BOY-BOYAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**Thia Isri Yuningsih^{1)*}, Heri Yusuf Muslih¹⁾, Sima Mulyadi¹⁾**¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jalan Dadaha No. 18
Tasikmalaya 46115, Indonesia.

*Email: thiaisriyuning@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji manfaat dari setiap gerakan permainan tradisional boy-boyan terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian deskriptif yang digunakan adalah analisis kegiatan. Penelitian ini dilakukan pada salah satu TK di wilayah Kabupaten Ciamis pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah guru dan kepala sekolah. Permainan tradisional boy-boyan belum dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini dengan berbagai alasan, minimnya lahan, serta tidak tercantumnya permainan tradisional dalam kurikulum nasional menjadi kendala belum digunakannya permainan tradisional khususnya boy-boyan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Permainan tradisional boy-boyan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Saat akan menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, maka pilihlah permainan tradisional yang sederhana.

Kata kunci: anak usia dini, boy-boyan, permainan tradisional.**BOY-BOYAN AND EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT****Abstract**

The purpose of this study was to examine the benefits of each traditional boy-boyan game movement on aspects of early childhood development. The research approach used by researchers in this study is a qualitative approach, using descriptive methods and the type of descriptive research used is activity analysis. This research was conducted in one of the kindergartens in the Ciamis Regency area in the even semester of the 2020/2021 school year. The subjects in this study were teachers and school heads. Traditional boy-boy games have not been used as learning media for early childhood for various reasons, the lack of land, and the absence of traditional games in the national curriculum are obstacles to not using traditional games, especially boy-boyan, as learning media for early childhood. Traditional boy-boy games can be used as a learning medium for early childhood to develop all aspects of their development. When going to make traditional games as learning media, then choose simple traditional games.

Keywords: early childhood, boy-boyan, traditional games.**PENDAHULUAN**

Manusia dengan rentang usia 0-6 tahun sering disebut dengan anak usia dini (Permendikbud Nomor 137, 2014). Periode ini biasa disebut dengan periode emas (Rihlah et al., 2020). Periode emas merupakan suatu periode untuk memacu perkembangan anak agar mampu berkembang secara optimal sesuai standar yang telah ditetapkan (Affrida, 2017). PAUD sebagai lembaga pendidikan hadir dengan tujuan untuk membantu mengoptimalkan setiap aspek

perkembangan anak, membantu anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dan kehidupannya selanjutnya di masyarakat (Widodo, 2019).

Pembelajaran di PAUD harus mencakup 6 (enam) aspek perkembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud Nomor 146, 2014). Pengembangan setiap aspek perkembangan dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, salah

satunya melalui permainan tradisional (Yani, 2017).

Banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk menstimulus perkembangan anak usia dini, termasuk permainan tradisional (Syamsurrijal, 2020). Permainan tradisional dapat menjadi alternatif pilihan kegiatan main untuk memfasilitasi setiap aspek pengembangan anak. Penelitian menyebutkan bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan dasar anak (Saputra & Ekawati, 2017). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu media yang berfungsi untuk menstimulus tingkat pencapaian perkembangan anak (R & Nirmala, 2018). Penelitian sejenis juga menyebutkan bahwa mengembangkan kecerdasan jamak anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional (Djuwita & Fakhri, 2019). Pembentukan karakter anak dapat difasilitasi menggunakan permainan tradisional (Setiani, 2019).

Kini seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional sangat disayangkan sudah semakin tersisihkan, tergantikan oleh permainan-permainan moderen. Tapi tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional tidak kalah menarik dan edukatif dengan permainan moderen. Hal ini dibuktikan oleh (Zulaeni et al., 2019) permainan boy-boyan mengandung tujuh nilai karakter diantaranya religius, rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, kerja keras, peduli sosial serta cinta damai.

Banyak penelitian lain juga mengenai manfaat permainan tradisional bagi anak usia dini seperti dikemukakan oleh (Maulida, 2020) bahwa kemampuan sosial anak usia dini dapat dipengaruhi oleh permainan bakiak. Kemampuan sosial anak-anak berkembang saat anak berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, melalui permainan bakiak anak akan bersosialisasi dengan temannya untuk melakukan suatu permainan agar mencapai target yang diharapkan. Bertambahnya kemampuan interaksi sosial anak usia dini disebabkan anak bermain congklak (Nurhayati et al., 2020). Permainan congklak mampu mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak dikarenakan dalam permainan anak akan melakukan interaksi bersama kawan yang menjadi teman bermain, maka secara otomatis anak akan melakukan interaksi sosial bersama temannya. Melalui permainan congklak anak usia dini belajar konsep bilangan (Riyati & Hasibuan, 2018). Melalui konsep bilangan, anak mengenal bilangan melalui benda konkrit

sehingga akan mudah untuk mengingat bilangan.

Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat dipengaruhi oleh permainan gobak sodor (Ketty et al., 2020). Motorik Kasar merupakan gerakan yang melibatkan seluruh bagian anggota tubuh manusia. Kemampuan motorik kasar perlu dikembangkan agar anak dapat bergerak dengan bebas tanpa adanya hambatan. (Muslih, 2018). Kebebasan anak dalam bergerak merupakan hal terpenting dalam pengembangan gerak dasar bagi anak, namun cara untuk mengembangkan teknik tersebut juga perlu diajarkan kepada anak sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak. Permainan tradisional petak umpet bermanfaat terhadap perkembangan motorik kasar anak (Sari et al., 2020). Pengembangan kemampuan gerak anak dapat dilakukan melalui gerakan-gerakan dalam permainan, hal ini disebabkan sebagian besar permainan melibatkan seluruh otot tubuh yang artinya dapat membantu pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Menurut (Shofia & Saridewi, 2019) permainan tradisional kotak pos bermanfaat untuk menambah perbendaharaan kata anak usia dini. Kemampuan berbahasa seorang anak harus dilatih sejak dini melalui hal-hal sederhana. Kemampuan berbahasa seseorang dimulai saat seseorang mampu mengucapkan sebuah kata, maka perbendaharaan kata bagi anak harus terus ditambah sebagai upaya dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini.

Berdasarkan paparan manfaat beragam jenis permainan tradisional Indonesia telah membukakan mata kita, bahwa Indonesia kaya akan permainan tradisional yang berfungsi sebagai sarana belajar anak usia dini. Alif menyatakan bahwa terdapat sekitar 2600 permainan tradisional Indonesia dengan kandungan manfaat yang berbeda-beda (Assidiq, 2016). Maka sudah seharusnya permainan tradisional digunakan di lingkungan pendidikan, sebagai alat untuk memfasilitasi perkembangan anak serta sarana untuk memperoleh kebahagiaan bagi anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan menggunakan atau tanpa alat secara sadar untuk menimbulkan rasa senang sehingga anak mampu mengekspresikan keinginannya melalui berbagai kejadian pribadi (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Bermain adalah kegiatan menyenangkan serta dapat dijadikan media latihan yang baik bagi anak, sebab dikerjakan secara sukarela (Pudjiati, 2011). Masa anak-anak merupakan masa emas, pada masa itu pemberian stimulus harus dilakukan secara

maksimal agar perkembangan anak dapat mencapai titik optimal. Bermain merupakan suatu hal menggembirakan dan sangat diminati oleh setiap anak, bagi anak bermain sama seperti aktifitas bekerja pada orang dewasa. Sehingga secara tidak langsung, melalui kegiatan bermain orang dewasa dapat menstimulus setiap aspek perkembangan anak, karena saat bermain anak tidak sadar bahwa sebenarnya anak sedang belajar.

Permainan merupakan kegiatan bermain yang diikat oleh seperangkat aturan hasil kesepakatan bersama dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Selain melalui kegiatan bermain tanpa aturan, menstimulus perkembangan anak juga dapat dilakukan melalui permainan. Bermain ataupun permainan sama-sama dapat digunakan sebagai alat dalam menstimulus setiap aspek perkembangan anak, karena keduanya dapat menimbulkan kesenangan pada anak.

Kegiatan bermain serta permainan bagi anak merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kepuasan. Kegiatan bermain dan melakukan permainan bagi anak merupakan suatu pekerjaan serta kebutuhan mendasar. Sebagaimana disebutkan oleh (Pratiwi, 2017) bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengenal lingkungannya serta merupakan suatu kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi seorang anak terlebih anak usia dini.

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan, bentuk penyebarannya dilakukan dari mulut ke mulut anggota masyarakat tertentu, berbentuk tradisional, turun temurun, juga bervariasi (Achroni, 2012). Variasi permainan tradisional biasanya berupa penambahan, pengurangan atau penggantian gerakan, tergantung tempat permainan itu dilakukan. Banyaknya variasi permainan tradisional semakin menambah keragaman permainan tradisional Indonesia. Permainan tradisional adalah permainan zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi (Yulita, 2017). Permainan tradisional biasanya berasal dari budaya masyarakat setempat, biasanya cenderung dimainkan secara berkelompok, menggunakan alat-alat sederhana serta menanamkan nilai-nilai kepribadian bangsa.

Boy-boyan pada awalnya merupakan sebuah permainan tradisional yang dilakukan oleh laki-laki (Afrina & Yulsyofriend, 2020). Tetapi seiring berjalannya waktu, tidak sedikit anak perempuan yang ikut serta memainkannya. Boy-boyan merupakan permainan kelompok dengan melibatkan banyak orang, maka secara

otomatis permainan ini membutuhkan kerja sama yang baik antar anggota kelompok agar dapat memenangkan permainan. Boy-boyan minimal dimainkan oleh tiga orang anak, dua anak sebagai penyerang dan satu orang sebagai penjaga. Tetapi semakin banyak jumlah orang yang ikut bermain akan semakin asyik. Boy-boyan biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang pada sore hari. Boy-boyan umumnya dimainkan dengan waktu yang cukup lama sekitar satu jam atau berakhir saat para pemain sudah merasa lelah. Dibutuhkan lahan yang cukup luas untuk memainkan permainan boy-boyan, karena dalam permainan ini terdapat aktifitas berlari untuk menghindari serangan lawan. Boy-boyan berguna untuk kemajuan sosial anak, motorik anak serta mengasah anak untuk berstrategi.

Boy-boyan merupakan salah satu permainan yang memakai bola dalam pelaksanaannya. (Imani et al., 2020) permainan bola dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu anak dalam meningkatkan dan merangsang kemampuan gerak dasar manipulatif anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji manfaat dari setiap gerakan permainan tradisional boy-boyan terhadap aspek perkembangan anak usia dini.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian deskriptif yang digunakan adalah analisis kegiatan. Penelitian ini dilakukan disalah satu TK di wilayah Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang guru dan seorang kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati keadaan lingkungan sekitar sekolah. Wawancara dilakukan terhadap guru dan kepala sekolah untuk mengetahui alasan-alasan permainan tradisional tidak dijadikan media pembelajaran bagi anak di sekolah tersebut. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks wawancara terbuka. Data pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan peneliti, serta hasil wawancara bersama kepala sekolah dan guru.

Peneliti dalam penelitian ini akan mereduksi setiap data yang diperoleh dari setiap sumber data. Setelah mereduksi data,

selanjutnya peneliti akan menguraikan perolehan data dalam bentuk naratif. Selanjutnya peneliti membuat kesimpulan dan verifikasi hasil penelitian peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data di lapangan melalui wawancara dengan pihak sekolah, belum digunakannya permainan tradisional untuk media pembelajaran bagi anak dengan alasan minimnya lahan, kurangnya orang dalam mengawasi anak saat bermain, serta jarang ditemukannya alat-alat dan bahan yang dahulu sering digunakan dalam permainan tradisional menjadi kendala sehingga belum digunakannya permainan tradisional sebagai media pembelajaran bagi anak. Selain itu, guru juga terlalu terpaku pada kurikulum nasional sehingga dalam mengembangkan kurikulum di tingkat satuan pendidikan guru kurang mengeksplorasi kegiatan-kegiatan baru dan menyenangkan bagi anak.

Sudah selayaknya dalam pembelajaran di sekolah permainan tradisional khususnya boy-boy sebagai media pembelajaran di sekolah. Setiap gerakan boy-boy dapat guru jadikan sebagai media untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak usia dini. Guru dapat mengaitkan setiap gerakan permainan tradisional boy-boy dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada setiap aspeknya.

Permainan tradisional boy-boy dapat menstimulus aspek perkembangan nilai agama dan moral, hal ini terjadi sebelum permainan dimulai guru mengajak anak untuk berdoa memohon keselamatan saat bermain boy-boy, dalam permainan boy-boy guru dapat mengajarkan kejujuran serta sportipitas pada anak, dalam permainan anak biasanya dituntut untuk jujur dan sportif. Selain itu, pada permainan tradisional boy-boy juga akan terlihat anak mampu untuk mematuhi setiap peraturan yang telah ditetapkan oleh guru sebelum bermain. Menurut (Andriani, 2012) bahwa permainan tradisional banyak mengandung unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Fisik motorik anak usia dini sudah sangat jelas terstimulasi dalam permainan tradisional boy-boy. Mulai dari anak membolak balikkan telapak tangan saat pembagian kelompok, menggelindingkan bola untuk merobohkan susunan genting, menyusun pecahan genting menjadi satu susun, melemparkan bola untuk mematikan lawan hingga berlalri untuk mengejar serangan lawan. Penelitian (Ramadan

& Hasibuan, 2018) menyatakan bahwa permainan tradisional boy-boy berpengaruh terhadap kemampuan fisik motorik anak usia dini.

Beberapa permainan tradisional memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung (Achroni, 2012). Permainan tradisional boy-boy dapat terstimulus aspek perkembangan kognitif melalui anak menghitung jumlah seluruh pemain, menghitung jumlah pemain saat dibagi menjadi dua kelompok sama banyak, mengingat teman satu tim dan mengingat tim lawan, menyusun pecahan genting saat tidak dikejar lawan serta menyusun pecahan genting mulai dari yang terbesar sampai yang terkecil.

Anak memahami aturan permainan yang disampaikan oleh guru dan mampu berkomunikasi dengan temannya saat permainan berlangsung, merupakan ciri bahwa perkembangan bahasa anak telah memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan pada aspek bahasa. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup perkembangan bahasa antara lain memahami aturan dalam suatu permainan dan berkomunikasi secara lisan (Permendikbud Nomor 137, 2014).

Sosial emosional anak usia dini terstimulus dengan baik saat anak bermain permainan tradisional boy-boy, anak memberikan kepercayaan kepada seorang temannya untuk menjadi pemimpin dalam timnya, anak mau menerima saat ada tim yang menjadi kelompok penyerang dan kelompok penjaga, anak dalam kelompok penyerang berdiskusi untuk menentukan orang pertama yang bertugas untuk menggelindingkan bola ke arah tumpukan pecahan genting, anak tertib menggunakan alat main sesuai fungsinya, anak mampu menerima saat harus berganti kelompok (kelompok penyerang menjadi kelompok penjaga dan sebaliknya), anak dapat menerima hasil akhir pertandingan, anak senang saat memenangkan pertandingan, anak sedih saat kalah dalam pertandingan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Afrianti, 2014) yang mengatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif media pengembangan kompetensi sosial emosi anak usia dini. Penelitian (Wulandari & Ibrahim, 2020) juga menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan sosol anak.

Stimulasi perkembangan seni anak usia dini dalam permainan boy-boy dapat dilakukan setelah permainan selesai, yaitu

berupa pemberian hukuman kepada kelompok yang kalah dalam pertandingan. Hukuman dapat berupa menyanyikan lagu dihadapan kelompok yang memenangkan pertandingan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Damayanti et al., 2020) mengatakan bahwa menyanyikan lagu dengan sikap yang benar telah memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek seni.

Berdasarkan uraian manfaat gerakan permainan tradisional boy-boyan, sudah seharusnya permainan tradisional boy-boyan ini digunakan di lembaga PAUD sebagai media untuk menstimulus setiap aspek perkembangan anak usia dini. Pembelajaran di PAUD tidak harus selalu terpaku pada kertas dan pensil yang menyebabkan kekakuan pembelajaran. Pembelajaran di PAUD seharusnya aktif, kreatif dan menyenangkan bagi semua yang melakukannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian peneliti, permainan tradisional boy-boyan masih belum dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dengan berbagai alasan, seperti minimnya lahan, kurangnya orang dalam mengawasi anak saat bermain, jarang ditemukannya alat-alat dan bahan yang dahulu sering digunakan dalam permainan tradisional serta tidak tercantumnya permainan tradisional dalam kurikulum nasional menjadi kendala sehingga belum digunakannya permainan tradisional khususnya boy-boyan sebagai media pembelajaran bagi anak. Padahal setelah dikaji, permainan tradisional boy-boyan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Saran

Setelah penelitian peneliti selesai, diharapkan guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran bagi anak. Pilihlah permainan tradisional sederhana, baik cara melakukannya ataupun alat yang digunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Affrida, E. N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2),

124–130.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.2>

- Afrianti, N. (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 1–12.
- Afrina, R., & Yulsyofriend. (2020). *Pengaruh Permainan Boy-Boyan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. 4(3), 3294–3304.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Ardini, & Lestarinigrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Assidiq. (2016). Hanya 60 Persen Permainan Tradisional Masih Bertahan. *Republika*.
- Damayanti, E., Amaliah, A. R., & Ismawati. (2020). *Capaian dan Stimulasi Aspek Perkembangan Seni pada Anak Kembar Usia 5 Tahun*. 3(3), 1–17.
- Djuwita, W., & Fakhri, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini pada PAUD di Kota Mataram. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 87–102.
- Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan. (2020). *Permainan Bola terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(2), 273–284.
- Ketty, E., Ahmad, S., & Andriani, D. (2020). Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1).
- Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 50–60.
- Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana Mengerjakan Gerak Lokomotor pada Anak Usia Dini? *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(1), 76–88.

- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pratiwi. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2).
- Pudjiati. (2011). *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kemendiknas.
- R, S. A., & Nirmala. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2), 31-38.
- Ramadan, A. N., & Hasibuan, R. (2018). Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(2), 1-8.
- Rihlah, J., Kamilah, U., & Shari, D. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 51-61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Riyati, & Hasibuan, R. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Berkartu Bilangan terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Konsep Banyak dan Sedikit pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(1), 1-9.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2).
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Kelompok B*. 5(1), 40-44.
- Setiani, R. E. (2019). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan di TK Negeri Pembina 2 Purwokerto*. 4(1), 39-52.
- Shofia, Q. N., & Saridewi. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Kotak Pos terhadap Perbendaharaan Kata Anak di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-63 Padang*. 4(2), 117-126.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Widodo. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin.
- Wulandari, Y., & Ibrahim, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(1), 120-129.
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan DIKMAS*, 12(2), 89-98.
- Yulita. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud.
- Zulaeni, S., Chandra, A., Sagala, D., & Pusari, R. W. (2019). *Analisis Nilai Karakter Disiplin Melalui Permainan Tradisional Boin-Boin di TK Kartini Dempet Kelas A Tahun Ajaran 2018 / 2019*. 8(2), 1-9.