



# Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

## STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI KARAKTER ANAK USIA DINI YANG DIBENTUK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET

**Mistika Yusti\*, Hatra Dewi\***

\* Pendidikan Guru PAUD Universitas Bengkulu

Email : [tikayudin@gmail.com](mailto:tikayudin@gmail.com)

### ABSTRACT

#### **Article History:**

Submitted/Received 28 Aug  
2021

First Revised 14 Sep 2021

Accepted 23 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

#### **Kata Kunci :**

Bermain dan permainan  
Anak usia dini  
Permainan tradisional  
Karakter  
Petak umpet

*The study aims to expose the early child's character shaped by a traditional game of hide and seek based on previous research studies. The research methods used were literature methods. The method of collecting data is the method of documenting. The data analysis technique used in this study is content analysis. The principle of creating this study report on the basis of simplicity and ease, given the limitations of the researchers' ability and the purpose of making it easier for readers to grasp the core of the study of the character of these children through traditional games of hide and seek. The result of this study is that they can expose the early childhood characteristics of children shaped by traditional games of hide and seek based on previous research studies.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan kajian penelitian sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Prinsip penyusunan laporan penelitian ini yaitu atas dasar kesederhanaan dan kemudahan, mengingat keterbatasan kemampuan peneliti serta bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami inti kajian penelitian mengenai karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet. Hasil penelitian ini adalah dapat memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan kajian penelitian sebelumnya.

## PENDAHULUAN

Konsep pendidikan secara umum menurut Damayanti (2018) dan Suryana (2013) yaitu sarana untuk membina dan mengembangkan potensi sehingga terjadi peningkatan nilai pada diri manusia. Sementara itu, yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini yaitu seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar dari apa yang diamati, ditiru serta eksperimen yang dilakukan secara berulang Sujiono (2013) dan El Fiah (2017).

Menurut Yus (2013) anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena sejatinya melalui bermain itulah anak belajar banyak hal untuk mengembangkan setiap aspek pada diri anak, seperti halnya fisik motorik, kognitif, logika matematika, bahasa, agama-moral, sosial emosional dan seni. Adapun pengertian bermain menurut Fadillah, (2017), Pratiwi (2017), dan Marlina et al. (2020) yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan anak disebut bermain apabila selama kegiatan atau aktivitas tersebut dapat menyenangkan, membahagiakan anak, bersifat lentur, non serius dan imajinatif layaknya kegiatan orang dewasa serta tujuan utamanya untuk mengenalkan anak pada lingkungan.

Ganes Gunansyah dalam Damayanti (2018) mengatakan penanaman nilai luhur ke dalam diri anak merupakan kunci pendidikan untuk menentukan nilai pada diri seseorang. Nilai pada diri seseorang sangat erat kaitannya dengan karakter. Menurut Rosmiati (2014) dan Andriani (2012) karakter merupakan sifat, watak, tabiat, budi pekerti atau akhlak yang mampu mempengaruhi kemampuan untuk difungsikan secara moral sehingga mampu membedakan perbuatan yang baik maupun sebaliknya Cahyaningrum dkk. (2017) dan (swantiningtyas & Wulansari (2018) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang terencana dan berprinsip untuk menumbuhkan sikap yang peka dan mampu menyadari tanggung jawab sosial, membangun kecerdasan emosional, dan punya etika dalam praktik kehidupan.

Jika ada kegiatan bermain, tentu ada permainan yang dimainkan. Berkaitan dengan hal tersebut Astuti dalam Siagawati & Prastiti (2007) dan Khadijah & Armanila (2017) mendefinisikan permainan sebagai alat dalam kegiatan bermain atau kegiatan main itu sendiri sehingga kegiatan tersebut menarik dan berkesan bagi anak. Pada kenyataannya, di Indonesia banyak sekali ditemukan berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang sangat mudah ditemui yaitu permainan tradisional. Menurut Andriani (2012) dan Fadillah (2017) permainan tradisional yaitu alat atau desain permainan yang dirancang secara manual dan sudah diciptakan oleh orang-orang terdahulu yang kemudian diwariskan pada generasi penerus sehingga menjadi salah satu dari keragaman dan kekayaan budaya. Selain dari segi keragaman budaya, sisi lain dari permainan tradisional yaitu berperan dalam pembentukan pendidikan karakter sejak usia dini. Di Indonesia, banyak sekali jenis permainan tradisional, salah satunya petak umpet. Namun, pada penelitian ini penulis akan mengkaji dari beberapa literatur mengenai peran permainan petak umpet dalam membentuk karakter anak usia dini.

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah karakter apa saja yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet. Sejalan dengan permasalahan ini penulis menentukan tujuan penelitian yaitu memaparkan karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Menurut Sarwono dalam Mirzaqon (2017) dan Prastowo dalam Roesnilam, Syafitri & Nuryono (2020) penelitian kepustakaan merupakan salah satu jenis metode penelitian yang pengumpulan informasi dan data dari buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Adapun langkah-langkah penelitian kepustakaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: 1. memiliki ide umum mengenai topik penelitian; 2) mencari informasi yang mendukung topik; 3) pertegas fokus penelitian; 4) mencari dan menemukan bahan bacaan yang diperlukan dan mengklasifikasi bahan bacaan; 5) membaca dan membuat catatan penelitian; 6) mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan; dan 7) mengklasifikasi lagi bahan bacaan dan mulai menulis (Aminati, 2013)

Literatur-literatur sebagai sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari literatur yang relevan seperti buku dan jurnal. Apun rincian lengkapnya meliputi 4 buku dan 30 jurnal yang berisi informasi dan data yang sesuai dengan fokus kajian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal, dan sebagainya (Arikunto dalam Azizah, 2017). Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah daftar *checklist* klasifikasi bahan penelitian sesuai data dan informasi yang dibutuhkan, skema/peta penulisan, dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini adalah metode analisis isi (*content analysis*). Menurut (Aminati, 2013) tujuan dari teknik ini yaitu untuk menjaga kekekalan proses pengkajian dan mencegah dan mengatasi kesalahan informasi. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan peneliti dan terbatasnya sumber literatur yang berkaitan dengan fokus kajian. Oleh karena itu, dilakukan pengecekan antara pustaka dan membaca ulang pustaka serta memperhatikan komentar pembimbing. Laporan penelitian ini disusun atas prinsip kesederhanaan dan kemudahan. Prinsip tersebut dipilih mengingat keterbatasan kemampuan peneliti yang belum mampu melakukan kajian pustaka secara mendalam dan rinci serta bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami inti isi kajian awal mengenai karakter anak usia ini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewi & Yaniasti (2016) dalam penelitiannya tentang “Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak” menyatakan permainan petak umpet merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, dan semakin seru jika semakin banyak pemainnya. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan *hompimpa* untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” atau pemain yang berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya pemain (penjaga) menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi. Setelah hitungan sepuluh atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20 dan setelah teman-temannya bersembunyi, maka si “kucing” akan mulai beraksi mencari teman-temannya tersebut. Dari permainan petak umpet, karakter yang dikembangkan yaitu dapat mengasah emosi anak sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain sehingga nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Huda & Prasetyo (2016) dalam penelitiannya mengenai “Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Generasi Muda” menyimpulkan hasil penelitiannya tentang nilai-nilai karakter pada permainan petak umpet, nilai tersebut yaitu mengasah emosi anak

dan berdampak pada timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain sehingga membuat anak nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

Nur (2013) dalam penelitiannya tentang “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional” mendefinisikan petak umpet sebagai permainan yang melibatkan jumlah pemain relatif banyak. Menurutnya, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal) atau kemampuan bersosialisasi. Penelitian oleh Nadjamuddin (2016) tentang “Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo” dikatakan bahwa nama lain petak umpet dalam bahasa Gorontalo yaitu “Cur-Pal”. Permainan dimulai dengan menentukan penjaga benteng berupa tonggak atau pohon. Sesaat setelah si penjaga menutup matanya menghadap pohon, teman lainnya berpecah mencari persembunyian yang aman. Si penjaga bertugas memburu teman yang bersembunyi. Jika ketahuan, segeralah dia berlari ke benteng dan berteriak “Pal”. Kata itu pula yang menjadi penanda jika peserta lainnya lebih cepat mencapai benteng daripada si penjaga. Cur Pal bermanfaat bagi pertumbuhan karakter sang anak antaranya, sikap jujur, sportif dan bermasyarakat.

Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Rakyat Di Lereng Gunung Merapi menjelaskan permainan petak umpet sebagai permainan rakyat tanpa alat, yang artinya tanpa menggunakan alat pun masih bisa untuk bermain petak umpet. Permainan ini dapat memberikan nilai manfaat yang besar bagi anak, salah satunya adalah untuk membentuk karakter anak. Penjelasan mengenai aturan main dan jumlah pemain minimal sama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Nilai karakter pada permainan petak umpet yaitu kerja keras dan mandiri. Nilai kerja keras tercermin pemain yang jaga berupaya untuk kerja keras menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Karakter mandiri ini muncul saat seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi.

Witasari & Wiyani (2020) dalam penelitiannya tentang “Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini” menjelaskan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang paling populer dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya. Pada permainan ini anak diajarkan untuk jujur ketika tertangkap saat bermain. Berani mengakui kekalahan. Disiplin saat bermain dengan mematuhi aturan serta saling peduli satu sama lain ketika melihat temannya terjatuh saat berlari.

Lusiana (2012) dalam penelitiannya tentang “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini di Kota Pati” menjelaskan permainan petak umpet dan nama lainnya dalam bahasa Jawa. Jethungan adalah nama lain petak umpet dalam bahasa Jawa. Anak-anak yang hendak memainkan dolanan jethungan biasanya setelah berkumpul, menyepakati beberapa peraturan sederhana, misalnya, pembatasan wilayah permainan, tidak diperkenankan masuk rumah (jika bermain di luar rumah), harus melihat sungguh-sungguh yang ditunjuk (dithor, disekit) bukan asal spekulasi, waktu menutup mata tidak boleh melirik, tidak boleh terus-menerus menunggu pangkalan (tunggu brok), dan sebagainya. Jika mereka sudah membuat peraturan sederhana, mereka memilih sebuah pangkalan untuk dijadikan pusat permainan, misalnya pohon, sudut tembok, gardu ronda, tembok gapura, sudut pagar, tiang rumah, atau lainnya. Seorang anak menjadi “penjaga”, yaitu orang yang bertugas menutup mata dan menghitung sebanyak kesepakatan. Selesai menghitung, penjaga boleh membuka mata dan mencari teman temannya. Misalnya bila waktu sudah habis ternyata belum bisa menemukan juga, maka penjaga akan kalah dan bertugas menjaga kembali. Pelajaran moral yang dapat diambil

melalui permainan jenis ini: disiplin, menghormati orang lain, keadilan. Dalam permainan petak umpet ini juga mengandung nilai kejujuran, dimana anak pada saat berjaga tidak boleh mengintip dan harus benar-benar menutup matanya.

a. Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.

Menurut Rosmiati (2014) pendidikan merupakan sarana untuk mengupayakan pengembangan sumber daya manusia dan kebudayaan bangsa dalam arti luas. Pendidikan dan kebudayaan merupakan lahan untuk tumbuhnya identitas dan kepribadian bangsa, oleh sebab itu kedua hal tersebut merupakan dua hal yang terkait dan tidak dapat dipisahkan. Sementara itu, pengertian karakter menurut Utama (2011) dan Hernowo dalam Andriani (2012) yaitu tabiat atau watak dan akhlak atau budi pekerti yang membedakan setiap orangnya. Kementerian Pendidikan Nasional merilis beberapa nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut meliputi: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat/komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; (18) tanggungjawab (Fadlillah, 2016 dan Suprpto et al., 2014).

Berdasarkan pengertian tersebut pendidikan karakter merupakan upaya pendidikan atau proses transformasi nilai-nilai kebajikan, yang kemudian ditumbuh kembangkan dalam diri seseorang (peserta didik), dan akhirnya akan menjadi sebuah kepribadian, tabiat, maupun kebiasaan dalam bertingkah laku (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018, Hadisi, 2015, dan Nuh dalam Wulandari, 2017). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto, (2012) mengatakan bahwa anak harus dikenalkan dengan pendidikan karakter sejak usia dini, sebab semua yang terpatir dalam diri anak adalah perlakuan yang ia terima dari lingkungan dimana ia tinggal. Bentuk karakter yang dikenalkan yaitu nilai-nilai universal dan nasionalisme melalui cara-cara sederhana yang mudah dilakukan anak. Permainan tradisional menawarkan nilai positif bagi perkembangan anak. Hal ini karena permainan tradisional mempunyai sisi yang berimbang antara faktor psikis sekitar 50 % dan faktor fisik sekitar 50 %. Karena semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak (Yudiwinata, 2014). Adapun yang dimaksud dengan nilai yaitu nilai merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Nilai sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup (Nugrahastuti et al., 2016).

Menurut Hapidin & Yenina (2016) Permainan tradisional dapat didefinisikan sebagai suatu unsur kebudayaan yang memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial atau bentuk untuk mempertahankan keberadaan dan identitas di tengah masyarakat. Menurut Anne dalam Andriani (2012) manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini yaitu : 1. Mengembangkan kreativitas anak, 2. Sebagai terapi alamiah bagi anak, kondisi dimana anak melepaskan semua kondisinya, 3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak yaitu kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak dan kecerdasan spiritual anak. Kesimpulan dari penjelasan diatas yaitu perlunya digali dan dikembangkan ragam permainan tradisional karena didalamnya terdapat nilai-nilai kepribadian, seperti halnya kejujuran, kerjasama dan sportifitas dalam bermain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikemukakan manfaat atau peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak sebagai berikut: 1. Melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut dapat dilihat jiwa anak dapat terlihat sepenuhnya. Kebersamaan yang menyenangkan dibangun melalui suasana yang ceria, hal ini merupakan bukti cikal

bakal kerukunan dalam masyarakat, 2. Memulai proses hidup berdampingan atau bersosial. Dalam permainan terdapat aturan yang harus dipatuhi. Anak menyadari bahwa mereka main bersama, sehingga dari aturan yang dibuat anak mulai mengenal konsep bermain secara adil, walaupun ada yang bermain curang, maka anak harus siap menerima sanksi sosial, seperti misalnya kena hukuman sesuai aturan yang dibuat. Berdasarkan hal tersebut anak belajar caranya hidup berdampingan, belajar adil dalam bermain dan menerima konsekuensi atas perbuatan yang dilakukan dalam permainan. 3. Mengasah keterampilan. Dalam permainan tradisional sangat dimungkinkan anak memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar untuk dijadikan alat permainan. Artinya, melalui kegiatan tersebut anak mengasah keberfungsian sensorimotoriknya juga kreatifitas yang merupakan bagian dari daya cipta dan imajinasi anak, 4. Mengenalkan anak kepada potensi lingkungan. Seringkali, bahan permainan tradisional banyak tersedia di lingkungan terdekat, dan melalui itu pula anak mulai menegenal lingkungan dimana ia hidup, 5. Penghayatan terhadap kenyataan hidup. Anak melihat bahwa banyaknya ketersediaan bahan alam yang bisa dimanfaatkan, termasuk untuk dimanfaatkan sebagai bahan permainan. Pola pikir yang seperti itu merupakan langkah awal anak dari bagian sisi kerohanian manusia, 6. Mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak mendapatkan kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya.

b. Bermain dan Permainan Pada Program PAUD

Program PAUD merupakan sarana untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosional sesuai pada tahapan perkembangannya guna mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya (Andriani, 2012). Kesepakatan para ahli pendidikan bahwa sepanjang rentang kehidupan manusia periode keemasan (*golden age*) hanya berlangsung satu kali. Artinya, sangat penting untuk diperhatikan agar masa ini tidak diabaikan begitu saja.

Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan alamiah, hal yang sangat lumrah dan merupakan prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Piaget dan Parten dalam (Fadlillah, 2016) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan.

Diantara banyaknya pembentukan aspek perkembangan pada periode usia dini, pembentukan karakter adalah salah satunya. Mengingat pentingnya pembentukan karakter pada usia dini, maka bermain adalah sarana utama untuk mencapai tumbuh kembang anak termasuk didalamnya pembentukan karakter anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2017) bahwa bermain bagi anak selain dapat memberikan kepuasan, tetapi melalui bermain dapat membangun karakter, membentuk sikap dan kepribadian anak.

Menurut Susanto dalam Pratiwi, (2017) mengatakan bahwa manfaat bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian melalui bermain, sebagaimana dijabarkan sebagai berikut : 1) dengan bermain anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan melatih diri untuk menjalankan aturan yang dibangun dalam suatu permainan; 2) melalui bermain anak belajar menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan terendah sampai yang tertinggi; 3) melalui bermain anak berlatih sabar, contohnya pada saat menunggu giliran ketika temannya dalam satu permainan sudah menyelesaikannya; 4) anak berlatih bersaing, punya harapan dan membentuk motivasi untuk memenangkan permainan pada hari berikutnya; 5) anak-anak sejak dini belajar menerima dan menghadapi resiko kekalahan dalam permainan.

## KESIMPULAN

Anak usia dini dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, begitupun dengan bermain dan permainan. Permainan sebagai sarana yang memfasilitasi adanya kegiatan bermain, karena jika ada kegiatan bermain sudah tentu ada permainan yang dimainkan, dengan ataupun tanpa alat. Diantaranya banyaknya permainan, salah satunya adalah permainan tradisional petak umpet, yang dimana untuk memainkan permainan ini tidak perlu menggunakan alat melainkan hanya bermain dengan mematuhi aturan yang berlaku. Melalui permainan tersebut, selain atas dasar kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak juga mempunyai nilai untuk membentuk kepribadian, watak, akhlak atau budi pekerti atau yang dikenal dengan karakter.

Dari penelitian sebelumnya didapatkan data dan informasi mengenai nilai-nilai karakter pada permainan tradisional petak umpet, berupa nilai karakter toleransi, empati atau kemampuan bersosialisasi, jujur, sportif, kerja keras, mandiri, dan disiplin. Karakter toleransi tercermin pada saat anak saling menghargai dan menghormati ketika melakukan permainan sesuai dengan tugasnya. Karakter empati berupa kepedulian anak kepada sesama teman pada saat bermain, seperti menjaga kekompakan ketika bersembunyi. Karakter jujur tercermin pada saat anak yang bertugas menjadi penjaga benar-benar menutup mata ketika pemain yang lain bersembunyi. Sikap sportif berupa adanya pengakuan atas kekalahan ketika penjaga berhasil menemukan pemain yang bersembunyi. Karakter kerja keras tercermin saat anak yang menjaga berusaha menemukan pemain yang bersembunyi dan saat yang lain mencari tempat persembunyian agar tidak mudah ditemukan. Karakter mandiri ini muncul saat seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi. Adapun karakter disiplin saat bermain dengan mematuhi aturan serta saling peduli satu sama lain ketika melihat temannya terjatuh saat berlari.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Azizah, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif. *Jurnal Bk Unesa*, 7(2).
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3).
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Paper Ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi Asean."*
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Al-Ta'dib*, 8(2), 50–69.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Huda, M. N., & Prasetyo, E. (2016). Permainan tradisional sebagai wahana pembentukan karakter generasi muda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2016*.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya penilaian pendidikan karakter anak usia dini. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3).
- Lusiana, E. (2012). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan

- tradisional pada anak usia dini di kota pati. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 1(1).
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak tk baiturridha kabupaten padang pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Mirzaqon T, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling expressive writing. *Jurnal Bk Unesa*, 8(1).
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan tradisional daerah gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 265–273.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Prisia Yudiwinata, H. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Roesnilam Syafitri, E., & Nuryono, W. (2020). Studi kepustakaan teori konseling “Dialectical Behavior Therapy.” *Jurnal Bk Unesa*, 11(1).
- Rosmiati, A. (2014). Teknik stimulasi dalam pendidikan karakter anak usia dini melalui lirik lagu dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal Of Performing Arts)*, 15(1), 71–82.
- Suprpto, L., Andayani, A., & Waluyo, B. (2014). Kajian psikologi sastra dan nilai karakter novel 9 dari nadira karya leila s. Chudori. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(3), 53934.
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini. *Jeced: Journal Of Early Childhood Education And Development*, 2(1), 52–63.
- Wulandari, H. (2017). Menumbuhkan pendidikan karakter melalui atikan purwakarta pada pendidikan anak usia dini. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 13(1).
- Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153–158.