari. *Permainan tradisional dalam pembelajaran IPS SD*. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020.
- Jufri, Muhammad, dan Hillman Wirawan. "Internalizing the Spirit of Entrepreneurship in Early Childhood Education through Traditional Games." *Education & Training* 60 (2018): 767–80.
<https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>.
- Kapengut, Dina, dan Kimberly G. Noble. "Parental Language and Learning Directed to the Young Child." *The Future of Children* 30, no. 2 (2020): 71–92.
<https://www.jstor.org/stable/27075016>.
- Kurniawan, Wawan. *Sepi Manusia Topeng: Kumpulan Esai*. Akasia Group, 2017.
- Levasseur, Kenneth M. "How to Beat Your Kids at Their Own Game." *Mathematics Magazine* 61, no. 5 (1988): 301–5.
<https://doi.org/10.2307/2689550>.
- Listiani, Syarifah, J. Julia, dan Diah Gusrayani. "Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional: Penelitian Etnografi Pada Komunitas Hong Kota Bandung." *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 2 (29 Desember 2018).
<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i2.15671>.
- Muhammad Hasan, Sulman, Muhammad Ali Holle, Herman, Ayu Kristina Sari Batubara, dan Rola Pola Anto, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Penerbit Tahta Media Group, 2022.
- Nasser, Ilham. "Education Research and Reform of Education in Muslim Societies." *Journal of Education in Muslim Societies* 2, no. 1 (2020): 81–87.
<https://muse.jhu.edu/article/811630>.
- "Pentingnya Melatih Kemandirian Anak | Sa'diyah | Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam." Diakses 18 Juni 2022.
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/kordinat/article/view/6453>.
- Perks, Matthew E. "Regulating In-Game Monetization: Implications of Regulation on Games Production." Dalam *Game Production Studies*, disunting oleh Olli Sotamaa dan Jan Švelch, 217–34. Amsterdam University Press, 2021.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv1hp5hqw.14>.
- Riesman, David, Nathan Glazer, Reuel Denney, dan Richard Sennett. *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*. Yale University Press, 2020.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvxkn7c9>.
- Ritblatt, Shulamit N., dan Sascha Longstreth. "Understanding Young Children's Play: Seeing Behavior Through the Lens of Attachment Theory." *YC Young Children* 74, no. 2 (2019): 78–85.
<https://www.jstor.org/stable/26808916>.
- Sanders, Paul D. "The Sabbath School Movement, Two Early Children's Psalm Books, and Their Influence on the Introduction of Public School Music Education in the United States." *Contributions to Music Education* 43 (2018): 117–36.



- <https://www.jstor.org/stable/26478002>.
- Seville, Adrian. *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games*. Amsterdam University Press, 2019. <https://doi.org/10.2307/j.ctvsr51mq>.
- Hana Sakura Putu Arga, Faridillah Fahmi Nurfurqon, dan Medita Ayu Wulandari. *Permainan tradisional dalam pembelajaran IPS SD*. Tre Alea Jacta Pedagogis, 2020.
- Sutopo, Ariesto Hadi. *Penelitian Kualitatif dengan NVivo*. Topazart, 2021.
- Syamsi, Ibnu, dan Mohd Muchtor Tahar. "Local Wisdom-Based Character Education for Special Needs Students in Inclusive Elementary Schools." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 16, no. 6 (2021): 3329–42. <https://eric.ed.gov/?q=social+characters+in+traditional+games&id=EJ1321736>.
- Talwar, Victoria, dan Kang Lee. "Social and Cognitive Correlates of Children's Lying Behavior." *Child Development* 79, no. 4 (2008): 866–81. <https://www.jstor.org/stable/27563526>.
- Toliver, S. R. *Recovering Black Storytelling in Qualitative Research: Endarkened Storywork*. Routledge, 2021.
- Tomasello, Michael. "The Normative Turn in Early Moral Development." *Human Development* 61, no. 4/5 (2018): 248–63. <https://www.jstor.org/stable/26765216>.
- Valenza, Matheus V., Isabela Gasparini, dan Marcelo da S. Hounsell. "Serious Game Design for Children: A Set of Guidelines and their Validation." *Journal of Educational Technology & Society* 22, no. 3 (2019): 19–31. <https://www.jstor.org/stable/26896707>.
- Widiana, I. Wayan, Gede Wira Bayu, dan I. Nyoman Laba Jayanta. "Pembelajaran berbasis otak (brain based learning), gaya kognitif kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mahasiswa." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 6, no. 1 (2017): 1–15.