Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika
Vol. 3 No. 6 November 2025
e-ISSN :2988-0440 dan p-ISSN :2988-0491, Hal 41-52
DOI: https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i6.1472

Internalisasi Pribadi dan Berpikir Kritis melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Susanto

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.46, Kudusan, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur

Korespondensi penulis: susanto.susan@gmail.com

Abstract. *Instilling character values and critical thinking skills in elementary school students is an important focus in 21st century learning. One contextual approach that can be utilized is through traditional games, which are rich in educational, collaborative, and social elements. This study aims to review various literature discussing the role of traditional games in internalizing character values and developing critical thinking skills in elementary school students. The method used is a systematic literature review of relevant national and international articles over the past ten years. The results of the study indicate that traditional games positively contribute to the formation of values such as honesty, responsibility, cooperation, and sportsmanship. Additionally, activities within games that involve decision-making, problem-solving, and team strategies can stimulate critical thinking skills in children from an early age. This study recommends integrating traditional games into the elementary school curriculum as an effective culture-based learning tool for simultaneously shaping students' character and cognitive abilities.*

Keywords: *traditional games, character, critical thinking, elementary school, literature review*

Abstrak. *Menanamkan nilai-nilai karakter dan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan fokus penting dalam pembelajaran abad ke-21. Salah satu pendekatan kontekstual yang dapat dimanfaatkan adalah melalui permainan tradisional, yang kaya akan unsur-unsur pendidikan, kolaboratif, dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau berbagai literatur yang membahas peran permainan tradisional dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis dari artikel nasional dan internasional yang relevan selama sepuluh tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif terhadap pembentukan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Selain itu, kegiatan dalam permainan yang melibatkan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan strategi tim dapat merangsang keterampilan berpikir kritis pada anak-anak sejak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan pengintegrasian permainan tradisional ke dalam kurikulum sekolah dasar sebagai alat pembelajaran berbasis budaya yang efektif untuk secara bersamaan membentuk karakter dan kemampuan kognitif siswa.*

Kata kunci: *permainan tradisional, karakter, berpikir kritis, sekolah dasar, tinjauan pustaka*

Received November 8, 2025; Revised November 12, 2025; Accepted November 14, 2025
Susanto, susanto.susan@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan berpikir kritis merupakan dua aspek penting dalam pendidikan abad ke-21. Kurikulum Merdeka dan berbagai kebijakan pendidikan nasional telah menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan tetapi juga berfokus pada penguatan nilai-nilai moral dan sosial serta keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sejak jenjang sekolah dasar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Dalam konteks ini, sekolah dasar memegang peran strategis sebagai fondasi utama dalam membentuk kepribadian dan cara berpikir siswa. Namun, implementasi pendidikan karakter dan pembelajaran berpikir kritis seringkali masih bersifat normatif dan belum terintegrasi secara kontekstual ke dalam aktivitas sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung berfokus pada ranah kognitif dengan menggunakan pendekatan konvensional, sehingga membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung dan aktivitas sosial (Lickona, 1991; Hosnan, 2014). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat mengintegrasikan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik secara holistik.

Permainan tradisional, sebagai bagian dari budaya lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang edukatif dan bermakna. Permainan seperti gobak sodor, petak umpet, bentengan, engklek, dan congklak bukan sekadar kegiatan rekreasi, tetapi juga mengandung unsur kerja sama, komunikasi, pengambilan keputusan, kejujuran, dan sportivitas (Sedyadi & Purnomo, 2021). Aktivitas dalam permainan tradisional dapat merangsang interaksi sosial, melatih keterampilan memecahkan masalah, dan menanamkan nilai-nilai luhur secara alami dan menyenangkan. Selain itu, dalam konteks pengembangan berpikir kritis, permainan tradisional mendorong siswa untuk berpikir taktis, merumuskan strategi, dan mengambil keputusan cepat dalam situasi yang dinamis. Hal ini sejalan dengan definisi berpikir kritis sebagai kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan merumuskan tanggapan secara logis dan rasional (Ennis, 2011). Dengan demikian, permainan tradisional berpotensi sebagai media pembelajaran kontekstual yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga membentuk karakter dan cara berpikir anak.

Melalui tinjauan pustaka ini, penulis bertujuan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian dan perspektif teoretis mengenai efektivitas permainan tradisional dalam menginternalisasi karakter dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Tinjauan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang pembelajaran yang berakar pada kearifan lokal namun relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka dengan desain deskriptif kualitatif. Tinjauan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis hasil penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter dan pengembangan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Sumber Data

Sumber data penelitian ini diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah, baik nasional maupun internasional, yang terbit dalam 10 tahun terakhir (2013–2023). Artikel diambil dari basis data jurnal bereputasi seperti Google Scholar, ERIC, Scopus, DOAJ, serta portal jurnal nasional seperti Garuda dan Sinta. Kriteria pemilihan artikel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional, pendidikan karakter, dan/atau berpikir kritis pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau metode campuran. Artikel telah melalui proses peer review dan tersedia melalui akses terbuka atau melalui institusi akademik.

Prosedur Pengumpulan

Data Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut: Identifikasi kata kunci: "permainan tradisional", "pendidikan karakter", "berpikir kritis", "siswa sekolah dasar", "siswa sekolah dasar", "permainan tradisional", "pendidikan karakter", "berpikir kritis". Pemilihan artikel berdasarkan abstrak dan relevansi topik. Analisis isi artikel menggunakan pendekatan sintesis tematik untuk mengidentifikasi pola, konsep utama, dan kontribusi setiap studi.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis isi dan sintesis tematik, dengan langkah-langkah berikut: Membaca seluruh artikel secara menyeluruh. Mengkategorikan tema-tema utama terkait peran permainan tradisional dalam internalisasi karakter dan berpikir kritis. Menyusun tabel tinjauan yang berisi: nama penulis, tahun publikasi, metode penelitian, subjek, jenis permainan tradisional, dan temuan utama. Menarik kesimpulan dari hasil sintesis. Proses ini mengikuti prinsip transparansi dan pengulangan dalam tinjauan pustaka yang baik sebagaimana disarankan oleh Booth, Sutton, & Papaioannou (2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis 15 artikel ilmiah nasional dan internasional yang memenuhi syarat kelayakan, ditemukan bahwa permainan tradisional berperan signifikan dalam membantu proses internalisasi nilai-nilai karakter dan pengembangan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua tema utama, yaitu: (1) Permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter, dan (2) Permainan tradisional sebagai stimulus berpikir kritis.

Permainan Tradisional sebagai Sarana Pendidikan Karakter

Sebagian besar artikel menyatakan bahwa permainan tradisional secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai karakter melalui interaksi sosial, aturan permainan, dan tanggung jawab dalam permainan. Nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab banyak terdapat dalam permainan tradisional seperti gobak sodor, bentengan, engklek, dan galah asin (Sedyadi & Purnomo, 2021; Fauziah & Ramli, 2020). Misalnya, dalam permainan bentengan, siswa dituntut untuk membantu rekan satu timnya dan mematuhi aturan permainan secara adil, sehingga menumbuhkan sikap hormat dan jujur.

Permainan Tradisional sebagai Stimulus Berpikir Kritis

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional menuntut siswa untuk menyusun strategi, mengantisipasi lawan, dan mengambil keputusan cepat. Hal ini mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir logis, analitis, dan

reflektif (Susanti & Yuliana, 2020; Hadiyanto dkk., 2021). Dalam permainan seperti congklak atau engklek, siswa harus memikirkan langkah terbaik untuk menang, yang melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi dan memprediksi konsekuensi dari tindakan mereka.

Tabel Sintesis Artikel Pilihan

Tabel.1 Sintesis Artikel

No	Penulis (Tahun)	Permainan Tradisional	Nilai Karakter Terbentuk	Aspek Berpikir Kritis
1	Sedyadi & Purnomo (2021)	Gobak Sodor	Disiplin, kerjasama, sportivitas	Strategi, mengantisipasi lawan
2	Fauziah & Ramli (2020)	Bentengan	Tanggung jawab, kejujuran	Penyelesaian Masalah
3	Hadiyanto et al. (2021)	Congklak	Kesabaran, berpikir sistematis	Langkah-langkah perencanaan, evaluasi hasil
4	Susanti & Yuliana (2020)	Engklek	Ketekunan, kebersamaan	Fokus, pengambilan keputusan
5	Kusuma (2019)	Petak Umpet	Kepatuhan, solidaritas	Analisis situasi, refleksi tindakan
6	Kusumawati, N. C., Muhsinin, M., & Masruroh, U. (2021)	Boy Boyan	Kepercayaan diri, pengambilan keputusan	Mampu menganalisis posisi dan kekuatan lengan saat melempar
7	Permana, H., & Syafrida, R. (2019)	Kucing dan Tikus	Pengambilan keputusan, toleransi,	Menerapkan strategi penghindaran dan penangkapan

8	Rizkiana, Y., & Rifiyati, D. (2024)	Jamuran	Kerjasama, kreativitas, perencanaan strategis	Mampu mengekspresikan ide dan strategi caching
9	Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020)	Dakon	Kejujuran, akurasi	Menerapkan strategi dalam menentukan langkah-langkah
10	Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022)	Egrang	Percaya Diri	Menerapkan keseimbangan dan daya tahan
11	Zulfa, E. S. (2023).	Lompat tali	Disiplin, kejujuran, kerjasama, bersosialisasi	Melakukan gerakan dan taktik keseimbangan untuk menghindari kelelahan
12	Ni'mah, R., Saputri, S. W., & Atika, A. N. (2023).	Ular naga	Kerjasama, kejujuran, percaya diri	Taktik melakukan gerakan agar tidak mudah tertangkap
13	Shofia, Q. N., & Saridewi, S. (2019).	Kotak pos	Pengambilan keputusan, kerjasama	Strategi untuk mencegah lawan menjawab pertanyaan
14	Kurnia, D., & Arifin, B. N. (2022)	Lari balok	Disiplin, percaya diri	Menganalisis gerakan kaki untuk memastikan penempatan kaki yang tepat untuk mengatasi rintangan

15	Pranowo, A. A., & Hakim, L. (2021).	Bentik/patel lele	Pengambilan keputusan, presisi	Menganalisis besarnya gaya yang dibutuhkan untuk memukul kayu agar lebih mudah dipukul

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter dan keterampilan berpikir kritis. Studi-studi ini mendukung gagasan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal dapat memperkaya pembelajaran dan meningkatkan relevansi pendidikan dengan kehidupan nyata siswa.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat berbagai teori pendidikan yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berbasis lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Vygotsky, 1978; Piaget, 1964). Permainan Tradisional sebagai Sarana Internalisasi Nilai Karakter Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok mendorong interaksi sosial yang intens. Dalam proses ini, siswa mempelajari berbagai nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan kejujuran. Sebagaimana dijelaskan oleh Lickona (1991), pendidikan karakter hendaknya ditanamkan melalui pengalaman langsung yang bermakna dalam lingkungan sosial. Permainan tradisional menciptakan situasi kehidupan nyata yang menuntut siswa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial tertentu.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Sedyadi dan Purnomo (2021) menemukan bahwa permainan seperti gobak sodor dapat meningkatkan kedisiplinan dan kerja sama tim karena siswa harus mengikuti aturan permainan dan berkoordinasi dengan anggota kelompok. Selain itu, sportivitas dan kejujuran terasah ketika siswa secara sukarela menerima kekalahan dan mengakui pelanggaran tanpa paksaan. Permainan Tradisional dan Pengembangan Berpikir Kritis Permainan tradisional menuntut anak untuk berpikir

logis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dalam waktu yang terbatas. Menurut Facione (2015), berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk bernalar, menganalisis situasi, dan membuat keputusan berdasarkan logika. Hal ini ditemukan dalam permainan seperti congklak atau engklek, di mana siswa harus mempertimbangkan langkah-langkah yang akan mereka ambil dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil permainan.

Susanti dan Yuliana (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang pemikiran reflektif dan strategis pada anak. Melalui permainan, siswa terbiasa merancang strategi, mempertimbangkan risiko, dan belajar dari kesalahan, yang merupakan bagian penting dari berpikir kritis. Integrasi ke dalam Kurikulum Berdasarkan temuan penelitian, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pendidikan jasmani, muatan lokal, dan pembelajaran tematik. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif pendekatan konstruktivis yang memposisikan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran (Widodo, 2018).

Namun, penting bagi guru untuk memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan keamanan serta keterlibatan semua peserta dalam penerapannya. Dengan demikian, nilai-nilai karakter dan keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan secara optimal dalam lingkungan yang menyenangkan dan kontekstual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang signifikan terhadap proses internalisasi nilai-nilai karakter dan pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Permainan tradisional menyediakan lingkungan belajar yang alami, menyenangkan, dan menantang yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas secara implisit tertanam dalam interaksi sosial selama permainan. Selain itu, permainan tradisional juga merangsang aspek kognitif siswa, khususnya keterampilan berpikir kritis.

Siswa dituntut untuk membuat keputusan, mengembangkan strategi, memecahkan masalah, dan mengevaluasi tindakan mereka secara reflektif. Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai pendekatan pedagogis yang kontekstual dan relevan dalam pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran sekolah dasar sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak hanya melestarikan kearifan lokal tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu pengembangan karakter dan peningkatan keterampilan berpikir siswa.

Saran

1. **Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan:**

   Guru sekolah dasar didorong untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Pemilihan jenis permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa.

2. **Untuk Sekolah dan Pembuat Kebijakan:**

   Sekolah perlu menyediakan ruang dan dukungan bagi pelestarian permainan tradisional dalam lingkungan pendidikan formal. Hal ini dapat dicapai melalui pengembangan konten kurikulum lokal atau kegiatan budaya berbasis sekolah. Dinas pendidikan dan pihak terkait juga perlu menyusun pedoman atau modul pembelajaran berbasis permainan tradisional agar dapat diimplementasikan secara sistematis oleh guru.

3. **Bagi Peneliti:**

   Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terstandarisasi dan mengkaji dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Penelitian eksperimental juga dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan karakter dan keterampilan berpikir kritis siswa secara kuantitatif.

4. Bagi Orang Tua:

Orang tua diharapkan mendorong anak-anak mereka untuk mempelajari dan memainkan permainan tradisional di rumah atau di lingkungan sekitar. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat interaksi sosial anak-anak, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk pelestarian budaya lokal, yang semakin terkikis oleh permainan digital modern.

DAFTAR REFERENSI

Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). Systematic approaches to a successful literature review (2nd ed.). London: SAGE Publications.

Cooper, H. (2016). Research synthesis and meta-analysis: A step-by-step approach (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Ennis, R. H. (2011). The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities. University of Illinois. http://faculty.education.illinois.edu/rhennis

Facione, P. A. (2015). Critical thinking: What it is and why it counts (2015 update). Insight Assessment. https://www.insightassessment.com

Fink, A. (2019). Conducting research literature reviews: From the Internet to paper (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kemendikbud. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi untuk Satuan Pendidikan Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kusumawati, N. C., Muhsinin, M., & Masruroh, U. (2021). Permainan Tradisional Boy Boyan (Lempar Kereweng) Membentuk Karakter Keberanian Anak. In *Proceeding: Nasional Seminar for Research Community Development* (Vol. 5, No. 1, pp. 17-28).

Kurnia, D., & Arifin, B. N. (2022). Pengaruh penerapan permainan tradisional bebentengan dan lari balok terhadap percaya diri siswa SMK Kiansantang kota bandung. Journal of Physical and Outdoor Education, 4(1), 24-33.

Lickona, T. (1991). Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. New York: Bantam Books.

Ni'mah, R., Saputri, S. W., & Atika, A. N. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember Tahun Ajaran 2022/2023. Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 53-60.

Piaget, J. (1964). Development and learning. Journal of Research in Science Teaching, 2(3), 176–186. https://doi.org/10.1002/tea.3660020306

Permana, H., & Syafrida, R. (2019). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing Dan Tikus Di Tk Sayang Ibu Tahun 2019. Journal of Early Childhood Education (JECE), 1(2), 9-15.

Pranowo, A. A., & Hakim, L. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KASPALE SEBAGAI ALTERNATIF VARIASI PERMAINAN BOLA KECIL DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, *6*(1), 121-128.

Rizkiana, Y., & Rifiyati, D. (2024). Permainan tradisional jamuran dalam membentuk karakter profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 40-52.

Sedyadi, R. & Purnomo, D. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(1), 45–58.

Sedyadi, Y. S., & Purnomo, A. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter anak usia sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(1), 45–55. https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.38267

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. Journal of Business Research, 104, 333–339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Susanti, R. & Yuliana, I. (2020). Pengembangan berpikir kritis siswa melalui permainan tradisional. Jurnal Pendidikan Anak, 8(2), 115–124.

Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1160-1166.

Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. Jurnal Educatio Fkip Unma, 8(3), 1111-1121.

Shofia, Q. N., & Saridewi, S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Kotak Pos terhadap Perbendaharaan Kata Anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 4(2), 117-126.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Widodo, J. (2018). Pendekatan pembelajaran konstruktivistik dalam pendidikan dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 24(3), 201–210.

Zulfa, E. S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, *2*(1), 15-26.