Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur

Arif Samsurrijal
Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban
arif.syamsurrijal@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 10-11-2022 | *Revised: 03-12-2022* | *Accepted: 10-12-2022*

Abstrak: Anak adalah pewaris masa depan bangsa. Oleh karena itu anak perlu dibekali dengan Pendidikan, termasuk di dalamnya Pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat menjadi tameng bagi anak agar terhindar dari hal hal negative di tengah gempuran teknologi saat ini. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana permainan tradisional Indonesia dapat menjadi media untuk menanamkan nilai nilai karakter bagi siswa atau anak. Hal ini karena Indonesia yang kaya akan suku dan budaya menyimpan banyak sekali permainan tradisional yang sarat akan nilai nilai luhur warisan nenek moyang. Artikel ini adalah studi literatur (library research) yang menggunakan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi. Sedangkan teknik analisa yang digunakan adalah indektif deskriptiv. Hasil menunjukkan bahwa Indonesia memiliki banyak permaian tradisional dari berbagai daerah. Di samping itu, terdapat nilai nilai yang diajarkan dari bermain tersebut, dimana cocok dengan dunia anak yang merupakan dunia bermain.
Katakunci: permainan tradisional Indonesia, media pembelajaran, Pendidikan karakter, siswa, anak

Latar Belakang

Penanaman Pendidikan karakter harus dilakukan semenjak usia dini sehingga akan tertanam dalam diri mereka. Dalam hal ini, peran orangtua dan pendidik atau guru di sekolah sangat penting karena waktu anak akan dihabiskan Bersama mereka. Penanaman pendidikan karakter pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara atau media, termasuk di dalamnya dari bermain. Telah diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain, sehingga pelajaran atau penanaman nilai pada anak dapat dilakukan dengan cara ini. Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan adalah dengan mengajarkan permainan tradisional Indonesia kepada anak (Hidayati, 2020). Mengutip dari pernyataan Tashadi, permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, misalnya

melatih cakap berhitung, melatih kecakapan berfikir, tidak cengeng, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Tesalonika dan Munawar, 2016).

Hal ini menjadi penting mengingat banyaknya fenomena yang tidak menyenangkan dimana jumlah atau angka kriminalitas yang melibatkan anak dan remaja terus meningkat di Indonesia, dimana anak anak yang masuk pada Lembaga Pemasyarakatan Khusus Anak (LKPA) sebanyak 23.9 persen karena kasus pencurian, 17.8 persen karena kasus narkoba, 13.2 persen karena kasus asusila dan lain sebagainya. KPAI juga menyebutkan bahwa 1.885 kasus telah ditangani selama semester pertama tahun 2018 dengan dominasi kasus berupa narkoba, pencurian, serta asusila (Detik News, 2018; Baihaqi, 2022).

Disebutkan sebelumnya bahwa dunia anak adalah dunia bermain, sehingga untuk proses internalisasi nilai dapat dilakukan salah satunya dengan bermain, meskipun banyak pula cara lain, misalnya dari lagu, storytelling, ataupun cara lainnya. Namun, dalam artikel ini, penulis berfokus pada media permainan tradisional. Indonesia yang kaya akan permainan tradisional, misalnya *gobak sodor, petak umper, lompat tali, dakon, kotak pos,* dan lain sebagainya dan setiap daerah memiliki permainan tradisionalnya sendiri sendiri. Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang kita, dimana tentu saja di dalamnya menyimpan nilai nilai luhur yang ingin diwariskan kepada generasi setelahnya. Namun, saat ini anak anak dan generasi muda lebih banyak tertarik untuk bermain *online games* yang diakses melalui komputer atau *smartphone* yang dimiliki. Jika fenomena ini terus berlanjut, maka bisa jadi suatu saat permainan tradisional akan hilang sama sekali di Indonesia karena tidak ada yang melestarikan. Sehingga, menggunakan permainan tradisional sebagai media untuk menanamkan Pendidikan karakter juga secara tidak langsung mempertahankan dan menyelamatkan warisan leluhur kita.

Artikel ini merupakan studi kepustakaan (library research), dimana data yang digunakan adalah data sekunder yang berasal dari artikel ilmiah, buku, laman, atau pun sumber data sekunder lainnya. Dalam kaitannya dengan hal ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan permainan tradisional, yaitu: Hidayati (2019) dengan judul *Storytelling: One Package Learning in Improving Language Skill and Implanting Character Education on Children,* dimana penulis membahas tentang penggunaan bercerita (*storytelling*) untuk peningkatan kemampuan berbahasa dan Pendidikan karakter pada anak. Di samping itu terdapat pula tulisan dengan judul *Telling About Islamic Heroes And Female Leaders: Ways of Implanting Self-Concept, Moral, And Religious Value on Children* yang ditulis Hidayati (2019).

Metode Penelitian

Studi ini adalah library research yang menggunakan pendekatan semantic literature review. Peneliti akan mendeskripsikan bagaimana permainan tradisional Indonesia dapat menjadi media untuk menanamkan nilai nilai karakter bagi siswa atau anak. Hal ini karena Indonesia yang kaya akan suku dan budaya menyimpan banyak sekali permainan tradisional yang sarat akan nilai nilai luhur warisan nenek moyang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi. Sedangkan teknik analisa yang digunakan adalah indektif deskriptiv.

Data dan Analisa

Jean-Jacques Rousseou menyebutkan bahwa "….*our first teachers are our feet, our hands, and our eyes, ….to substitute books for all these….is but to teach us to use the reasons of other…".* Kita juga sering mendengar ungkapan bahwa Pendidikan anak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Selamet menyebutkan bahwa permainan terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: 1) Permainan fisik, misalnya permainan kejar kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. 2) Lagu anak anak, biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura pura. 3) Teka teki, merupakan permainan untuk mengasah kemampuan anak untuk berfikir logis dan matematis. 4) Bermain dengan benda benda, yaitu permainan dengan objek seperti air, pasir, balok yang dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. 5) Bermain peran, yang meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan sebagai orang lain. (Baihaqi, 2022)

Dharmamulya (2008) menyebutkan bahwa terdapat tiga jenis permainan tradisional. Kategori ini didasarkan pada pola permainannya, yaitu bermain dan bernyanyi atau dialog, bermain dan olah piker, serta bermain dan adu ketangkasan. Ia juga menambahkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari permainan ini, yaitu (1) melatih cakap berhitung; (2) melatih kecakapan berfikir; (3) tidak cengeng, melatih keberanian; (4) melatih bersikap jujur dan sportif. Hal yang hampir serupa disebutkan pula oleh Misbach (2006) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi oleh permainan tradisional, yaitu (a) aspek motoric melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motoric kasar, motoric halus; (b) aspek kognitif yang mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual; (c) aspek emosi katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri; (d) aspek bahasa pemahaman konsep konsep nilai; (e) aspek sosoal menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan social dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih ketrampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat; (f) aspek spiritual menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung; (g) aspek ekologis memahami pemanfaatan elemen elemen alam sekitar secara bijaksana; (h) aspek nilai nilai atau moral menghayati nilai nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Rogers & Sawyer's (1995) menyebutkan bahwa terdapat beberapa nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu: Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan ketrampilan social, serta merupakan wadah pengekspresian emosi. Selain itu, dalam *Best Play* (Iswinarti, 2010:8) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu sebagai berikut: 1) Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam seting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh "bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah". 2) Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolah raga, yang mengungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta

mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup. 3) Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam mengahadapi tantangan dan bahaya.

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imaginasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisonal dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Anne menyebutkan bahwa terdapat beberapa pengaru atau manfaat dari melakukan permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak, yaitu:

a. Menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang atau benda bahkan tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif menciptakan alat permainan
b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi ntuk anak anak yang memerlukan kondisi tersebut.
c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
d. Mengembangkan kecerdasan natural anak
e. Mengembangkan kecerdasan spasial anak
f. Mengembangkan kecerdasan musical anak
g. Mengembangkan spiritual anak

Indonesia sebagai negara yang kaya akan permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis permaian di masing masing daerah, misalnya gobak sodor, petak umpet, angkling atau engklek, dakon atau congklak, egrang, lompat tali, lempar batu atau gatheng, bola bekel, ular naga, layang-layang, cublak-cublak suweng, jamuran, kotak pos, sepak sekong, cendak beralih, gundu or kelereng, bentik, ABC lima dasar,

benteng-bentengan, balap karung, rumah rumahan tanah, boi-boinan, gasingan, gatrik, kasti, lenggang rotan, masak-masakan, donal bebek, bakiak atau teklek, polisi-polisian, rangku alu, paraga, pletokan, amelia-amelia, kucing dan tikus, ketapel, lari tempurung, mendorong ban, mercon bambu, ngadu muncang, dan lain sebagainya.

Latif, dkk. (2014) menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: media visual/grafis, media audio, serta media audio-visual.

a) Media visual/media grafis
   Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah:

1) Gambar/foto yang mempunya sifat konkret dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan. Terdapat beberapa syarat gambar/foto yang baik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu autentik, sederhana, ukuran relative, mengandung gerak atau perbuatan, gambar atau foro karya siswa sendiri akan lebih baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2) Sketsa: gambar sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang dibahas.
3) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis garis dan symbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
4) Chart: mempunya fungsi pokok menyajikan ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar untuk melengkapinya sering kali menggunakan symbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan, atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
6) Kartun: suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol symbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian tertentu.
7) Poster: gambar yang berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
8) Peta dan globe: berfungsi untuk menyajikan data dab informasi tentang lokasi
9) Flannel board: media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula
10) Bulletin board: berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan bulletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu

b) Media audio
   Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing lambing auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa.

c) Media audio visual

Media audio visual memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film, bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, relevisi, video, games, dan simulasi.

Kata karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter dapat pula diartikan sebagai huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layer dengan papan ketik. Mengutip dari Laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang memiliki tujuan utama untuk mengimplementasikan Nawacita Presiden Joko Widodo – Jusuf Kalla dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini ingin ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

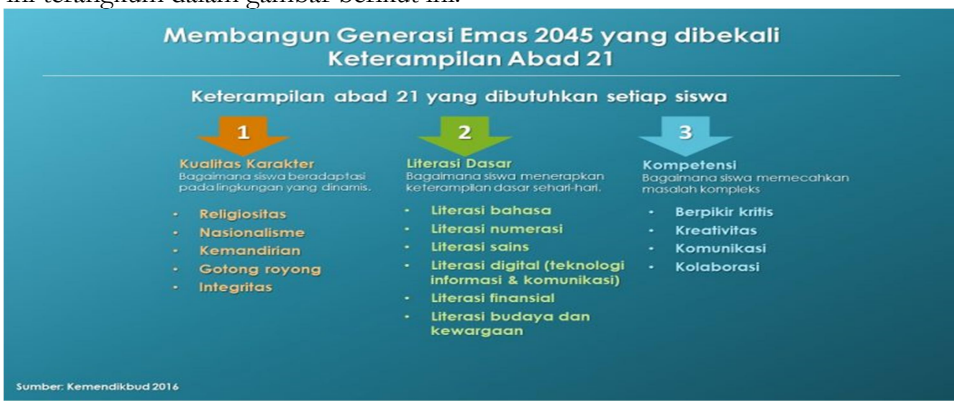
PPK lahir karena kesadaran akan tantangan ke depan yang semakin kompleks dan tidak pasti, namun sekaligus melihat ada banyak harapan bagi masa depan bangsa. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian, berupa individu-individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Memahami latar belakang, urgensi, dan konsep dasar PPK menjadi sangat penting bagi kepala sekolah agar dapat menerapkannya sesuai dengan konteks pendidikan di daerah masing-masing.

Tujuan dari PPK adalah membangun dan membekali Peserta Didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; serta merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi ekosistem pendidikan. Konsep dari PPK terangkum dalam diagram berikut:

Sumber: Kementerian Pendidikan Nasional

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 5 nilai utama yang digalakkan dalam usaha untuk menumbuhkan nilai nilai karakter, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, serta integritas. Kelima nilai tersebut merupakan aktualisasi dari Pancasila. Sumber dari kelima nilai tersebut berdasar dari filosofi Pendidikan karakter yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara berupa olah hati, olah karsa, olah piker dan olah raga.(Nurullah, 2022)

Pada dasarnya penanaman nilai nilai karakter yang digalakkan ini merupakan wujud usaha pemerintah untuk menyiapkan para generasi muda untuk menyongsong perkembangan yang semakin cepat. Pemerintah menyebutkan bahwa anak anak perlu dibekali dengan 3 hal pokok, yaitu kualitas karakter, literasi dasar serta kompetensi untuk nantinya membangun generasi emas di tahun 2045. Kualitas karakter terangkum dalam 5 core values yang telah disebutkan sebelumnya, kemudian literasi dasar mencakup literasi bahasa, numerasi, sains, digital, finansial, sera budaya dan kewargaan. Sedangkan kompetensi meliputi berfikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Hal ini terangkum dalam gambar berikut ini:



Sumber: Kementerian Pendidikan Nasional

The National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) menyebutkan bahwa early childhood adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun, pre school adalah anak antara usia 1-3 tahun dan usia masuk kelas satu biasanya antara usia 3-5 tahun, sementara toddler adalah anak yang mulai berjalan sendiri sampai dengan usia 3 tahun (Adriani, 2012). Dalam buku Pedoman Penyelenggaraan PAUD disebutkan bahwa prinsip prinsip penyelenggaraan PAUD didasarkan pada hal hal berikut ini:

a. Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu ditunjukkan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan masing masing anak sebagai individu.
b. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda benda yang dimainkannya.
c. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, focus, serius dan konsentrasi. (Jafar, 2022)

d. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan mejadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain.
e. Mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu berorientasi dan memiliki ketrampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.
f. Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
g. Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip prinsip perkembangan anak.
h. Rangsangan Pendidikan mencakup semua aspek perkembangan. Rangsangan Pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan. Saat anak melakukan sesuatu sesungguhnya ia sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan/kecerdasannya.

Menurut Direktorat PAUD, prinsip perkembangan anak adalah:

a. Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi dan merasakan aman serta nyaman dalam lingkungannya.
b. Anak akan belajr terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep hingga mampu membuat sesuatu yang berharga
c. Anak belajar melalui interaksi social baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya yang ada di lingkungannya.
d. Minat dan ketekunan akan memotivasi belajar anak
e. Perkembangan dan gaya belajar anak seharusnya dipertimbangkan sebagai perbedaan individu
f. Anak belajar dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dari non verbal ke yang verbal, dan dari diri sendiri ke social

Menanamkan suatu Pendidikan atau nilai sebaiknya dilakukan sejak dini, karena kita telah mengenal apa yang disebut dengan golden ages dimana otak anak menyerap sesuatu seperti spons. Di samping itu, usia dini adalah masa dimana pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, baik itu berupa perkembangan fisiologik, bahasa, koginitif maupun motoric. Latif, dkk. (2014) menyebutkan bahwa perkembangan di usia dini akan menentukan perkembangan anak pada tahap tahap selanjutnya. Hal serupa juga disebutkan oleh Sugito dalam tulisannya yang menyebutkan bahwa keberhasilan menjalankan tugas perkembangan dalam suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya. Poin ini dapat dikaitkan dengan beberapa tujuan Pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya
2. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk Gerakan motoric kasar dan motoric halus serta mampu menerima rangsangan motoric
3. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar
4. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat

5. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat, menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
6. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif

Kesimpulan

Dari deskripsi di atas terlihat bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media yang menyenangkan untuk menanamkan nilai nilai luhur kepada anak. Nilai nilai tersebut penting untuk ditanamkan sejak dini agar anak memiliki "pelindung" dari dunia sekitarnya. Di samping itu, Indonesia yang memiliki beragam budaya tentunya memiliki banyak nilai luhur yang diwariskan nenek moyang, dimana salah satunya melalui permaian tradisional. Dengan digunakannya permainan tradisional sebagai media pembelajaran atau penanaman Pendidikan karakter, secara tidak langsung juga ikut merawat dan melestarikan budaya Indonesia di tengah maraknya online games atau modern games sehingga eksistensi permainan tradisional akan tetap terjaga.

Daftar Pustaka

Andriani, Tuti. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya.* 9(1), 121-136.

Baihaqi. (2022). Upaya Guru Madrasah Dalam Membentuk Kedisiplinan Pelajar Di Madrasah Aliyah Swasta Amaliyah Tanjung Tiga. *Nusantara Education*, *1*(1), Article 1. https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/19

Dharmamulya, sukirman dkk. (2005). *Permainan Tradisional.* Purwangan: KEPEL PRESS

Hidayati, Niswatin Nurul (2019). One Package Learning in Improving Language Skill and Implanting Character Education on Children. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam.*7(2). 53-72. DOI: https://doi.org/10.5281/edukasi.v7i2.390

Hidayati, Niswatin Nurul (2019). Telling About Islamic Heroes And Female Leaders: Ways of Implanting Self-Concept, Moral, And Religious Value on Children. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(2), 1-14. DOI: https://doi.org/10.36835/au.v1i2.227

Hidayati, Niswatin Nurul (2020). Language and Brain: Maximizing Children's Brain in Learning Foreign Language Through Storytelling, Songs, and Flashcards. *IBRIEZ: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains.* 5(1). 57-72.

Hidayati, Niswatin Nurul. (2020). Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI).* 5(1), 81-101. DOI: 10.24269/ijpi.v5i1.2475

Ikhsanudin, Arief. (2018). Ada 504 Kasus Anak Jadi Pelaku Pidana, KPAI Soroti Pengawasan Ortu. Retrieved from https://news.detik.com/berita/d-4128703/ada-504-kasus-anak-jadi-pelaku-pidana-kpai-soroti-pengawasan-ortu

Iswinarti. (2010). Nilai Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Naskah Publikasi.*

Jafar, W. A. (2022). Legality Of Halal Food Certification On Maslahah Mursalah Perspective. *JURNAL ILMIAH MIZANI: Wacana Hukum, Ekonomi, Dan Keagamaan*, *9*(1), Article 1. https://doi.org/10.29300/mzn.v9i1.7055

Koran Sindo. (2019). Tindak Kriminalitas Anak Sangat Memprihatinkan. Retrieved from https://nasional.sindonews.com/read/1386542/13/tindak-kriminalitas-anak-sangat-memprihatinkan-1552524624

Latif, Muktar., dkk. (2014) *Orientasi Baru Pendidiikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Misbach, Ifa H. (2006). Peran Permainan Tradisional Yang Bemuatan Edukatif Dalam Menyumbang Karakter Dan Identitas Bangsa. *Research Report*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Nurullah, S. A. (2022). Practice Services Between Sale and Purchase of Coffee Syari'ah Economic Perspective | Nusantara Economy. *Nusantara Economy*, *1*(1), 14–28.

Rogers, C.S., JK. Sawyers. (1995). *Play in the Lives of Children: American Series in Mathematical and Management Sciences*. Washington DC: Natl Assn For the Education.

Tesalonika, Clara., Munawar, Muniroh. (2016). Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus. *PAUDIA Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini.* 5(2), 33-49.