



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 508-516

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.255

## **Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini**

**Rahmadhani Widyaning Tyas<sup>1</sup>, dan Choiriyah Widiasari<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>*Pendidikam Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta*

**ABSTRAK.** *Anak-anak yang tumbuh dan berkembang pada zaman sekarang tergolong pada generasi alfa, generasi alfa merupakan lanjutan dari generasi Z, generasi alfa ini berada di tahun 2011-2025. Generasi alfa ini tumbuh pada era 4.0 dimana perkembangan teknologi semakin maju dan berkembang. Perkembangan teknologi pada era 4.0 sangat beragam terutama pada perkembangan teknologi pendidikan dan permainan-permainan anak yang dapat di sebut digital game , digital game tentunya dapat mempengaruhi karakter anak menjadi kurangnya sosialisasi pada anak. Ditengah munculnya banyaknya digital game pada kalangan anak, maka peneliti ingin meneliti peran permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerjasama pada anak. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerjasama pada anak usia dini, adapun metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, dengan 17 sampel yang merupakan siswa TK Pertiwi Cangkringan, dan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan model miles dan huberman. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter kerjasama pada anak usia dini.*

**Kata Kunci :** *Permainan Tradisional; Karakter Kerjasama; Anak Usia Dini*

**ABSTRACT.** *Children who grow and develop today belong to the alpha generation, the alpha generation is a continuation of the Z generation, this alpha generation is in 2011-2025. This alpha generation grew up in the 4.0 era where technological developments were increasingly advanced and developing. Technological developments in the 4.0 era are very diverse, especially in the development of educational technology and children's games which can be called digital games, digital games can certainly affect children's character so that they lack socialization in children. In the midst of the emergence of many digital games among children, the researchers wanted to examine the role of traditional games in developing the character of cooperation in children. The purpose of this study was to find out the role of traditional games in developing the character of cooperation in early childhood, while the method in this study used descriptive qualitative research, with 17 samples who were students of Pertiwi Cangkringan Kindergarten, and data analysis techniques in this study, namely using Miles and Huberman models. The results in this study indicate that traditional games can develop the character of cooperation in early childhood.*

**Keyword :** *Traditional Game; Co-op Character; Early Childhood*

Copyright (c) 2023 Rahmadhani Widyaning Tyas dkk.

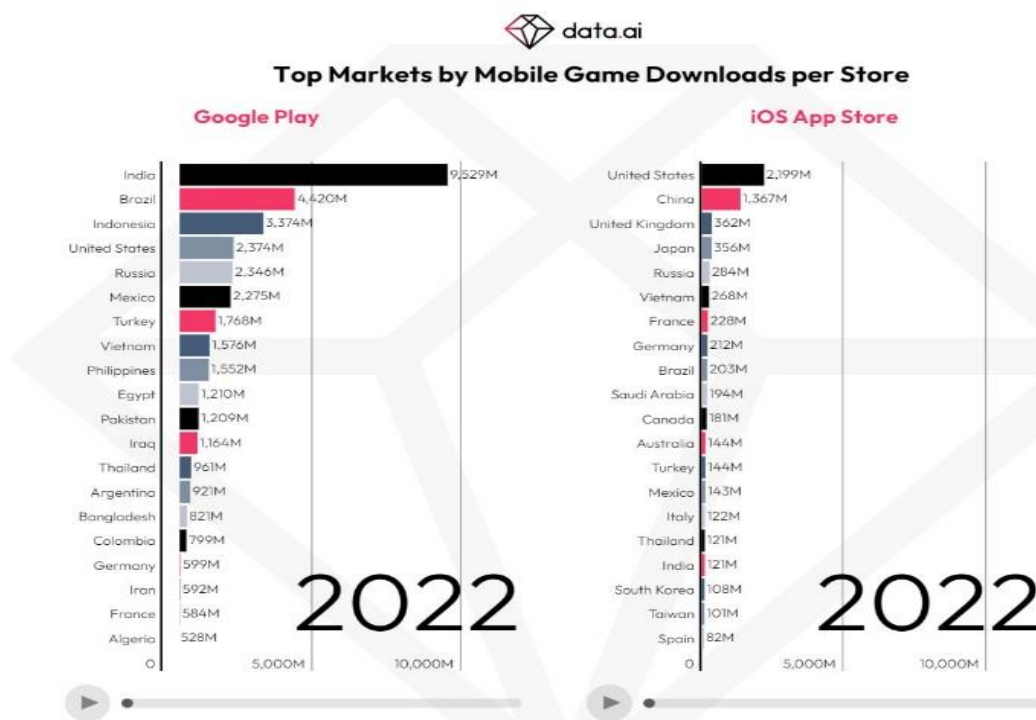
✉ Corresponding author : Rahmadhani Widyaning Tyas

Email Address : rtyas451@gmail.com

Received 29 Juni 2023, Accepted 27 Juli 2023, Published 29 Juli 2023

## PENDAHULUAN

Anak-anak yang tumbuh dan berkembang pada zaman sekarang tergolong pada generasi alfa, generasi alfa merupakan lanjutan dari generasi Z, generasi alfa ini berada di tahun 2011-2025 [1]). Generasi alfa ini tergolong dalam kategori generasi anak-anak milenial, generasi alfa ini tumbuh pada era 4.0 dimana perkembangan teknologi semakin maju dan berkembang. Perkembangan teknologi pada era 4.0 sangat beragam terutama pada perkembangan teknologi pendidikan dan permainan-permainan anak yang dapat di sebut *digital game* [2]. Munculnya berbagai *digital game* ini tentunya terdapat dampak negatif dan positif, adapun beberapa contoh dampak negatif dari *digital game* pada anak yaitu anak menjadi sulit untuk berkomunikasi, kurangnya sosialisasi pada anak, kurang peka terhadap lingkungan sekitar [3]. Pada generasi alfa ini penggunaan game di Indonesia menempati posisi ke 3 terbanyak, hal ini sesuai dengan data berikut :



Gambar 1. Sumber: data.ai Intelligence

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa penggunaan *game* pada masyarakat Indonesia tergolong dalam kategori tinggi. Tingginya penggunaan *digital game* ini tentunya berdampak pula pada kehidupan anak-anak, hal ini dapat mempengaruhi karakter pada seorang anak [4]. *Digital game* berbeda dengan permainan tradisional pada zaman dahulu, permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang dan tumbuh pada masyarakat yang dimainkan oleh anak-anak pada usia dini [5] . Adapun beberapa contoh permainan tradisional yaitu gobak sodor, ular naga, kucing-kucingan dan lain sebagainya. Setiap daerah tentunya memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang berbeda, hal inilah yang menjadikan permainan tradisional menjadi beragam dan dapat menjadi salah satu wadah bagi anak-anak usia dini mengembangkan karakter anak. Permainan tradisional juga merupakan warisan budaya yang berdampak positif untuk menumbuhkan karakter anak, perkembangan anak

dan lain sebagainya [6]. Permainan tradisional juga dapat mengembangkan dan melatih motorik pada anak usia dini, sehingga permainan tradisional perlu untuk dilestarikan ditengah kemajuan teknologi pada zaman sekarang [7]. Permainan tradisional batik jumputan ini bisa menjadi alternative dalam pembelajaran dalam mengembangkan motorik halus anak [8].

Sekolah yang akan digunakan sebagai objek penelitian ini adalah sekolah yang memiliki model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti mengenalkan kegiatan pembelajaran seni kepada anak, mengembangkan pembelajaran secara kooperatif, kolaboratif dan bermain peran. Selain itu pihak sekolah juga membentuk karakter anak melalui permainan-permainan tradisional yang sudah berkembang di masyarakat. Murid TK Pertiwi Cangkringan juga sangat memiliki ketertarikan dengan hal baru sehingga mudah dalam mengenalkan hal baru anak-anak. Hasil observasi awal diatas menunjukkan bahwa sekolah dan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan dapat menerima dan mengenalkan permainan tradisional sebagai alternatif pembentukan karakter anak.

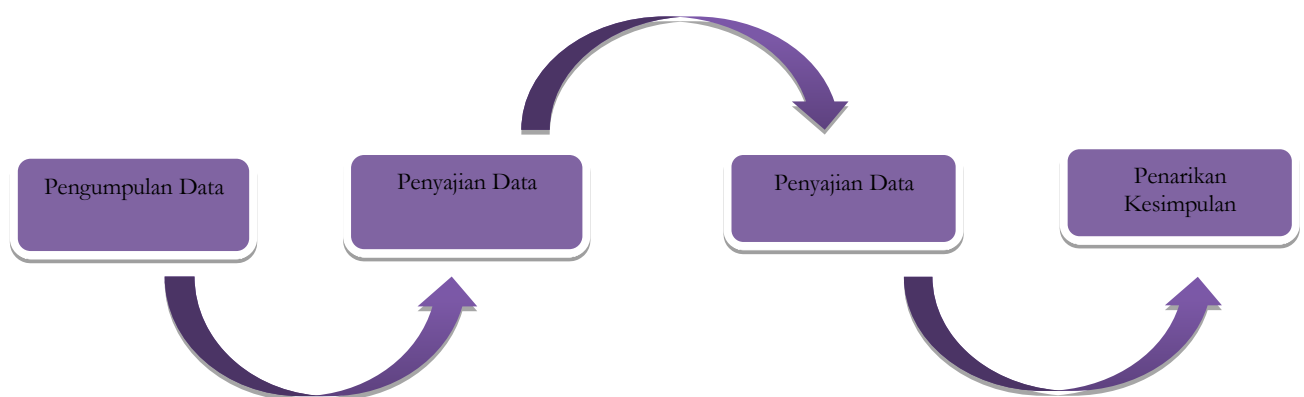
Menurut Aqobah menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap perkembangan karakter anak usia dini. Pada penelitian tersebut karakter anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yang dimainkan anak di alam terbuka [9]. Hasil penelitian Nunik menyimpulkan bahwa keterbatasan yang dimiliki anak down syndrome terutama dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya, dengan lingkungan sekitar dan lingkungan baru yang pada awalnya sangat sulit dilakukan, dapat diupayakan dengan berbagai permainan yang melibatkan banyak anak, dalam hal ini permainan tradisional jamur [10]. Senada dengan hasil penelitian Ngaisah bahwa permainan tradisional engklek menjadi salah satu permainan yang sederhana dan mudah digunakan untuk melatih anak tunagrahita dalam mengembangkan motorik kasarnya [11]. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, terletak pada tempat dilakukannya permainan tradisional, dimana pada penelitian terdahulu anak-anak usia dini melakukan permainan tradisional di alam terbuka sedangkan pada penelitian ini permainan tradisional dilakukan di dalam ruang. Sedangkan untuk persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penelitian yaitu sama-sama meneliti pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.

Permainan-permainan tradisional ini dapat melatih dan mendidik seorang anak dari segi karakter anak dan dapat menumbuhkan karakter seorang anak [9]. Permainan-permainan anak ini dapat melatih anak-anak dalam karakter bekerjasama, berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama teman sebaya, serta dapat menjalin kebersamaan dan saling membantu sesama teman sebaya. Maka permainan-permainan tradisional ini dapat menjadi salah satu wadah guna menumbuhkan karakter seorang anak, permainan tradisional ini dapat dikatakan efektif sebagai pengganti *digital game* atau permainan game melalui elektronik [13]. Hal inilah yang menjadi pembeda antara permainan tradisional dengan *digital game*, permainan tradisional dapat mengembangkan dan menumbuhkan karakter anak sedangkan *digital game* menjadikan seorang anak sulit untuk bersosialisasi dan mengembangkan karakter seorang anak [14].

Generasi alfa yang tumbuh pada era 4.0 di mana perkembangan teknologi sudah maju dan berkembang, yang ditandai dengan banyaknya permainan digital (*digital game*) pada anak-anak [15]. Maka peneliti ingin meneliti bagaimana peran permainan tradisional dalam mengembangkan karakter anak pada generasi alfa terutama dari segi aspek kerjasama, adapun aspek penunjang lainnya yaitu aspek interaksi, aspek komunikasi, aspek kebersamaan dan aspek saling membantu. Karakter kerjasama pada anak sangat diperlukan terutama pada kehidupan sehari-hari agar terciptanya keharmonisan hubungan anatar anak dengan orang lain, sehingga menghasilkan sikap saling membantu dan tolong menolong [16]. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana penerimaan anak terhadap permainan tradisional, mengetahui bagaimana permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerjasama seorang anak dan saling membantu dalam melakukan permainan tradisional, mengetahui bagaimana permainan tradisional dalam mengembangkan karakter seorang anak dalam melakukan komunikasi dan interaksi dalam melakukan permainan tradisional, mengetahui bagaimana permainan tradisional dalam mengembangkan karakter seorang anak dalam rasa kebersamaan dalam melakukan permainan tradisional.

## METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian dengan mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan dan mendalam [17]. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 20 siswa yang merupakan jumlah siswa pada TK Pertiwi Cangkringan, kemudian untuk sampel pada penelitian ini 17 siswa TK Pertiwi Cangkringan dan guru kelas TK Pertiwi Cangkringan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa TK Pertiwi Cangkringan, adapun teknis wawancara pada penelitian ini dilakukan pada saat istirahat dan melakukan kunjungan langsung untuk melihat siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan model miles dan huberman yang meliputi pereduksian data, menyajikan data, dan melakukan penarikan kesimpulan [18].



**Bagan 1. Tahap Penelitian Kualitatif**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, di peroleh hasil bahwa permainan tradisional yang sering di mainkan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan yaitu permainan tradisional cublak-cublak suweng, congklak, petak umbet, engklek, ndokndokan dan ular naga. Permainan tradisional yang dimainkan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan, dilakukan pada setiap hari Jumat dan pada waktu-waktu istirahat siswa TK Pertiwi Cangkringan. Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap guru TK Pertiwi Cangkringan untuk mengetahui dan menggali lebih dalam bagaimana siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan dalam kesehariannya di sekolah. Kemudian peneliti melakukan observasi pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan yang sedang melakukan permainan tradisional pada hari Jumat dan pada saat jam istirahat siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan. Observasi ini di lakukan peneliti untuk mengetahui secara langsung bagaimana siswa-siswa TK Pertiwi dalam melakukan permainan tradisional.

**Tabel 1 Hasil Wawancara dengan Guru TK Pertiwi Cangkringan**

| No | Pertanyaan  | Responden                   | Hasil Wawancara   |
|----|---|-----------------------------|---|
| 1. | Bagaimana penerimaan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan terhadap permainan tradisional ?                    | Guru TK Pertiwi Cangkringan | Penerimaan permainan tradisional pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan yaitu siswa-siswa sangat antusias dalam melakukan permainan tradisional. Siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan dapat menerima dengan baik permainan-permainan tradisional yang dikenalkan oleh guru-guru dan mengikuti kegiatan permainan tradisional dengan bahagia. |
| 2. | Apakah permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak dalam bertanggung jawab dan saling membantu? | Guru TK Pertiwi Cangkringan | Iya, dimana kerjasama pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan masih kental dan sikap gotong royong pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan masih kental. Adapun contoh aktivitas kerjasama pada siswa yaitu siswa-siswa mau bekerjasama membereskan mainan walaupun ada yang tidak turut bermain menggunakan mainan tersebut.               |
| 3. | Bagaimana dengan komunikasi siswa TK Pertiwi Cangkringan dan interaksi siswa                                | Guru TK Pertiwi Cangkringan | Ada beberapa anak yang belum mengetahui jenis permainan tradisional dan belum mengetahui cara main permainan tradisional  |

| No | Pertanyaan   | Responden                   | Hasil Wawancara  |
|----|--|-----------------------------|--|
|    | dalam melakukan permainan tradisional ?  |                             | tersebut. Akan tetapi siswa-siswa yang sudah mengetahui jenis permainan dan mengetahui cara bermainnya, siswa tersebut berusaha menjelaskan apa permainan tersebut dan bagaimana cara bermain permainan tersebut. Maka melalui hal itu komunikasi siswa dan interaksi sesama siswa terjalin dengan baik.   |
| 4. | Bagaimana dengan rasa kebersamaan siswa TK Pertiwi Cangkringan dalam melakukan permainan tradisional ? | Guru TK Pertiwi Cangkringan | Rasa kebersamaan siswa TK Pertiwi Cangkringan terjalin dengan baik, dimana mereka sangat tertarik dan saling membantu satu sama lain. Dalam melakukan permainan tradisional jarang terjadi perselisihan dengan teman yang lain. Jikapun terjadi perselisihan atau keributan mereka dapat menyelesaikan tanpa menggunakan emosi. Adapun contoh sikap siswa dalam menyelesaikan tanpa emosi yaitu jika ada siswa yang hendak marah, siswa-siswa yang lain mengingatkan untuk bersabar dan mengucapkan istighfar. |

Sumber: hasil wawancara dengan responden

Berdasarkan hasil data wawancara diatas terkait dengan penerimaan permainan tradisional pada anak-anak yang termasuk dalam kategori generasi alfa, menunjukkan bahwa penerimaan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan terhadap permainan tradisional dapat menerima permainan tradisional dengan baik dan siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan memainkan permainan tradisional dengan bahagia. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diterima pada anak-anak generasi alfa, yang tumbuh dan berkembang di era 4.0 dimana perkembangan teknologi semakin maju dan berkembang, terutama pada permainan *digital game* pada anak-anak [19]. Maka permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif pengganti permainan *digital game* pada anak yang dapat mempengaruhi karakter seorang anak. Permainan tradisional dapat menjadi wadah bagi pembentukan karakter anak-anak usia dini yang dapat diterapkan oleh guru-guru anak usia dini [17].

Berdasarkan hasil data wawancara diatas terkait dengan permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak dalam bekerjasama dan saling membantu, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter kerjasama pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan dan dapat mengembangkan karakter saling membantu sesama pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan. Dari data hasil wawancara diatas karakter anak kerjasama dan karakter anak saling membantu dapat dikembangkan dan di bentuk melalui permainan tradisional, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [4] yang menunjukkan hasil bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak. Maka sesuai dengan data diatas bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam mengmbangkan karakter anak dalam kerjasama seorang anak dan karakter saling membantu seorang anak. Adapun contoh karakter kerjasama dan karakter saling membantu yang ditunjukkan oleh siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan yaitu anak-anak mau bekerjasama dan saling membantu dalam membereskan atau merapikan kembali mainan yang telah digunakan, meskipun terdapat anak yang tidak turut menggunakan mainan tersebut. Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter kerjasama seorang anak dan karakter saling membantu seorang anak.

Berdasarkan hasil data wawancara diatas terkait dengan komunikasi dan interaksi siswa dalam melakukan permainan tradisional, menunjukkan bahwa komunikasi dan interaksi siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan terjalin dengan baik. Dimana hal ini dapat di lihat dari masih adanya siswa yang belum mengetahui permainan tradisional dan belum mengetahui bagaimana cara bermain permainan tradisional tersebut, akan tetapi siswa-siswa yang sudah mengetahui berusaha memberikan penjelasan dengan bahasa mereka bagaimana permainan tersebut dan bagaimana cara bermainnya. Hal tersebut dapat membangun komunikasi dan interaksi seorang anak dengan temannya, maka dari penjabaran data wawancara di atas bahwa permainan tradisional dapat membangun dan menumbuhkan karakter komunikasi dan interaksi siswa TK Pertiwi Cangkringan. Karakter ini tentunya tidak akan di dapat pada permainan *digital game* , yang hanya dimainkan melalui *gaded* tanpa adanya interaksi dan komunikasi dengan lain yang malah akan menjadikan anak menjadi individual dan tidak dapat menjalin komunikasi dan interaksi anak [21]. Maka permainan tradisional memiliki peran penting dalam menumbuhkan karakter seorang anak [22].

Berdasarkan hasil data wawancara terkait dengan kebersamaan anak dalam melakukan permainan tradisional, menunjukkan bahwa kebersamaan siswa TK Pertiwi Cangkringan terjalin dengan baik. Siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan dalam melakukan permainan tradisional jarang terjadi perselisihan dengan teman-teman yang lain dan saling membantu antar sesama, jikapun terjadi perselisihan dengan teman maka dapat di selesaikan tanpa dengan emosi. Hal ini dapat dilihat dari karakter siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan jika terjadi terjadi perselisihan antar teman, maka siswa-siswa yang lain mengingatkan untuk bersabar dan istighfar agar tidak terjadi perselisihan. Hal ini dapat terjalin kebersamaan antar siswa, dari penjabaran data hasil wawancara diatas maka permainan tradisional ini dapat mengembangkan karakter anak pada usia dini. Pada pengembangan karakter kebersamaan siswa ini, permainan tradisional memiliki peran

yang cukup penting untuk menumbuhkan karakter seorang anak melalui permainan [23].

## KESIMPULAN

Permainan tradisional di era perkembangan teknologi pada saat ini semakin tergeser dengan adanya *digital game*, namun pada siswa-siswa TK Pertiwi Cangkringan permainan tradisional dapat diterima dengan baik. Dengan adanya permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai karakter pada anak, adapun karakter yang didapat oleh anak seperti halnya karakter kerjasama, karakter saling membantu, karakter komunikasi dan interaksi, serta karakter rasa kebersamaan. Tidak hanya itu masih banyak lagi karakter yang dapat diperoleh anak dengan permainan tradisional. Dengan memperkenalkan permainan tradisional pada anak juga dapat membantuk melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

## PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kelancaran untuk menyelesaikan artikel ini, orang tua yang selalu mendukung dan menyemangati, TK Pertiwi Cangkringan yang telah membantu pelaksanaan penelitian saya, dan dosen pembimbing yang telah membimbing saya hingga artikel ini di publikasikan, serta teman-teman seperjuangan yang telah membantu proses penelitian hingga artikel ini di publikasikan.

## REFERENSI

- [1] I. Fadlurrohman, A. Husein, L. Yulia, H. Wibowo, and S. T. Raharjo, "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0," *Focus J. Pekerj. Sos.*, vol. 2, no. 2, p. 178, Feb. 2020, doi: 10.24198/focus.v2i2.26235.
- [2] I. Ajizah, "Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–36, 2021, doi: <https://doi.org/10.33853/istighna.v4i1.93>.
- [3] N. E. Nurjanah and T. T. Mukarromah, "Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur," *J. Ilm. Potensia*, vol. 6, no. 1, pp. 66–77, 2021, doi: 10.33369/jip.6.1.66-77.
- [4] K. D. Sisbintari and F. A. Setiawati, "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1562–1575, Oct. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1781.
- [5] A. R. Sonjaya, Z. Arifin, and R. A. Pratiwi, "Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak," *J. Pendidik. UNIGA*, vol. 15, no. 1, p. 385, Jun. 2021, doi: 10.52434/jp.v15i1.1173.
- [6] G. M. Anggita, "Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa," *JOSSAE J. Sport Sci. Educ.*, vol. 3, no. 2, p. 55, Apr. 2019, doi: 10.26740/jossae.v3n2.p55-59.
- [7] U. Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan

- Tradisional bagi Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 717–733, Jun. 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12368.
- [8] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, “Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit,” *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–47, 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [9] G. D. Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali and A. T. Raharja, “Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Untirta*, vol. 5 (2), no. 2, pp. 134–142, 2020, doi: 10.30870/e-plus.v5i2.9253.
- [10] N. M. Nunik, A. Chandra Dewi Sagala, and M. Karmila, “Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 53–66, Apr. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.72.
- [11] N. C. Ngaisah, A. I. Janah, and S. N. Azizah, “Permainan Tradisional Engklek sebagai Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Upaya,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [12] B. S. Adi, S. Sudaryanti, and M. Muthmainah, “Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, pp. 33–39, Jun. 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i1.31375.
- [13] H. Cendana and D. Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 771–778, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1516.
- [14] S. yunus saputra, “Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar,” *Elem. Sch. Educ. Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2017, doi: 10.30651/else.v1i1.873.
- [15] A. Hidayat, *Pendidikan Generasi Alpha*. Jejak Pustaka, 2021.
- [16] A. Wulandari and S. Suparno, “Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 862, Feb. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.448.
- [17] I. M. L. M. Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Teori, Penerapan, dan Riset Nyata)*. Anak Hebat Indonesia, 2020.
- [18] M. R. Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *HUMANIKA*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, Apr. 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [19] C. W. Kuswanto, D. D. Pratiwi, and G. Y. Denata, “Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak Usia Dini Pada Generasi Alfa,” *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 21, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.16525.
- [20] D. R. H, *Kompilasi Permainan Rakyat (Mengenal Nilai-nilai budaya pada khazanah folklor Indonesia)*, Daniel Rus. ABQARIE BOOKS, 2020.
- [21] H. J. Prayitno, F. N. Rahmawati, K. I. N. Intani, and F. G. Pradana, “Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional,” *J. Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, Jun. 2022, doi: 10.46843/jmp.v1i1.261.
- [22] Y. Maghfiroh, “Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 1, pp. 01–09, Jun. 2020, doi: 10.23960/jpa.v6n2.20861.
- [23] C. R. Sari, S. H. Hartati, and E. Yetti, “Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 416, Jul. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.225.