



Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini

Rustam I Husain ^{1✉}, **Hakop Walangadi**²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo

DOI: [10.31004/obsesi.v5i2.839](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839)

Abstrak

Tergerusnya karakter anak di era digital, dikarenakan masuknya berbagai *game online*, yang bisa di akses menggunakan aplikasi *smartphone* berbasis *android*. penelitian ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional Gorontalo, menggali nilai-nilai karakter yang termuat dalam permainan asal Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif menggunakan langkah-langkah penelitian Miles & Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Temuan dari penelitian ini adalah bahwa dengan adanya permainan tradisional awuta, ponti dan kainje, permainan tradisional bukan permainan yang kuno dan tidak ada manfaatnya, melainkan dapat memberikan nilai-nilai karakter, seperti jujur, disiplin pada pelaku atau pemain seperti nilai kerjasama, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan melestarikan kebudayaan yang ada di daerah Gorontalo, melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, tentu melibatkan berbagai aspek dan nilai-nilai yang terkandung seperti, Jujur, disiplin, ketangkasan, Keagamaan dan sosial serta kerjasama.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Karakter, Anak Usia Dini.*

Abstract

Erosion of the character of children in the digital age, due to the inclusion of a variety of *onlinegames*, which can be accessed using applications. *smartphone* based *android*. This study aims to preserve traditional games in the Gorontalo area, to explore the character values contained in games from Gorontalo. This study used a qualitative research approach, where the research steps used Miles & Huberman, namely data collection, data reduction, Data presentation, and drawing a conclusion or verification (*conclusion*). The findings of this study are that with the traditional games of awuta, ponti and kainje, traditional games are not old and have no benefits, but can provide character values, such as honesty, discipline to actors or players such as the value of cooperation, discipline, agility. diversity and social. The conclusion of this study is that by preserving the existing culture in the Gorontalo area, through traditional games, can provide space for children to get to know the games in their area, of course it involves various aspects and values contained such as, honesty, discipline, agility, religion. and social and cooperation.

Keywords: *Traditional Games, Character, Early Childhood.*

Copyright (c) 2020 Rustam I Husain, Hakop Walangadi

✉ Corresponding author :

Email Address : rustam.husain@ung.ac.id (Jalan jeruk perum rasaindo lestari blok A no. 1 kelurahan Wumialo kecamatan Kota Tengah kota Gorontalo provinsi Gorontalo)

Received 1 November 2020, Accepted 11 November 2020, Published 16 November 2020

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia dimana segala aktivitas yang dilakukan dengan bermain. Bermain menjadi pusat dari segala aspek aktivitas anak (Dea & Latipah, 2017). Bahkan, anak menempatkan bermain sebagai ruh dari segala aktivitasnya, dari bangun tidur hingga tidur lagi. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi, dan lainnya (Juniarti, 2019). Oleh sebab itu alangkah baiknya anak usia dini dibekali berbagai permainan, karena begitu banyak permainan yang bisa menstimulasi perkembangan anak, hanya saja kurangnya kreatifitas dari pemberian permainan tersebut. Aktivitas bermain bagi anak melibatkan segala aspek perkembangan, seperti aspek kognitif, afektif, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional. Bermain bisa menjadi sarana yang efektif dalam memberikan edukasi dan pengetahuan bagi anak, serta memberikan kesempatan anak untuk mengaktualisasikan potensi yang ada di dalam diri anak. Bermain juga memberikan rasa bahagia dan senang bagi pelakunya (Juniarti, 2019).

Akhir-akhir ini, tidak bisa dipungkiri lagi kecanggihan teknologi dan informasi saat ini menjadi isu global apalagi di tengah pandemi yang di alami saat ini. Kecanggihan teknologi ini tentu dirasakan oleh semua kalangan baik usia muda hingga usia dewasa (Mastura & Santaria, 2020). Generasi kaum muda yang notabene sangat erat dan kental dengan kecanggihan teknologi, seperti maraknya *game-game online* ataupun *game* yang bisa di *download* pada *smarthphone* berbasis *android* (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002; Yee, 2006). Hal ini sudah tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi dan manusia saling membutuhkan. Namun, teknologi bisa menjadi dampak *negative* bagi pengguna, terutama bagi anak yang belum mengenal bagaimana penggunaan gadget dengan baik. (Butler et al., 2014). Sehingga yang terjadi adalah penggerusan karakter, etika sopan dan santun, jujur dan disiplin sudah tidak diindahkan lagi.

Tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak sangat tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain *games* yang berakibat pada bobroknya karakter yang akan terbangun pada diri anak karena belum sepenuhnya menyerap informasi dengan baik (Elindawati, 2020;). Oleh karena itu penting sekali membangun kembali permainan tradisional pada anak untuk menumbuhkan karakter sedini mungkin.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hapidin & Yenina, 2016), bahwa melalui bermain menggunakan permainan tradisional edukatif anak bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif pada diri anak. Artinya permainan yang kita tampilkan pada anak tidak hanya melibatkan satu aspek saja tetapi melibatkan seluruh aspek. Dengan bermain tradisional anak bisa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, melalui permainan-permainan yang mereka lakukan, menumbuhkan karakter yang ada dalam diri anak (Ulfatun, 2017; Sari, Hartati, & Yetti, 2019).

Bermain juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana mendidik anak. Seperti yang diketahui, banyak orang dewasa yang bermain bersama anak, bukan karena kelebihan waktu, tetapi lebih karena ingin mendidik anak. Orang dewasa bermain kartu kata, bermain boneka, bermain ular tangga, dan bermain lompat tali bersama anak, adalah karena mereka ingin menanamkan kebersamaan, sportivitas, dan mengajarkan aturan bermain yang lebih baku. (Pratiwi, 2017; Musfiroh, 2014)

Seperti yang kita ketahui bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang melekat pada suatu daerah tertentu (Putra & Dewi PF, 2018). Dimana permainan tradisional yang akan di uraikan dalam penelitian ini ada tiga yaitu permainan tradisional awuta, konti dan pauja. Ketiga permainan tersebut merupakan permainan dari daerah Gorontalo yang mulai ditinggalkan anak-anak, dikarenakan anak-anak sebelum mereka sudah tidak pernah memainkan permainan tersebut ditambah lagi sebagian anak-anak, berdasarkan data pengamatan di sekolah TK PAUD DWP Damhil, hampir 50% anak-anak diberikan *gadget* sm

orang tuanya. Sekolah merupakan tempat dimana anak bisa menghabiskan waktu sehari-hari, tempat dimana ia bisa mengembangkan berbagai dan berinteraksi kepada teman dan gurunya dalam mengembangkan berbagai potensi yang ia miliki (Billingham & Billingham, 2019). Melalui sekolah bisa menjadi investasi prestasi anak di masa akan datang. Karenanya, sekolah perlu memfasilitasi berbagai sarana prasarana yang mampu menunjang aktivitas anak. Tidak hanya itu sekolah merupakan bagian pelestarian budaya di suatu daerah, melalui kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru, yang tersusun dalam tema-tema kegiatan. Dalam hal ini tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana permainan tradisional anak dalam menumbuhkan karakter anak di sekolah.

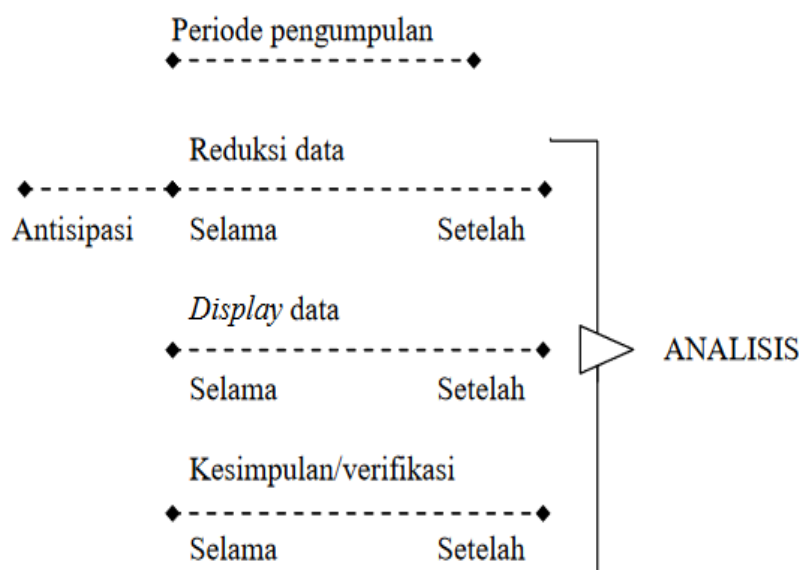
METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang berlandaskan pada postpositivisme (Somantri, 2005). Kehadiran penelitian dalam penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dari maret hingga Juli dalam mengumpulkan data tentang karakter anak melalui permainan tradisional. Kedudukan peneliti sebagai instrument penelitian dan siswa. Penelitian ini di laksanakan di TK DWP Damhil, dengan jumlah anak 48 anak. Adapun usia yang di teliti adalah usia 5-6 tahun

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah menggunakan data primer dan data sekunder, sedangkan sumber data penelitian di dapat dari objek penelitian dalam hal ini di ambil pada cagar budaya Gorontalo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara mendalam kepada sumber data, observasi secara langsung dan melakukan dokumentasi terpakai penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan miles hubermen yaitu 1) pengumpulan data (*data collection*) dilakukan dengan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah penelitian. 2) reduksi data (*data reduction*), berlangsung secara terus menerus sepanjang penelitian belum diakhiri. hasil dari reduksi data adalah berupa ringkasan dari catatan lapangan, baik dari catatan awal, perluasan, maupun penambahan. 3) Penyajian data (*data display*) dimaksudkan antuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan serta memberikan tindakan. 4) penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*). (Hanifah & Irambona, 2019; Ramadan & Juniarti, 2020).

Adapun bagan analisis data menggunakan pendekatan kualitatif adalah pada gambar 1.



Gambar. 1 Bagan Analisis Data Penelitian Kualitatif Miles Hubermen

Berdasarkan gambar tersebut terlihat bahwa, setelah peneliti melakukan pengumpulan data, maka peneliti melakukan antisipatori sebelum melakukan reduksi data. Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa langkah-langkah analisis data antara yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan satu sama lain. Langkah-langkah tersebut tidak dapat dipisahkan atau pun kerjakan secara tidak urut. Agar dapat menghasilkan data yang baik maka peneliti dalam menganalisis data harus sesuai dengan langkah-langkah yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional Gorontalo

Hasil penelusuran peneliti tentang permainan tradisional Gorontalo yang pernah ada dan dimainkan oleh anak-anak Gorontalo, sedikitnya memiliki persamaan dengan permainan tradisional yang dimiliki oleh anak-anak daerah lain. Walaupun terdapat perbedaan peraturan dan cara memainkannya. Permainan tradisional Gorontalo yang pernah dimainkan oleh anak-anak Gorontalo zaman dulu diantaranya: Buggo Langga, Longgo, Tonggade, Binthi, Duuduukeke, Lake Babanthi, Tuudeya, Sepa, Masaawa, Tepa Tonggo, HUUWA, Huungaga, Kalaahi, Puluto, Pomanggolo, Luluude, Koba-koba, Lilibe, Awuta, Tengge-Tengge, Poonti, Tanggedi, Palapudu, Bilubilulu, Curcur, Wombohe Neka dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, mengangkat 3 permainan tradisional Gorontalo yang dimainkan oleh anak-anak Gorontalo Zaman dulu yaitu Awuta Ponti Dan Kainje (APK).

Nilai-nilai Karakter

Nilai-nilai karakter merupakan sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat, yang mencakup aspek spiritual, aspek personal/kepribadian, aspek sosial, dan aspek lingkungan (Setiawati, 2017). Dalam menumbuhkan nilai karakter pada anak usia dini, tentu harus sejalan dengan aspek perkembangan anak. Dimana anak usia dini merupakan rentang usia 0-6 tahun dan merupakan masa *golden age* dan *race age* (Khaironi, 2018). Pembentukan karakter anak usia dini bisa dilakukan melalui kegiatan rutin, kegiatan terprogram, kegiatan spontan, dan keteladanan (Sudaryanti, 2015). Masih terkait pembentukan karakter anak, Ramdhani et al. (2019) mendapati penanaman nilai-nilai karakter anak di usia Taman Kanak-Kanak membutuhkan metode pembelajaran yang bisa mengarahkan menuju pengajaran nilai-nilai karakter dan moral anak.




Dalam penelitian ini menggali nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam 3 permainan yaitu Awuta Ponti dan Kainje (APK) tentu akan melihat aspek perkembangan apa saja yang akan terlibat serta nilai-nilai karakter apa yang terdapat di permainan tersebut. Hal ini terlihat dalam tabel dibawah ini:

Permainan tradisional Gorontalo yaitu Awuta, Ponti, dan Kainje, masing-masing memiliki nilai-nilai karakter sendiri-sendiri. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Awuta yaitu: 1) Nilai religi/keagamaan: Permainan ini menggambarkan kehidupan kita didunia, dimana pada satu saat kita akan masuk ke dalam tanah kosong atau liang lahat, sebanyak-banyaknya kita mengumpul harta satu saat harta itu akan kita tinggalkan. Maka sebaik-baik bekal yang akan kita bawah nanti adalah amal ibadah kita kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, 2) Nilai Kebersamaan: permainan Awuta ini dimainkan secara bersama-sama oleh 2 atau lebih, maka dituntut kebersamaan dalam permainan ini. 3) Nilai Sosial: karena permainan ini dimainkan oleh beberapa orang, maka akan terjadi interaksi social antara mereka dalam memainkannya akan terjadi interaksi sosial. 4) Nilai kedisiplinan: permainan ini menuntut kita dalam kedisiplinan dan kesabaran untuk menunggu giliran.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Ponti yaitu: 1) Nilai Kebersamaan; permainan Ponti dimainkan secara bersama-sama oleh 2 atau lebih, maka nilai kebersamaan dituntut dalam permainan ini, 2) Nilai Sosial: permainan Ponti

dimainkan secara bersama-sama oleh 2 atau lebih, maka terjadi interaksi sosial antar mereka, 3) Nilai Kedisiplinan: permainan Ponti dimainkan secara bersama-sama oleh 2 atau lebih, maka dituntut kedisiplinan dalam menunggu giliran, dan 4) Nilai Ketangkasan: permainan Ponti menuntut memiliki ketangkasan dan kecepatan menangkap bola dan mengumpulkan biya.

Tabel. 1. Keterkaitan Permainan, Karakter pada Anak

No.	Permainan	Karakter
1.	 <p style="text-align: center;">Awuta</p>	1. Nilai Religi 2. Nilai Kebersamaan 3. Nilai Sosial 4. Kedisiplinan
2.	 <p style="text-align: center;">Ponti</p>	1. Nilai Kebersamaan 2. Nilai Sosial 3. Nilai Kedisiplinan 4. Nilai Ketangkasan
3.	 <p style="text-align: center;">Kainje</p>	1. Nilai Kebersamaan 2. Nilai Sosial 3. Nilai Kedisiplinan 4. Nilai Ketangkasan 5. Nilai Kesehatan

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Kainje yaitu: 1) Nilai Kebersamaan; Permainan kainje ini dimainkan oleh beberapa orang, maka nilai-nilai kebersamaan dituntut dalam permainan ini, 2) Nilai Sosial; permainan Kainje ini dimainkan terdiri dari beberapa orang, maka nilai interaksi sosial akan muncul, 3) Nilai Kedisiplinan; permainan Kainje ini dimainkan oleh beberapa orang, yang lainnya sabar menunggu giliran, maka nilai kedisiplinan dituntut dalam permainan ini, dan 4) Nilai Ketangkasan; Permainan kainje ini lompat dari kolom satu ke kolom yang lainnya juga membutuhkan kelihaihan dan keseimbangan tubuh, maka nilai ketangkasan diperlukan dalam permainan ini.

Penelitian ini tentu dilaksanakan dan dihimpun menggunakan teknik dan prosedur penelitian kualitatif, dimana peneliti sebagai instrumen penelitian. Permainan tradisional awuta yang dilakukan oleh anak-anak Gorontalo, berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, bahwa ketika anak melaksanakan permainan tradisional awuta, peneliti melihat anak-anak dengan sukarela dan senang, tentu hal ini sejalan dengan teori bermain untuk perkembangan anak usia dini, dimana ketika bermain bukan sekedar menang atau kalah, melainkan ada dorongan secara alamiah dari dalam diri anak untuk melakukan sesuatu yang menjadi tujuannya (Musfiroh, 2014). Dan untuk melaksanakan permainan tradisional tersebut, peneliti melihat kebersamaan yang terbangun antar teman satu dengan yang lainnya, ketika temannya ada yang curang atau berbohong salah satu teman mengingatkan "hei awasiyio anucurangi momaso todolomu kuburu" artinya tidak boleh curang jika curang nanti masuk ke dalam liang kubur. Dari temuan ini tentu senada dengan (Lubis & Khadjiah, 2018) bahwa permainan tradisional yang diterapkan pada anak mampu

melejitkan aspek perkembangan anak dalam bersosialisasi dan kemampuan dalam mengasah nilai agama moral (Rubin et al., 2009).

Temuan lebih lanjut pada penelitian ini yaitu ketika bermain ponti ada nilai disiplin yang ditanamkan pada para pemain, dimana pemain secara teratur dan bergilir pada saat memindahkan batu "biya", tentu hal ini menjadi dasar edukasi yang bisa diterapkan pada anak-anak kita. Seperti yang dikemukakan oleh (Wijayanti, 2018; Fox & Burks, 2019) bahwa melalui disiplin akan melahirkan jiwa patriotisme anak serta melatih fisik motorik anak. Selain adanya penemuan nilai-nilai disiplin pada permainan tradisional ponti awutu dan kanji, juga ada nilai ketangkasan, dalam setiap permainan yang dilakukan anak-anak akan di uji ketangkasannya bagaimana ia mampu menguasai permainan tersebut tentu hal ini sejalan dengan pendapat (Lee, Swinnen, & Serrien, 1994; (Ramadan., dkk, 2020) bahwa semakin banyak anak bergerak maka semakin tangkaslah kemampuan berpikir anak.

Bermain menggunakan permainan tradisional bukan permainan yang kuno dan tidak ada manfaatnya, melainkan permainan tradisional dapat memberikan nilai-nilai karakter, seperti jujur, disiplin pada pelaku atau pemain seperti nilai kerjasama, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial. Tentu hal ini menjadi dasar tolok ukur sekolah dalam memajukan budaya daerah Gorontalo, melalui tema-tema dan diturunkan lewat kegiatan pembelajaran. Bisa menjadi acuan dalam mengembangkan dan melestarikan kebudayaan suatu daerah terutama permainan tradisional melalui kurikulum satuan pendidikan.

SIMPULAN

Penelitian ini menguraikan tentang permainan tradisional ponti, awuta dan kanji, yang memiliki nilai-nilai karakter. Dengan melestarikan kebudayaan yang ada di daerah Gorontalo, melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, dan bisa dikembangkan dan dilestarikan melalui kurikulum satuan pendidikan, yang dikemas dalam tema sub tema kegiatan pembelajaran. Tentu melibatkan berbagai aspek perkembangan seperti, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan Seni serta nilai-nilai yang terkandung seperti, Jujur, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial serta kerjasama

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang senantiasa menganugerahkan kesehatan kepada kita semua. Ucapan terima kasih kami kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Gorontalo, pengelola Jurnal Obsesi yang telah menerima dan menerbitkan artikel kami. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan artikel kami ini. Semoga kita semua selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Kuasa. Amin

DAFTAR PUSTAKA

- Billingham, K. A., & Billingham, K. A. (2019). Early Childhood Development. In *Developmental Psychology for the Health Care Professions* (pp. 59–85). <https://doi.org/10.4324/9780429045141-3>
- Butler, Y. G., Someya, Y., & Fukuhara, E. (2014). Online games for young learners' foreign language learning. *ELT Journal*, 68(3), 265–275. <https://doi.org/10.1093/elt/ccu008>
- Dea, L. F., & Latipah, E. (2017). Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok dan Bermain Peran Pada Siswa TK Kuntum Mekar, Lampung. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-06>
- Elindawati, R. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *AL-WARDAH*, 13(2), 281. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i2.217>
- Fox, W. P., & Burks, R. (2019). Game Theory. In *International Series in Operations Research and Management Science* (Vol. 283, pp. 251–329). https://doi.org/10.1007/978-3-030-20569-0_6
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and

- practice model. *Simulation and Gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Hanifah, M., & Irambona, A. (2019). Authentic assessment: Evaluation and its application in science learning. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.33292/petier.v1i2.4>
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *JPUID - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.01>
- Juniarti, Y. (2019). Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 169–182. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-04>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.
- Lee, T. D., Swinnen, S. P., & Serrien, D. J. (1994). Cognitive effort and motor learning. *Quest*. <https://doi.org/10.1080/00336297.1994.10484130>
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- Musfiroh, T. (2014). Teori dan konsep bermain. In *Universitas Terbuka* (pp. 1–44).
- Putra, I. K. M., & Dewi PF, K. A. P. (2018). Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Dalam Pendidikan. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(1). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i1.1036>
- Ramadan, Gilang; Juniarti, Y. (2020). *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. CV Sadari.
- Ramadan, G., Mulyana, N., Iskandar, D., Juniarti, Y., & Hardiyanti, W. E. (2020). *Physical Education for Early Childhood: The Development of Students' Motor in Athletics Basic Motion*. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.023>
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Rubin, K. H., Coplan, R. J., & Bowker, J. C. (2009). Social withdrawal in childhood. In *Annual Review of Psychology* (Vol. 60, pp. 141–171). <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163642>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. *Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2). <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>
- Sudaryanti, S. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2902>
- Ulfatun, S. (2017). Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anakdi Tk ABA Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. In *Manajemen Pendidikan Islam* (Vol. 5).
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>