

PERAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI RA MADIGONDO TAKERAN MAGETAN

Rulik Enderwati

STAI Ma'arif Magetan
miss.rulik@gmail.com

Ulil Abshor

Ma'had Aly Cokrokertopati Magetan
Ulilabshor.dj@gmail.com

Abstract

English Character formation in early childhood at RA Madigondo, Takeran, Magetan, is significantly supported by traditional games such as gobak sodor, congklak, and engklek. These games serve not only as entertainment but also as learning tools rich in moral and social values. This study employs a descriptive qualitative approach, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection instruments. The findings reveal that traditional games foster character values such as honesty, cooperation, responsibility, sportsmanship, and independence. The interactive learning process through games also reflects the dimensions of the Pancasila Student Profile, including critical thinking, collaboration, and global diversity. Moreover, traditional games embody elements of local wisdom that are relevant to building children's identity and cultural character from an early age. Thus, the integration of traditional games into early childhood education proves to be effective in character development and in preserving national culture.

Keywords: Traditional games, character formation, early childhood, local wisdom

Abstrak

Abstrak pembentukan karakter anak usia dini di RA Madigondo, Takeran, Magetan. Permainan tradisional seperti gobak sodor, congklak, dan engklek tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang sarat nilai-nilai moral dan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan kemandirian. Proses pembelajaran yang interaktif melalui permainan juga mencerminkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti bernalar kritis, bergotong royong, dan berkebhinekaan global. Selain itu, permainan tradisional mengandung unsur kearifan lokal yang relevan dalam membangun identitas dan budaya karakter anak sejak dini. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif dalam membentuk karakter serta melestarikan budaya bangsa.

Kata Kunci : permainan tradisional, pembentukan karakter, anak usia dini, kearifan lokal

PENDAHULUAN

Pendahuluan Masa kanak-kanak, khususnya pada usia dini, merupakan fase krusial yang disebut sebagai *golden age*, di mana fondasi karakter dan kepribadian individu mulai dibentuk. Pada fase ini, anak-anak sangat reseptif terhadap stimulasi lingkungan, termasuk nilai-nilai sosial dan moral yang ditanamkan melalui pengalaman sehari-hari (Setiowati, 2020, p. 3). Namun, di era digital saat ini, kecenderungan anak untuk berinteraksi dengan permainan berbasis teknologi justru memunculkan tantangan tersendiri dalam pembentukan karakter. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu secara individual, yang berdampak pada menurunnya kemampuan sosial dan nilai-nilai seperti empati, kerja sama, serta toleransi. (Ulfah, 2020, p. 4). Studi yang telah dilakukan oleh muhari menunjukkan bahwa penggunaan telepon genggam dapat berdampak negatif pada tumbuh kembang anak-anak (Muhari, 2018). Selain itu penggunaan smartphone yang berlebihan dapat membatasi aktifitas fisik dan sosial, dimana hal itu sangat dibutuhkan dalam tumbuh kembang anak (Sahronih et al., 2015).

Dalam konteks tersebut, permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif media edukatif yang potensial dalam menanamkan nilai-nilai karakter secara alami. Permainan seperti *engklek*, *gobak sodor*, *benthik*, dan *congklak*, yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam budaya Jawa, bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mengandung unsur pendidikan dan kearifan lokal (Hadyansah 2021). Nilai-nilai seperti gotong royong, tepa selira (toleransi), kejujuran, sportivitas, serta sopan santun, secara implisit diajarkan melalui dinamika permainan tersebut. Permainan tradisional menuntut interaksi langsung, aturan yang disepakati bersama, dan pengalaman emosional yang membentuk karakter anak secara menyeluruh (Kadir et al., 2021).

RA Madigondo Takeran Magetan, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di lingkungan pedesaan, memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran. Lingkungan sosial yang masih menjunjung nilai-nilai budaya lokal serta keterlibatan masyarakat menjadi modal penting dalam pelestarian sekaligus pemanfaatan permainan tradisional sebagai instrumen pembentukan karakter. Observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional lebih mampu menunjukkan sikap saling menghargai, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam aktivitas keseharian mereka di sekolah.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji secara mendalam peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini di RA Madigondo Takeran Magetan. Selain sebagai kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan, terutama di tengah arus globalisasi yang kian kuat.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain studi kasus guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini di RA Madigondo Takeran Magetan. Penelitian menggunakan pendekatan ilmu pendidikan anak usia dini, hal ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena dalam konteks pendidikan pada periode anak-anak atau dalam konteks aslinya, dengan fokus pada pemahaman makna dan proses, bukan pengukuran kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di RA Madigondo Takeran Magetan pada juli sampai agustus 2024.

Subjek penelitian terdiri dari tenaga pendidik RA Madigondi Takeran Magetan sebagai informan kunci, peserta didik kelas, dan kepala madrasah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi terhadap proses dan pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Proses pengumpulan data berlangsung selama tiga bulan, yakni dari juli hingga agustus 2024. Pada tahap awal, peneliti mengajukan permohonan izin kepada pihak otoritas sekolah dan mengatur jadwal wawancara dengan kepala sekolah serta para pendidik, baik dari pihak madrasah. Setiap wawancara dilakukan selama kurang lebih 45 hingga 60 menit dan direkam dalam bentuk audio, dengan terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari peserta wawancara guna menjamin keakuratan data. Kegiatan observasi dilaksanakan pada jam pembelajaran reguler, dengan fokus utama pada model pembelajaran berbasis permainan tradisional, pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta dinamika interaksi kolaboratif di kelas. Sementara itu, analisis dokumen dilakukan secara paralel, dengan pemilihan sumber-sumber dokumen yang relevan terhadap praktik pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Sepanjang pelaksanaan penelitian, aspek etika seperti kerahasiaan data pribadi dan keterlibatan sukarela partisipan dijaga secara ketat dan konsisten.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kombinasi instrumen berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, dan analisis dokumen. Wawancara semi-terstruktur disusun untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pelaksanaan permainan tradisional di lokasi penelitian, serta mengeksplorasi urgensi, tantangan, dan faktor-faktor pendukung dalam proses tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan daftar periksa guna mendokumentasikan secara sistematis aktivitas di madrasah. Selain itu, sejumlah dokumen institusional seperti rencana strategis, buku panduan kebijakan, dan laporan kegiatan pengembangan profesional dianalisis sebagai upaya triangulasi data dan penguatan temuan kualitatif.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan tahapan yang merujuk pada model Miles dan Huberman (1994), yaitu: reduksi atau memilah data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, memberdayakan perbandingan antara data observasi, wawancara, dan dokumen untuk memperoleh hasil yang sahih dan dapat dipercaya. Fokus analisis diarahkan pada

strategi penerapan permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan interaksi antara peserta didik dengan teman sebaya, serta keterkaitan aktivitas permainan tradisional tersebut dengan kurikulum madrasah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi media internalisasi karakter di jenjang pendidikan dasar Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang diterapkan di RA Madigondo Takeran Magetan berkontribusi dalam pembentukan karakter anak usia dini. Beberapa jenis permainan tradisional yang rutin dimainkan antara lain engklek, gobak sodor, congklak, dan benthik. Permainan ini dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran tematik.

Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa permainan tradisional mampu menanamkan nilai-nilai karakter seperti:

Table 1. karakter peserta didik dalam permainan tradisional

No.	karakter	Indikator
1	beriman	Berdoa sebelum dan sesudah permainan
2	Gotong royong	Aktifitas tim
3	Kejujuran dan sportifitas	anak-anak mengikuti aturan permainan dan menerima hasil permainan dengan lapang dada.
4	Disiplin dan tanggung-jawab	rutinitas dan kesepakatan aturan dalam bermain
5	Toleransi dan Empati	interaksi sosial selama bermain dan saling membantu teman.
Profil Pelajar Pancasila		

Permainan Tradisional sebagai Representasi Kearifan Budaya Lokal

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang merefleksikan kearifan lokal masyarakat. Setiap permainan yang diwariskan secara turun-temurun tidak hanya mengandung nilai hiburan, tetapi juga sarat dengan pesan-pesan moral, sosial, dan spiritual yang mencerminkan tata nilai kehidupan masyarakat setempat. (Kadir et al., 2021) Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang alami dan menyenangkan, sekaligus sarana pewarisan budaya. Nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, gotong royong, tepa selira, dan kedisiplinan terkandung secara implisit dalam struktur dan aturan berbagai permainan, seperti gobak sodor, congklak, dan engklek (Mulyana, 2019, p. 4).

Permainan gobak sodor, misalnya, adalah permainan tim yang menuntut kerja sama, strategi, dan koordinasi untuk menghadang lawan melewati garis. Permainan ini

menanamkan nilai kebersamaan, sportivitas, serta kesadaran kolektif yang penuh dengan nilai-nilai yang penting dalam membentuk karakter sosial anak. Sementara itu, congklak atau dikenal juga sebagai dakon, adalah permainan adu strategi menggunakan biji-bijian yang ditempatkan dalam lubang-lubang papan. Permainan ini mengajarkan anak untuk berpikir logis, bersabar, serta mengenal konsep berbagi dan kepemilikan secara simbolis. Adapun engklek, permainan loncat-loncatan di atas petak-petak yang digambar di tanah, mendorong anak untuk memiliki keseimbangan, ketelitian, dan kemampuan mengikuti aturan. Ketiga permainan ini merupakan warisan budaya Nusantara yang berkembang luas di masyarakat Jawa, dan kini menjadi bagian dari kekayaan budaya nasional yang perlu dilestarikan (Mulyana, 2019, p. 22)

Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai alat rekreasi, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang menginternalisasikan nilai-nilai kearifan lokal. Di tengah tantangan globalisasi dan modernisasi, pelestarian permainan tradisional melalui lembaga pendidikan anak usia dini menjadi strategi penting untuk membangun karakter generasi muda yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsanya.

Permainan Tradisional dan Relevansinya dengan Profil Pelajar Pancasila

Permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak usia dini yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila. Sejak dini, anak-anak dapat dikenalkan pada nilai-nilai moral dan spiritual melalui pengalaman bermain yang menyenangkan namun bermakna. Permainan seperti gobak sodor dan congklak, meskipun sederhana, mengajarkan kejujuran, sportivitas, dan rasa hormat terhadap teman. Anak belajar untuk tidak curang, menghargai giliran, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Selain itu, guru dapat menyisipkan nilai-nilai etika dan religiusitas dalam kegiatan bermain, seperti mengawali permainan dengan doa atau mengingatkan pentingnya berperilaku baik selama bermain (Witasari, 2019).

Permainan tradisional juga memperkuat kemampuan sosial dan kebangsaan anak. Interaksi antar anak dalam permainan kelompok menumbuhkan semangat gotong royong, kerja sama, dan toleransi terhadap perbedaan. Anak-anak belajar berkomunikasi, menyusun strategi bersama, serta menyelesaikan konflik kecil dengan damai. (Humairo & Amelia, 2021) Penggunaan berbagai jenis permainan dari daerah berbeda juga menjadi sarana pengenalan kekayaan budaya bangsa, yang secara tidak langsung menanamkan rasa cinta tanah air dan penghargaan terhadap keberagaman. Melalui permainan, anak-anak mulai memahami bahwa perbedaan bukanlah penghalang untuk bermain dan belajar bersama, melainkan kekayaan yang harus dihargai.

Di sisi lain, permainan tradisional seperti congklak dan engklek menumbuhkan keterampilan bernalar kritis, kemandirian, dan kreativitas. (Lestari & Prima, 2018) Anak diajak berpikir strategis, mengambil keputusan, serta belajar dari pengalaman. Kegiatan

ini menumbuhkan keberanian untuk mencoba, semangat pantang menyerah, serta daya imajinasi dalam menciptakan variasi permainan baru atau menggunakan alat permainan dari bahan sekitar. Semua aspek tersebut sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pentingnya peserta didik menjadi individu yang mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dengan demikian, permainan tradisional bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga sarana strategis dalam pembentukan karakter anak yang utuh dan berakar pada budaya bangsanya.

Pembelajaran Interaktif dalam Permainan Tradisional

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang gemar bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman konkret. Salah satu bentuk pembelajaran interaktif yang efektif dan kontekstual adalah melalui permainan tradisional. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman menyenangkan, tetapi juga belajar membangun hubungan sosial, memahami aturan, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter yang mendasar (Nurjaman et al., 2018).

Permainan tradisional memiliki keunikan tersendiri karena sarat akan unsur budaya lokal dan nilai-nilai sosial yang kaya. Dalam setiap permainan, anak-anak terlibat dalam interaksi dua arah, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru sebagai fasilitator. Misalnya, dalam permainan gobak sodor, anak belajar bekerja sama dengan tim, menyusun strategi, dan memahami peran masing-masing anggota. Permainan semacam ini memungkinkan anak berlatih menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta menyelesaikan konflik secara damai, sehingga keterampilan sosial dan komunikasi mereka berkembang secara alami (Yasnaputra & Pangestika, 2020).

Selain aspek sosial, pembelajaran interaktif melalui permainan tradisional juga mengasah kemampuan kognitif anak. Permainan seperti congklak dan engklek menuntut anak untuk berpikir logis, menghitung langkah, serta mengambil keputusan yang tepat (Humairo & Amelia, 2021). Dalam konteks ini, anak dilatih untuk bernalar kritis dan memecahkan masalah dalam suasana yang menyenangkan. Interaksi yang terjadi dalam permainan tidak hanya antara anak dan teman, tetapi juga antara anak dan materi pembelajaran yang disisipkan dalam permainan oleh guru, misalnya pengenalan angka, bentuk, arah, atau konsep ruang.

Kekuatan utama dari pembelajaran interaktif melalui permainan tradisional terletak pada kemampuannya menggabungkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik secara terpadu. Anak tidak hanya duduk pasif menerima penjelasan, melainkan terlibat langsung dalam aktivitas yang melibatkan tubuh, pikiran, dan perasaan mereka (Windayana, 2018). Inilah yang membedakan pendekatan ini dengan metode pembelajaran konvensional. Guru memiliki peran penting dalam mendesain

aktivitas bermain yang bermakna, mengarahkan interaksi, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan agar tidak sekadar menjadi kegiatan hiburan(Hasyim & Putri, 2018).

Selain itu tenaga pendidik memiliki peran sentral dalam merancang dan mengarahkan pembelajaran berbasis permainan. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih jenis permainan yang relevan dengan tema pembelajaran serta mampu mengakomodasi berbagai aspek perkembangan anak (Rifa & Suryana, 2022). Selain itu, guru juga harus mampu menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan usia dan kemampuan peserta didik, agar permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna. Selama kegiatan berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing interaksi anak, mengamati perilaku mereka, serta memberi umpan balik yang membangun. Setelah permainan selesai, guru juga dapat mengajak anak melakukan refleksi sederhana untuk memperkuat nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman bermain. Dengan demikian, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif, dan berpusat pada anak(Hanaris, 2023).

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh semakin terbatasnya ruang bermain tradisional di lingkungan masyarakat modern, termasuk di wilayah pedesaan yang mulai terpengaruh oleh gaya hidup urban(Setyo Sukirno & Harianto Sugeng, 2017). Padahal, keterlibatan anak dalam aktivitas bermain yang bersifat kolaboratif dan sarat makna budaya sangat diperlukan untuk mengimbangi dominasi teknologi digital dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sarana strategis untuk membangun fondasi karakter yang kuat, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal. Penelitian ini menjadi relevan dalam upaya menciptakan ekosistem pendidikan yang holistik, di mana dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik anak berkembang seimbang melalui media yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Dengan demikian, pembelajaran interaktif melalui permainan tradisional merupakan strategi pembelajaran yang holistik dan sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini. Selain memperkuat keterampilan akademik dan sosial, permainan tradisional juga berfungsi sebagai media pewarisan budaya dan pembentukan karakter berbasis kearifan lokal. Dalam situasi global yang cenderung menggeser budaya asli dengan teknologi modern, menghidupkan kembali permainan tradisional dalam ruang kelas menjadi langkah penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berakar pada identitas budaya bangsa.

KESIMPULAN

Permainan tradisional terbukti memiliki peran signifikan dalam pembentukan karakter anak usia dini, khususnya di RA Madigondo Takeran Magetan. Melalui

permainan seperti gobak sodor, congklak, dan engklek, anak-anak tidak hanya mengalami proses belajar yang menyenangkan, tetapi juga secara alami menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, disiplin, dan empati. Permainan ini memfasilitasi interaksi sosial yang positif serta mendukung perkembangan moral, emosional, dan intelektual anak secara seimbang. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran tematik di madrasah menunjukkan bahwa pendidikan yang berbasis kearifan lokal dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membimbing proses bermain, merefleksikan nilai-nilai karakter, serta menjaga kesinambungan antara kegiatan bermain dengan tujuan pendidikan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Dengan pendekatan interaktif ini, anak belajar untuk menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan menghargai keberagaman. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pelestarian permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini. Selain memperkuat identitas budaya, pendekatan ini juga memberikan solusi atas tantangan pendidikan karakter di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hasyim, N., & Putri, A. B. U. (2018). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.25124/rupa.v2i2.1011>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fataha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran Permainan Tradisional untuk Melestarikan Kearifan Lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 560–569. <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 1(November), 539–546. <https://doi.org/10.36002/snts.voio.525>
- Muhari. (2018). Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang. In *Teknologi Handphone*.
- Mulyana, Y. (2019). *Permainan Tradisional (I)*. Salam Insan Mulia.
- Nurjaman, A. I., Hamdu, G., & Elan. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelaksanaan Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di SD. *All*

- Rights Reserved, 5(3), 85–99.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rifa, N., & Suryana, D. (2022). Peranan Guru dalam Mengatasi Sifat Pemalu Anak dengan Bermain Sosial (Studi Kasus Pada Anak di PAUD Ummul Qur'an Tembilahan) Novela. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12533–12543.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3754/3711>
- Sahronih, S., Wicaksono, J. W., & Arif, A. (2015). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone. *JPD : Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Setiowati, S. (2020). *Golden Age Parenting : Periode Emas Tumbuh Kembang Anak* (T. M. Publishing (ed.); 1).
- Setyo Sukirno, F., & Harianto Sugeng. (2017). Pergeseran Gaya Hidup Masyarakat Sub Urban Area Di Kota Mojokerto. *Paradigma*, 5(1), 1–10.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting* (Nur Hamzah (ed.); 1).
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
<https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>
- Witasari, O. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di TK DiPonegprp 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. In *IAIN Purwokerto*.
- Yasnapura, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan sikap sosial positif melalui outing class permainan tradisional interaktif [Increasing positive social attitudes through interactive traditional game outing classes]. *Aksiologi*, 4(2), 174–180.