

Internalisasi Nilai Kebhinekaan Melalui Permainan Tradisional Ase di Kabupaten ButonSiti Misra Susanti¹, Hartati²**Info Artikel****Abstract**

Keywords:
Early Childhood;
Traditional Games;
Values of Diversity;

This study aims to examine the internalization of diversity values through the traditional Ase game among early childhood children in Buton Regency. The novelty of the study lies in its specific focus on the Ase game as a medium for instilling diversity values, differing from previous research that has generally explored traditional games within the broader context of character development. The study identifies key diversity values that emerge, including cooperation, tolerance, harmonious living, mutual assistance, solidarity, and empathy, while positioning the local wisdom of the Buton community as an empirical context that remains underexplored in early childhood education research. A descriptive qualitative approach was employed with ten children as research participants. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and verification procedures. The findings indicate that the traditional Ase game effectively internalizes diversity values through peer interactions, role distribution within teams, effective communication, and sportsmanship in accepting both victory and defeat. Therefore, the traditional Ase game has strong potential as a culturally based learning medium for instilling diversity values from an early age while simultaneously preserving local cultural heritage.

Kata Kunci:
Anak Usia Dini;
Nilai Kebhinekaan;
Permainan Tradisional
Ase;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji internalisasi nilai kebhinekaan melalui permainan tradisional Ase pada anak usia dini di Kabupaten Buton. Kebaruan penelitian terletak pada fokus spesifik terhadap permainan Ase sebagai media penanaman nilai kebhinekaan, berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji permainan tradisional dalam konteks penguatan karakter secara umum. Penelitian ini mengidentifikasi nilai-nilai kebhinekaan yang muncul, meliputi kerja sama, toleransi, hidup rukun, gotong royong, solidaritas, dan empati, sekaligus menempatkan kearifan lokal masyarakat Buton sebagai konteks empiris yang masih jarang dikaji dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak sepuluh anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Ase secara efektif menginternalisasikan nilai kebhinekaan melalui interaksi antaranak, pembagian peran dalam tim,

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Buton, Baubau, Indonesia
Email: sitimisra764@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Buton, Baubau, Indonesia
Email: tatisarlin85@gmail.com

komunikasi yang efektif, serta sikap sportif dalam menerima kemenangan dan kekalahan. Dengan demikian, permainan tradisional Ase berpotensi menjadi media pembelajaran berbasis budaya lokal yang strategis untuk menanamkan nilai kebhinnekaan sejak usia dini sekaligus melestarikan warisan budaya daerah.

Artikel Histori:

Disubmit:
14 Desember 2025

Direvisi:
28 Januari 2026

Diterima:
29 Januari 2026

Dipublish:
31 Januari 2026

Cara Mensitasi Artikel: Susanti, S. M., & Hartati. (2026). Internalisasi Nilai Kebhinekaan Melalui Permainan Tradisional Ase Di Kabupaten Buton. Jurnal Ar-Raihanah, 6 (1), 69-76, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i1.961>

Korenpondensi Penulis: Siti Misra Susanti, sitimisra764@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i1.961>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keragaman budaya, suku, agama, bahasa, dan adat istiadat. Keragaman itu merupakan hasil warisan budaya. Untuk menanamkan nilai kebhinnekaan sangat cocok diterapkan sejak usia dini agar menghasilkan anak yang berkualitas menghargai keberagaman. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi fondasi penting dalam pembentukan nilai kebhinnekaan anak(Hattarina, 2025), di mana nilai-nilai kebhinnekaan yang diterapkan sejak usia dini yaitu tolerensi, kerja sama, saling menghargai, cinta tanah air, hidup rukun dan lainnya.

Periode usia dini adalah masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan otak, emosi, dan sosial anak. Oleh karena itu, segala nilai, norma, dan kebiasaan yang ditanamkan pada masa ini akan membentuk dasar kepribadian anak sepanjang hayatnya(Dini, 2023). Jika sejak usia dini anak sudah dikenalkan pada nilai-nilai kebhinnekaan, maka besar kemungkinan mereka akan tumbuh menjadi individu yang toleran, terbuka, dan siap hidup di tengah masyarakat yang plural. Dengan demikian, dalam mengintegrasikan nilai kebhinnekaan diharapkan anak akan tumbuh menjadi anak yang menghargai keberagaman. Pengintegrasian melalui permainan tradisional akan menciptakan anak-anak yang toleran, saling menghargai dan hidup rukun.

Canggihnya teknologi saat ini seakan permainan tradisional sudah dikesampingkan oleh anak. Karena dengan hadirnya berbagai game online, nak lebih suka bermain gegdet, game atau permainan sejenisnya. Permainan tradisional merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat, yang diwariskan secara turun-temurun dan mencerminkan nilai-nilai sosial, kognitif, dan fisik masyarakat tersebut. Anak-anak zaman sekarang jarang bermain permainan tradisional karena tergantikan oleh gadget dan permainan digital. Padahal, permainan tradisional mengajarkan akan nilai-nilai bersosialisasi secara langsung yang sangat penting untuk tumbuh kembang anak.

Permainan tradisional(Karoso et al., 2025) merupakan suatu permainan yang memiliki hubungan erat dengan budaya tertentu. Permainan tradisional adalah aset budaya yang dipertahankan identitasnya (Kirom, 2017). Karakteristik permainan tradisional umumnya menekankan pada interaksi sosial langsung antar pemain, melibatkan kreativitas dan improvisasi dalam penggunaan alat sederhana yang mudah didapat di lingkungan sekitar, serta mengasah berbagai keterampilan motorik, kognitif, dan sosial-emosional (Novitasari et al., 2018). Berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung menekankan pada interaksi tatap muka langsung dan keterampilan fisik, permainan anak-anak zaman sekarang, khususnya yang berbasis teknologi digital, lebih banyak menekankan pada aspek individual dan keterampilan kognitif spesifik seperti kecepatan reaksi dan kemampuan visual-spasial. Hilangnya

permainan tradisional membuat anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar hal-hal berharga (Wulandari, 2024). Salah satu Permainan tradisional yang masih dilestarikan di Pulau Buton Sulawesi Tenggara adalah ase. Permainan "Ase" adalah permainan tradisional yang didalamnya terjadi kerjasama antar tim menurut (Sholikin et al., 2022). Untuk melestarikan permainan tradisional ase seyogyanya anak dikenalkan sejak usia dini. Permainan tradisional salah satu bentuk budaya yang dapat membina nilai-nilai kebhinnekaan yang dikenalkan sejak anak usia dini (Uray Cempaka Regina, Abd. Basith, 2023). Permainan tradisional ase yaitu permainan yang membutuhkan tempat yang cukup luas areanya berbentuk bujur sangkar, yang terdiri dari dua tim yaitu tim penjaga dan tim penyerang. Permainan ase masih dilestarikan oleh daerah Buton. Dengan demikian, peneliti ini ingin mengkaji lebih dalam mengenai nilai kebhinnekaan yang terkandung dalam permainan tradisional ase.

Penerapan nilai-nilai kebhinnekaan harus ditanamkan pada anak sejak dini karena anak adalah aset negara yang nantinya sebagai pengganti dan penerus bangsa kedepannya. Untuk itu, besar harapan kepada pendidikan yang nantinya menghasilkan lulusan generasi yang berkualitas baik yaitu tidak hanya prestasi akademisnya saja tetapi juga karakternya yang baik, peduli pada sesama, saling menghormati, dan menghargai sesama (Dwita et al., 2023). Pendidikan karakter anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak dibawah usia tujuh tahun. Pendidikan karakter merupakan hal yang krusial yang perlu dibentuk sejak anak masih usia dini. Karakter anak usia dini mencakup aspek perilaku dan kepribadian yang muncul di masa awal perkembangan, misalnya rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan untuk berinteraksi sosial (Khaironi, 2017). Karakter yang telah ditanamkan sejak anak usia dini, sehingga anak bisa membiasakan diri dengan karakter yang baik, maka akan menjadi sebuah kebiasaan dan akan berpengaruh baik untuk dewasanya nanti. Oleh karena itu, orang tua, guru, serta masyarakat menjadi peran dan penentu (Nugroho et al., 2021).

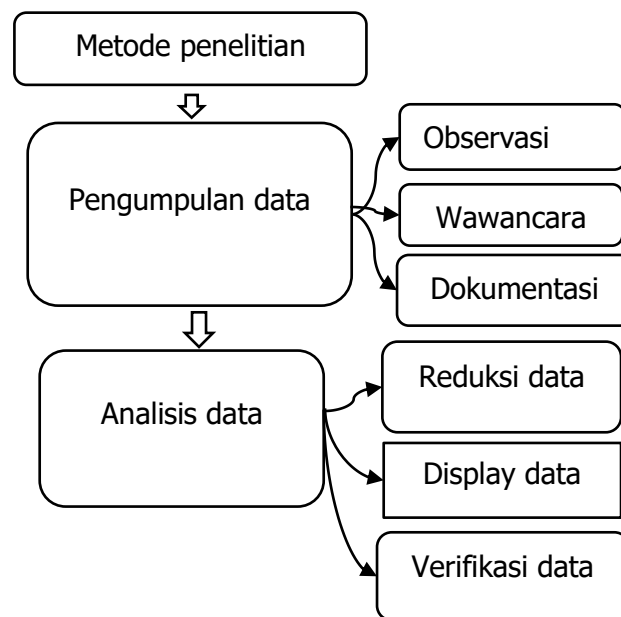
Senada dengan (Sadhana, 2022) penanaman nilai kebhinnekaan akan mengenalkan berbagai keragaman yang ditanamkan sebagai modal dalam membangun cinta damai dalam perbedaan itu sendiri. Salah satu langkah dalam pendidikan perbedaan-perbedaan yaitu mengintegrasikan melalui permainan tradisional (Ase). Seperti yang dikemukakan oleh (Hidayat, 2022) interaksi sosial memiliki peran penting dalam upaya untuk menumbuhkan wawasan kebhinnekaan anak usia dini melalui interaksi sosial dapat mengenal teman sebaya, membangun kerjasama dengan anak lainnya sehingga tercipta hidup rukun, toleransi, dan saling menghargai antar anak.

Penelitian terdahulu mengkaji tentang permainan tradisional (Tohari et al., 2025) pada pendidikan anak usia dini umumnya berfokus pada penguatan karakter secara umum dan belum secara spesifik mengkaji permainan Ase sebagai media internalisasi nilai kebhinnekaan. penelitian ini menguraikan secara mendalam proses interaksi sosial dan mekanisme internalisasi nilai selama kegiatan bermain. Di sisi lain, penelitian yang mengangkat permainan Ase sebagai kearifan lokal masyarakat Buton dalam konteks PAUD masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara kontekstual menelaah permainan Ase sebagai media pembelajaran nilai kebhinnekaan sekaligus memetakan indikator empiris yang muncul dalam proses bermain anak usia dini.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan fenomena, perilaku, dan pengalaman manusia melalui pengumpulan data yang bersifat observasi langsung dan dokumentasi tentang permainan tradisional. Tahap perencanaan meliputi menentukan fokus penelitian, observasi pendahuluan, penyusunan instrumen penelitian, dan penentuan informan. Tahapan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam dan data sekunder. Tahap pelaporan meliputi pengolahan data, analisis data dan pelaporan. Adapun subjek penelitian 10 orang anak. Teknik pengumpulan data observasi, yaitu di mana observasi adalah metode pengumpulan

data melalui pengamatan langsung, fenomena atau perilaku dilapangan. Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data denga menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Adapun teknik analis data menggunakan analisis data Miles dan Hiberman ada tiga komponen yaitu reduksi data, display data dan verifikasi data. Adapun diagram alur penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional ase merupakan salah satu permainan daerah yang masih dilestarikan oleh masyarakat Buton sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Ase dimainkan oleh anak-anak dengan aturan sederhana, menggunakan alat yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, serta memiliki karakter permainan kelompok yang menuntut kerja sama, kejujuran, dan penghargaan terhadap sesama.

Permainan tradisional ase adalah permainan tradisional yang dimainkan empat atau lebih orang yang terdiri dari dua kelompok. Permainan tradisional ase adalah permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang banyak juga melatih koordinasi tim yang solid untuk anak sehingga anak dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan melalui permainan (Ratri Nuria & Muhammad Zainal Abidin, 2024). Dengan demikian, kekompakan tim sangat diperlukan dalam permainan. Adapun aturan main dalam permainan tradisional ase sebagai berikut: a). Peserta berdiri dari 4 orang atau lebih pemain, b). Pemain dibagi menjadi 2 kelompok (Tim) c). Kelompok pertama bertugas menjaga garis dan melindungi daerahnya dari lawan, Kelompok kedua bertugas sebagai lawan yang harus bekerja sama melewati garis atau daerah tanpa ditangkap, d). Permainan ini melakukan penghadangan terhadap lawan agar tidak bisa melewati garis secara bolak balik, e). Jika peserta tertangkap oleh lawan maka permainan berakhir dan dilanjutkan oleh tim lawan(tim penjaga).

Permainan ase terdiri dari dua tim, tim penyerang dan tim penjaga kelompok penyerang harus berusaha berlari melintasi garis yang dijaga oleh pemain bertahan. Jika pemain yang berjaga (bertahan) berhasil menyentuh pemain penyerang (berlari), maka pemain penyerang tersebut harus keluar dari permainan.(Cahya Saputri & Katoningsih, 2023) Pengetahuan anak diperoleh melalui bermain, dengan bermain anak dapat mengeksplor diri anak.

Kerja Sama

Kerja sama adalah salah satu bentuk interaksi sosial. Sejalan dengan pendapat (Kurniawan & Zawawi, 2017) bahwa tujuan dari permainan tradisional ase salah satunya mengenalkan sejak dini permainan tradisional yang kedua meningkatkan komunikasi, kerja sama, percaya diri dan peduli sesama. Kerja sama adalah suatu bentuk interaksi sosial, di mana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Senada dengan pendapat (Febyarum & Ichsan, 2023) kerja sama sangat diperlukan untuk perkembangan anak usia dini. Keinginan kerja sama anak usia dini akan mempersiapkan anak-anak dengan segala tantangan dan perkembangan dunia dalam segala kondisi serta mengajak anak mengembangkan pengetahuan secara aktif dalam bekerjasama. Dalam permainan ase biasanya melibatkan banyak pemain dan membutuhkan koordinasi untuk mencapai tujuan bersama, sehingga menumbuhkan kemampuan kerjasama. Kerja sama terlihat pada kegiatan saat tim menghalau lawan untuk masuk kearah yang telah di sepakati sebelum bermain.

Tabel 1. Kerja Sama

Nilai Kebhinnekaan	Indikator	Bukti
Kerja sama	Tanggung jawab bersama	Setiap kelompok bertanggungjawab atas kelompok dalam permainan
	Saling membantu	Kekompakan kelompok dalam menghalau lawan
	Menghargai pendapat orang lain	Setiap kelompok menghargai ide dan kontribusi setiap anggota kelompok, serta menerima perbedaan dalam aturan main misalnya pada kegiatan ada satu anggota memberi ide dan saran mengenai cara menghalau lawan, masuk dalam area
	Komunikasi yang efektif	Setiap tim membangun komunikasi secara jelas dan efektif adalah kunci dalam membangun kerjasama yang baik seperti kegiatan menghalau lawan saat bermain.

Hidup Rukun

Permainan ase ini dimainkan oleh anak-anak dari berbagai kalangan misalnya anak yang tinggal dipinggir pantai, anak-anak yang tinggal dilingkungan pasar dan lainnya namun anak-anak tetap hidup rukun dan saling menghargai antar sesama teman. sikap yang mencerminkan keadilan, rasa hormat, dan kesabaran dalam bertanding, baik dalam bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Setelah permainan ase selesai, ini mengajarkan anak untuk menghargai lawan dan menerima hasil dengan sportif. Anak belajar menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada serta menghargai usaha teman yang menang (Mayolla, 2024). Nilai kebhinnekaan pada permainan tradisional ase terlihat dari penerimaan siapapun yang hendak bermain. Ia tidak memandang suku, agama, ras, golongan ataupun gender.

Tabel 2. Hidup Rukun

Nilai Kebhinnekaan	Indikator	Bukti
Hidup rukun	Saling menyayangi, menghormati dan menghargai	Setiap anak dan setiap anggota tim saling menghargai dalam permainan tradisional ase.
	Saling toleransi	Setiap anak saling toleransi antar anak, seperti setiap tim memiliki budaya, dan karakteristik masing-masing

	Saling membantu	Setiap anak saling membantu dalam setiap kesusahan dalam setiap tim supaya permainan tradisional ase berjalan lancar
	Menciptakan suasana yang damai dan harmonis	Membangun suasana yang nyaman, aman, dan harmonis di lingkungan sekitar. Seperti lingkungan yang aman dan nyaman dalam bermain.

Gotong Royong

Gotong royong merupakan kolaborasi antar anak yang tercermin dari meningkatnya kemampuan berinteraksi, memecahkan masalah secara bersama (Hattarina, 2025), menghargai peran masing-masing anggota tim, menginternalisasi nilai-nilai, pentingnya komunikasi efektif, serta membangun relasi saling percaya antar anggota tim (Aries, 2023).

Tabel 3. Gotong Royong

Nilai Kebhinnekaan	Indikator	Bukti
Gotong royong	Kolaborasi	Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan pembagian setiap tim dalam bermain
	Kepedulian	Memiliki rasa peduli dan perhatian terhadap kebutuhan orang lain atau lingkungan
	Berbagi	Bersedia berbagi waktu, tenaga, atau sumber daya untuk kepentingan bersama.
	Solidaritas dan empati	Memiliki rasa persatuan dan rasa peduli terhadap kesulitan orang lain.

Kebhinnekaan merupakan salah satu aspek karakter penting yang menekankan nilai menghargai perbedaan, toleransi, kerja sama, dan empati. Pada anak usia dini, nilai kebhinnekaan tidak dapat diajarkan secara verbal atau teoritis, tetapi melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain. Kurikulum PAUD dan Profil Pelajar Pancasila juga menegaskan pentingnya pembentukan karakter inklusif serta penghargaan terhadap keberagaman sejak dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ase memiliki peran penting dalam menginternalisasi nilai kebhinnekaan pada anak usia dini di Kabupaten Buton. Permainan tradisional Ase memiliki peran penting dalam menginternalisasikan nilai kebhinnekaan pada anak usia dini, yang tercermin melalui perilaku kerja sama, toleransi, hidup rukun, gotong royong, solidaritas, empati, serta sikap saling menghargai selama proses bermain. Nilai-nilai tersebut berkembang melalui interaksi antaranak, pembagian peran dalam tim, komunikasi yang efektif, dan sikap sportif dalam menerima kemenangan maupun kekalahan, sehingga menegaskan bahwa permainan tradisional berbasis kearifan lokal dapat berfungsi sebagai media pedagogis yang kontekstual dalam pendidikan karakter di PAUD. Secara teoretis, temuan ini memperkaya kajian Pendidikan Anak Usia Dini dengan memberikan bukti empiris tentang efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial dalam menanamkan nilai multikultural, sekaligus memperkuat pendekatan konstruktivistik-sosial serta integrasi budaya lokal dalam praktik pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif terbatas, lingkup lokasi yang sempit, serta belum digunakannya pengukuran kuantitatif untuk menilai perubahan perilaku anak

secara longitudinal. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan partisipan dan wilayah yang lebih luas, menggunakan pendekatan metode campuran atau eksperimen, membandingkan berbagai jenis permainan tradisional dari daerah lain, serta mengkaji penerapan permainan tradisional secara sistematis dalam kurikulum PAUD guna memperkuat generalisasi temuan dan kontribusi keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aries, A. M. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 136–146. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8177>
- Cahya Saputri, P., & Katoningsih, S. (2023). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Dini, J. P. A. U. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5045–5051.
- Dwita, D. D. S., Al-Fahmi, S. N., Karisma, D. Y., & Lestaringrum, A. (2023). Integrasi Nilai Kebhinekaan Pada Anak Usia Dini Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di TK Dharma Wanita Wanengpaten. *Efektor*, 10(2), 306–316. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.21524>
- Febyarum, L., & Ichsan, I. (2023). Permainan Gobak Sodor Untuk Mengembangkan Sikap Kerjasama Pada Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.7768>
- Hattarina, S. (2025). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Terhadap Dimensi Kebinekaan Global Di Sd Namira Melalui Permainan. 07(02), 610–617.
- Hidayat, R. (2022). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421891>
- Karoso, S., Tri Cahyono, B., Pujosusanto, A., & Handayani, E. W. (2025). Penanaman Nilai-Nilai Budaya dan Karakter melalui Permainan Anak Tradisional pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 304–313. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.423>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546>
- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 225–234. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.39>
- Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A. (2017). Pengenalan Permainan Tradisional Goteng (Gobak Sodor Dan Bentengan) Untuk Membangun Karakter Pendahuluan Mata pelajaran penjasorkes sangat

penting diajarkan pada sekolah dasar . Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan ya. 3.

- Mayolla, I. G. (2024). Nilai Kearifan Lokal Pancasila dalam Permainan Tradisional Anak: Bentengan (Refleksi Filosofis Manusia Sebagai Homo Ludens). *Jurnal Aggiornamento*, 04(2), 14–27.
- Novitasari, Y., Kunci, K., Kognitif, Perkembangan, Kognitif, Permasalahan, & Dini, A. U. (2018). Analisis Permasalahan: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Number 1).
- Nugroho, P., Inayah, F. Z., & Musdalifah, N. L. (2021). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini di Era Pandemi Covid-19. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 329. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12897>
- Ratri Nuria, & Muhammad Zainal Abidin. (2024). Membentuk Ketahananmalangan Anak di Lingkungan Sekolah Melalui Permainan Tradisional. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (5), 446–456. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12478>
- Sadhana, I. P. G. (2022). Perancangan Puzzle Untuk Menanamkan Nilai Kebhinekaan Pada Anak Usia 6-10 Tahun. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 4(2), 139. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v4i2.1715>
- 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. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Tohari, A., Pinontoan, M., Mandagi, M. O., & Anam, S. K. (2025). Utilizing Traditional Games to Foster Creativity and Social Interaction in Early Childhood Education. *International Journal for Science Review*, 2(7), 581–591.
- Uray Cempaka Regina, Abd. Basith, E. C. H. (2023). Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, 08, 1–19. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10778>
- Wulandari, S. (2024). Literasi numerasi berbasis budaya lokal. *Jurnal Obsesi*.