GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

Implementasi Permainan Tradisonal Ular Naga Dalam Menstimulus Kemampuan Sosial Kelas I SD Negeri 101912 Pagar Merbau

Author:
Jesika Sitorus1
Daulat Saragi[2]
Yakobus Ndona[3]
Afiliation:
Universitas Negeri Medan

Corresponding email
jesica07031999@gmail.com[1]
saragios@yahoo.com[2]
yakobusndona@unimed.ac.id[3]

Histori Naskah:
Submit: 27-11-2023
Accepted: 30-11-2023
Published: 30-11-2023

How To cite:

This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Latar belakang: Permainan tradisional adalah budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatan kesehariannya. Permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan dalam kegiatannya meskipun hanya menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya melakukan gerak fisik saja. Banyak manfaat dari memainkan permainan tradisonal yakni salah satunya adalah mengembangkan kemampuan sosial anak. Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain. Bermain ialah sebuah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. Pada saat individu dalam proses pembentukan diri dari anak-anak menuju dewasa tidak ada satupun individu yang tidak mengenal kegiatan permainan **Metode penelitian:**Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan karena informasi yang dibutuhkan untuk menyusun karya ilmiah tersebut berasal dari lapangan masyarakat, khususnya SD Negeri 101912 Pagar Merbau. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan pendekatan fenomenologi. **Hasil penelitian:** Dalam permainan ular naga dapat menstimulus kemampuan sosial anak seperti anak dapat berbagi peran saat memulai langkah dimana anak ada yang berperan sebagai pemimpin untuk mengintruksikan langkah mana yang akan dimulai dan ada yang menjadi anggota untuk mengikuti intruksi yang ada. Pada permainan tradisional ular nagayang dilakukan guru menggunakan media yang mudah didapat disekitar lingkungan sekolah. **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional ular naga dalam menstimulus kemampuan sosial anak di SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang pertama perencanaan yaitu berisi guru mempersiapkan modul ajar, guru melakukan pijakan sebelum bermain dengan menyampaikan langkah-langkah dan kesepakatan-kesepakatan. Dalam pelaksanaan guru menerapkan permain tradisional ular naga dengan cara berkelompok Pada evaluasi guru melakukan penilaian ceklist terhadap anak dengan kategori sangat baik dalam lembar instrument penilaian

Kata kunci: permainan tradisional, ular naga, menstimulus kemampuan sosial.

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

Pendahuluan

Permainan tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Karakter seorang anak dapat dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi dan penggunaannya yang tidak dibatasi tanpa pengawasan orang tua. Dapat meningkatkan fokus, sikap, pengetahuan, dan perkembangan motorik kasar anak selain membantu mereka mempelajari prinsip- prinsip moral usia sekolah dasar. Bagi anak-anak di sekolah, bermain permainan tradisional dapat membantu mereka mengembangkan sifat moral yang positif (Khoirunnisa, 2020) Rasa keterhubungan yang akrab, kegembiraan yang dimiliki anak-anak saat bermain dengan teman- temannya, demokrasi, kepemimpinan, tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas yang tinggi adalah beberapa dari cita-cita mendasar itulah yang menjadi manfaat dari permainan tradisional.

Permainan tradisonal sendiri menurut "James Danandjaja" merupakan salah satu bentuk permianan yang beredar secara lisan di antara kolektif tertentu, berbentuk tradisonal dan diwarisi secara turun temurun serta memiliki banyak variasi dalam permainannya. Permainan tradisional kini sudah jarang dimainkan baik dalam lingkungan sekitar anak di sekolah sehingga membuat anak tak banyak mengetahui permainan tradisional seperti ular naga, bakiak, engklek, petak umpet, congkak, lompat tali, dan lain sebagainya, seiring dengan perkembangan zaman yang modern permainan tradisional mulai tergantikan. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan aspeknya dengan perasaan yang menyenangkan. Pada masa ini anak akan mulai lebih mudah di ajak bermain dalam suatu kelompok, anak juga akan memilih teman bermainnya, seperti teman sebaya yang dilakukan di luar rumah ataupun teman tetangganya. Pada usia anak yang lebih besar biasanya mereka akan memilih sendiri siapa yang akan menjadi teman bermainnya, seperti halnya anak perempuan yang akan lebih menyukai teman perempuan karena adanya persamaan minat dan persamaan kemampuan bermain yang sama.

Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain. Bermain ialah sebuah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. Pada saat individu dalam proses pembentukan diri dari anak-anak menuju dewasa tidak ada satupun individu yang tidak mengenal kegiatan permainan. Kajian para ilmuan sosial mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang mendidik dan dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hargie berpendapat bahwa kemampuan sosial merupakan kemampuan individu guna berkomunikasi secara efektif kepada orang lain baik secara verbal ataupun non verbal sesuai dengan keadaan situasi serta kondisi pada saat itu. Menurut Maston kemampuan sosial akan membantu seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan standar harapan pada norma masyarakat yang berlaku di sekitar lingkungan seseoarang. Kemampuan sosial meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain dapat menghargai orang lain serta bertindak sesuai dengan norma yang ada di masyarakat sekitar.

Seperti halnya dengan sekolah SD Negeri 101912 Pagar Merbau terkhususnya kelas 1 masih tetap mengadakan program permainan tradisional untuk mengembangkan aspek pada anak salah satunya adalah aspek kemampuan sosial anak SD Negeri 101912 Pagar Merbau. memprogramkan permainan tradisional sebagai pembelajaran guna mengembangkan aspek anak bukan hanya sebagai permainan yang dilakukan disela pembelajaran. Hasil pengamatan peneliti saat pertama observasi di kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau, menarik perhatian saya karena kemampuan sosial siswa kelas 1 di sekolah SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang akrab dengan teman sebayanya dan cepat akrab pada orang baru serta mudah bergaul pada orang yang baru datang ke lingkungan sekolah serta anak-anak tidak merasa canggung melainkan sangat antusias untuk berkenalan serta bersalaman apalagi ketika melakukan permainan ular naga bersama guru dan teman-teman lainnya sangat bergembira dan semangat Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan peneliti pada paragraph sebelumnya, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait implementasi permainan tradisional dalam menstimulasi kemampuan sosial anak.

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

Studi Literatur

Permainan tradisional adalah budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatan kesehariannya. Permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan dalam kegiatannya meskipun hanya menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya melakukan gerak fisik saja. Selain itu, permainan tradisional memiliki nilai-nilai sosial dan edukatif, hal ini terlihat ketika permainan dimulai anak-anak akan melakukan interaksi sosial dengan teman lainnya dan mengembangkan kecerdasan dalam proses pelaksanaan permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arga, dkk, h. 70) yang menjelaskan permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena melalui kegiatan bermain anak-anak tidak akan terbebani apapun justru mendapat kebahagiaan, keceriaan, kegembiraan dalam proses bermainnya.

Penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisonal ular naga sebagai permainan yang diharapkan dapat menstimulasi anak dalam aspek perkembangan motorik kasar untuk meningkatkan pencapaian anak dalam mengkoordinasikan antara pikiran (otak) dengan gerakan. Permainan ular naga itu sendiri menurut Musfiroh (2016) merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan menjadi kelompok. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan tidak bosan. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Mulyani (2016) permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia.

Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “buntut”, yaitu ujung baju atau pinggang anak yang ada didepannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan dibarisan, selain itu terdapat dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan diatas tangan diatas kepala. Permainan ular naga ini memiliki banyak manfaat untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Djulaekah (2012) bahwa manfaat permainan ular naga yaitu potensi edukatif yang sangat baik untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik, pada dasarnya usia anak adalah usia bermain maka usaha pengembangan kecerdasan emosional anak lebih tepat bila menggunakan permainan. Melalui bermain permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial berasal dari kata terampil dan sosial. Kata keterampilan berasal dari 'terampil' digunakan di sini karena di dalamnya terkandung suatu proses belajar, dari tidak terampil menjadi terampil. Kata sosial digunakan karena pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan satu kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian pelatihan ketrampilan sosial maksudnya adalah pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain kepada individu-individu yang tidak trampil menjadi trampil berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, baik dalam hubungan formal maupun informal. Menurut Osland (2000:372), keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan yang baik. Sedangkan menurut Sujiono (2007:73) keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermain; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah pengetahuan tentang kemampuan memahami perasaan, sikap, dan motivasi orang lain, dan kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial yang memberikan fungsi cukup dalam masyarakat dan keterampilan komunikasi dalammengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi yang membantu peneliti memfokuskan arah penelitian terhadap pengalaman dan makna dari objek fenomena yang diteliti. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan dari orang dan perilaku yang sedang di amati. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas 1 dengan jumlah 25 orang dan wali kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang diperoleh yaitu dari kepala sekolah, guru kelas, siswa kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau dan. Sumber data sekunder yang diperoleh yaitu berupa dokumen data jumlah anak dan modul ajar. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Saat observasi peneliti bisa melihat secara langsung kondisi siswa kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau

Hasil

Hasil dari kegiatan pembelajaran melalui implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak meliputi beberapa proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta faktor penghambat dan faktor pendukung. Pada perencanaan guru mempersiapkan modul ajar selanjutnya guru membuat kesepakatan dengan anak bagaimana cara menentukan permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara menentukan kelompok dalam permainan yang akan dilakukan.

Selanjutnya pada pelaksanaan guru melakukan penerapan permainan tradisional seperti ular naga yang diterapkan guru secara berkelompok. Adapun langkah-langkah dalam permainan yang diterapkan yaitu seperti ular naga dimana anak melakukan pemilihan induk naga setelah itu induk naga melakukan memegang tangan membentuk sebuah trowongan kemudian anak-anak yang lain berbaris sambil memegang bahu teman yang lain, lalu anak-anak bernyanyi sambil memasuki terowongan yang dibuat oleh induk naga. Induk naga akan menangkap salah satu anak saat lagu telah habis. Hal ini dilakukan sampai anak telah habis dan membentuk buntut dari induk naga, kemudian induk naga akan saling berhadapan siap untuk memperebutkan buntut naga. Dalam permainan ini dapat menstimulus kemampuan sosial anak seperti anak dapat berbagi peran saat memulai langkah dimana anak ada yang berperan sebagai pemimpin untuk mengintruksikan langkah mana yang akan dimulai dan ada yang menjadi anggota untuk mengikuti intruksi yang ada. Pada permainan tradisional ular nagayang dilakukan guru menggunakan media yang mudah didapat disekitar lingkungan sekolah.

Pada evaluasi guru melakukan refleksi setelah bermain seperti meletakkan alat permainan pada tempatnya, membersihkan tempat bermain dan memberikan beberapa pertanyaan seperti nama permainan yang dilakukan, bagaimana rasanya bermain permainan yang telah dilakukan, apa saja urutan dalam permainan yang dilakukan. Setelah itu guru memang benar mengajak anak refreshing dengan bernyanyi lagu-lagu dan kemudian berdoa sebagai penutup pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan guru menggunakan lembar penilaian checklist yang guru lakukan dalam ruangan setelah pembelajaran telah usai.

Pembahasan

Pada kegiatan dalam pembelajaran pasti memiliki faktor penghambat dan faktor pendukung salah satunya dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional ular naga. Adapun faktor penghambat dan faktor pendukung pada kegiatan permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak yaitu pada faktor penghambat sering kali terjadi pada peserta didik yang jarang turun kesekolah dengan berbagai macam faktor yang menjadi alasan tidak hadir. Hal ini menjadi penyebab ketidakberhasilan pencapaian perkembangan kemampuan sosial pada anak yang tak turun. Guru juga melakukan solusi dengan cara terus menghimbau orang tua agar anak dapat hadir dalam proses pembelajaran agar tak tertinggal pencapaian perkembangan kemampuan sosial yang dituju. Untuk faktor pendukung sendiri yaitu alat permainan yang digunakan oleh guru

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

ialah alat yang berada dilingkungan sekitar yang mempermudah terlaksananya permainan yang dilakukan. Selain itu permainan yang menyenangkan dan membangkitkan rasa antusias serta semangat anak menjadi faktor pendukung berjalannya tujuan pencapaian kemampuan sosial anak.

Sebelum melakukan implementasi permainan tradisional ular naga dalam menstimulus kemampuan sosial anak meliputi beberapa proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta faktor penghambat dan faktor pendukung. Pada perencanaan guru menyiapkan modul ajar. Hal ini sebagai acuan dalam proses mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan terstruktur. Kemudian guru melakukan pijakan sebelum bermain yang merupakan penjelasan berisi hal-hal apa saja mengenai apa yang akan dimainkan dan aturan-aturan selama bermain. Guru menjelaskan bagaimana cara menetapkan sebuah permainan yang akan dimainkan dan cara memilih kelompok untuk setiap permainan yang akan dimainkan. Guru membuat kesepakatan dengan anak-anak terkait reward yang akan diberikan kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Pada pelaksanaan guru menerapkan permainan tradisional ular naga secara berkelompok. Melalui permainan secara berkelompok diharapkan mampu menstimulus kemampuan sosial pada peserta didik karena dengan berkelompok akan menstimulus kemampuan sosial anak dalam hal bekerja sama, anak akan berbagi peran bersama teman, dan anak dapat berkomunikasi dengan teman. Seperti halnya pada permainan ular naga dimana anak akan bermain dengan teman dari awal hingga akhir, anak akan berkomunikasi saat permainan berlangsung dan memberi respon saat komunikasi berlangsung, anak berbagi peran saat menjadi induk maupun buntut naga dan anak melaksanakan tugas kelompok dengan melakukan sesuai dengan peran pada permainan.

Faktor penghambat dan faktor pendukung tak lepas dari pelaksanaan permainan tradisional ular naga dalam menstimulus kemampuan sosial. Adapun faktor penghambat dan pendukung yang peneliti temui. Faktor penghambat dan faktor pendukung ditemui yaitu faktor penghambat dimana beberapa anak-anak sering tak turun pada pelaksanaan permainan tradisional yang mengakibatkan anak tersebut tertinggal baik dalam pencapaian kemampuan sosial dan pengalaman bermain bersama temannya. Guru sendiri membuat solusi dari faktor penghambat dengan terus menghimbau kepada orang tua agar peserta didik dapat lebih sering hadir demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Faktor pendukungnya yaitu permainan tradisional menggunakan alat yang mudah didapat disekitar lingkungan bahkan ada beberapa permainan yang tak perlu menggunakan alat. Permainan tradisional ular naga juga mudah dimainkan dan menyenangkan untuk anak. Sehingga saat anak melaksanakan permainan dengan antusias dan senang membuat kemampuan sosial anak terstimulus dengan baik.

Dalam pelaksanaan permainan tradisional ular naga tentu akan adanya evaluasi dalam kegiatan yang telah dilakukan. evaluasi sendiri merupakan proses pengumpulan dan pengelolaan informasi guna menentukan tingkat pencapaian perkembangan pada peserta didik untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan evaluasi dengan menggunakan lembar penilaian ceklist dengan skala sangat baik pencapaian peserta didik dengan sesuai dengan kategori instrumen lembar penilaian sesuai dengan implementasi permainan ular naga yang telah dilaksanakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional ular naga dalam menstimulus kemampuan sosial anak di SD Negeri 101912 Pagar Merbau yang pertama perencanaan yaitu berisi guru mempersiapkan modul ajar, guru melakukan pijakan sebelum bermain dengan menyampaikan beberapa langkah dan kesepakatan. Dalam pelaksanaan guru menerapkan permain tradisional ular naga dengan cara berkelompok Pada evaluasi guru melakukan penilaian ceklist

Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

terhadap anak dengan kategori sangat baik. Dalam pelaksanaan permainan juga tak luput dari faktor penghambat dan faktor pendukung. Dalam permainan tradisional yang telah dilaksanakan faktor penghambatnya yaitu beberapa murid jarang turun saat permainan dilaksanakan. Adapun faktor pendukung dalam permainan ini yaitu dari segi alat permainan yang digunakan sangat mudah didapat karena berada dilingkungan sekitar sekolah. Serta permainan yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan permainan tradisional

Referensi

Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestari Ningrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 3.

Fakhruddin, Asef Umar. *Sukses Menjadi Guru PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 10.

Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,"* *1*(September), 329–337. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5542

Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, *5*(1), 39–44. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jurnalbinadesa/article/download/41045/14045

Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 81.

https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475

Khoirunnisa, I. S. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,*5*(12), 1854.

https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364

Linda, F. K. R. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *3*(3), 2013–2015.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revi). PT Remaja Rosdakarya.

Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(1), 1–9. https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261

Ramadhani, A. (2018). Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. *Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional*, 6–10. https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/175

Samosir, R. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Batak bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.

EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, *2*(2), 333–338. http://jurnaledukasia.org

Volume: 1| Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. v1i2.3259

Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, *1*(2), 1– 14. https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116

Ridho, Rosyid, Markhamah, dan Darsinah. "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di KB Cerdas". *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 2, (2015).