

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS
MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER ANAK DI KOTA
PARI KECAMATAN PANTAI CERMIN KABUPATEN SERDANG
BEDAGAI**

Rika Widya¹⁾, Salma Rozana²⁾, Virdyra Tasril³⁾

- 1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia
- 2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia
- 3) Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia

rikawidya@dosen.pancabudi.ac.id

RINGKASAN - Penanaman nilai karakter sangatlah penting untuk ditanamkan sejak dini. Hal ini disebabkan masih terdapat banyak anak-anak yang belum mampu membedakan hal yang baik dan salah. Penanaman nilai karakter dapat dilakukan melalui bermain salah satunya adalah dengan permainan tradisional. Dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai karakter yang dapat membentuk karakter pada anak, seperti: kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggung jawab. Sehingga anak dapat berkembang menjadi anak yang memiliki akhlak mulia serta dapat membedakan hal yang benar dan salah. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi permainan tradisional mengalami perkembangan melalui multimedia. Permainan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia dalam meningkatkan karakter anak di Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai. Dalam karya tulis ilmiah ini metode yang digunakan adalah *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Dengan memanfaatkan permainan tradisional berbasis multimedia akan merangsang pikiran, perhatian dan minat anak untuk belajar lebih aktif sehingga penanaman nilai karakter dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Multimedia, Karakter Anak

PENDAHULUAN

Keturunan merupakan penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan Nasional yang perlu mendapatkan pendidikan yang baik sehingga akan tumbuh menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang berkarakter. Karakter atau akhlak sangat penting ditanamkan sejak dini, karena seorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai abstrak yang berkaitan dengan benar dan salah, serta baik dan buruk. Dengan demikian, karakter harus dikenalkan dan ditanamkan sejak dini, agar nantinya anak terbiasa dan dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah.

Namun pada kenyataannya pembentukan karakter pada anak sering diabaikan. Saat ini banyak anak yang kurang mencerminkan kepribadian yang jujur, religius, cinta lingkungan, disiplin dan lain-lain seperti mencontek tugas temannya atau pada

saat ulangan, mengambil barang yang bukan miliknya, tidak jujur, dan tidak bertanggung jawab atas perbuatan yang telah diperbuatnya. Jika di telusuri, keadaan seperti itu tidak lepas dari *basic* pendidikan dimasa lampau, dimana penanaman karakter yang diterapkan kurang maksimal dan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti berkaitan tentang karakter pada anak, diketahui karakter anak di Kota Pari Dusun II, Kecamatan Pantai Cermin kabupaten Serdang Bedagai masih dikategorikan rendah. Hal ini dapat diketahui dari: (1) beberapa anak masih belum mampu berkata jujur, seperti: anak masih suka berbohong kepada orang tuanya; (2) anak belum disiplin, seperti: anak sering terlambat ketika masuk sekolah; (3) pada diri anak belum ada cinta damai, seperti: anak sering marah-marah ketika ia kalah dalam bermain; (4) anak belum memiliki rasa tanggung jawab, seperti: anak tidak mau membereskan tempat belajarnya.

Dalam dunia anak bermain itu sangatlah menyenangkan. Dalam bermain, mereka dapat juga belajar untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Selain itu, bermain juga dapat mendorong anak dalam peningkatan karakter anak. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi. Bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi, maka kesadaran anak tumbuh akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain.

Hurlock (2012) mengemukakan metode bermain menjadi salah satu metode dalam meningkatkan karakter anak. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan karakter adalah melalui kegiatan permainan tradisional. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Wahyuningsih, 2009)

Saat ini permainan tradisional sudah hampir dilupakan oleh generasi muda. Anak-anak sekarang lebih sering memainkan permainan yang lebih modern seperti

bermain *Play Station (PS)*, *video games*, dan *games online*. Permainan tersebut sudah menggunakan *gadget* atau peralatan yang canggih jika dibandingkan dengan permainan tradisional. Adanya kemajuan teknologi inilah yang menyebabkan anak-anak mulai meninggalkan permainan sederhana seperti permainan tradisional dan beralih ke permainan modern.

Hal ini pun terjadi pada anak-anak yang berada di Kota Pari Dusun II, Kecamatan Pantai Cermin kabupaten Serdang Bedagai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan anak-anak disana selalu bermain dengan *gadget* mereka. Permainan yang sering dimainkan anak-anak disana seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *games online* lainnya. Ketika peneliti bertanya tentang permainan tradisional bola bekel, engklek, dan congklak, banyak anak-anak yang tidak mengetahui permainan tradisional bola bekel dan cara memainkannya.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan anak pada permainan tradisional, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Binanto (2010:2) “multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif.

Pemanfaatan multimedia dalam proses pengenalan permainan tradisional sangat diperlukan. Manfaat multimedia dalam pengenalan permainan tradisional yaitu: (1) pembelajaran tentang permainan tradisional menjadi jelas, efektif, dan menarik; (2) membuat anak aktif belajar; (3) memberikan peluang kepada anak untuk belajar mandiri, sehingga anak dapat mempelajari permainan tradisional kapan saja; (4) memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme; dan (5) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dengan kemajuan IPTEK di bidang pendidikan, pendidik diharapkan dapat menguasai media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana atau alat dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia, para pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia yang baik akan merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa untuk belajar lebih aktif lagi sehingga pembelajaran untuk siswa dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan.

Sesuai dengan hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai diketahui bahwa peningkatan karakter anak melalui permainan tradisional berbasis multimedia belum direalisasikan di kota pari. Disini peneliti memperkenalkan kepada anak permainan tradisional berbasis multimedia untuk meningkatkan karakter anak. Menurut Kepala Desa di Kota Pari,

anak lebih antusias dalam belajar dengan bermain tradisional menggunakan multimedia dalam pembelajarannya, namun belum ada program multimedia untuk tema tertentu. Untuk itu perlu adanya pengembangan media agar pembelajaran lebih menyenangkan, anak mudah memahami materi yang disampaikan, dan ada interaksi antara pendidik baik orang tua maupun pendidik dengan anak sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia untuk meningkatkan karakter anak di Kota Pari Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai.

KAJIAN TEORI

1. Karakter

Darmiyati Zuchdi yang dikutip dalam buku Rika Widya, dkk (2020) yang berjudul *Holistik Parenting: Pengasuhan dan Karakter Anak dalam Islam*, mengemukakan karakter dimaknai sebagai perangkat sifat-sifat yang selalu dikagumi sebagai sebuah tanda-tanda kebaikan, kebajikan dan kematangan seseorang. Saleh (2018) berpendapat bahwa karakter adalah tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Dalam konteks disini adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki dan membentuk tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak mulia, insan manusia sehingga menunjukkan perangai dan tingkah laku yang baik berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017) menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional, antara lain: kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggungjawab. Penanaman karakter melalui permainan tradisional terdapat nilai-nilai karakter dalam diri anak seperti kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dapat berkembang dengan baik sejak usia dini (Sudrajat dkk., 2015).

Hal ini diperkuat dalam penelitian lain bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Secara tidak langsung ketika memainkan permainan tradisional akan terbentuk karakter pada diri anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya (Mahgfiroh, 2020). Dengan demikian, permainan tradisional berkontribusi dalam pembentukan karakter. Dalam permainan tradisional tidak hanya kesenangan semata yang didapatkan dalam permainan. Namun permainan tradisional mampu memberi manfaat yang besar bagi anak. Tidak kalah pentingnya, permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki karakter luhur. Pentingnya pembentukan karakter sejak dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional (Hasiana, 2015).

3. Multimedia

Wati (2016) berpendapat multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan. Lebih lanjut, Daryanto (2013) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Permainan Tradisional Berbasis Multimedia Terhadap Peningkatan Karakter Anak

Proses pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia terhadap peningkatan karakter anak dikembangkan menggunakan Model Brog and Gall sebagai berikut:

a. Tahap I Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan yaitu dengan melakukan survei lapangan (analisis kebutuhan) dan survei literature.

b. Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk permainan tradisional berbasis multimedia. Pengembangan produk menghasilkan atau menciptakan

sebuah media pembelajaran yang akan digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pendidik.

2. Pengembangan Produk Awal

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan untuk memperoleh masukan dari ahli materi dan ahli media. Kemudian dari hasil validasi para ahli, media pembelajaran akan ditanggapi dan diberi saran oleh pendidik. Produk awal dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan tradisional berbasis multimedia.

3. Melakukan Uji Coba

Uji coba dilakukan pada anak yang ada di Kota Pari Dusun II. Uji cobaterakhir untuk melihat tingkat keterpakaian produk berupa permainan tradisional berbasis multimedia. Peneliti harus mengetahui tingkat pemahaman pendidik terhadap permainan tradisional berbasis multimedia. Hal ini bertujuan menghindari kesenjangan persepsi pendidik dan anak setelah menggunakan produk permainan tradisional berbasis multimedia. Oleh karena itu, sebelum uji coba dilakukan peneliti dan pendidik melakukan diskusi terhadap produk yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan supaya tingkat keterpakaian produk meningkat dan layak digunakan. Pada tahap ini, peneliti akan memberikan penilaian berupa angket setelah proses pembelajaran selesai.

4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dan media meliputi tiga penilaian, yaitu penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media pada setiap aspek dan indikator penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh presentase rata-rata dan kriterianya. Hasil penilaian tersebut dianalisis untuk menentukan layak atau tidak layak permainan tradisional berbasis multimedia digunakan pada proses pembelajaran.

5. Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media

Tanggapan pendidik dijadikan sebagai salah satu penilaian kualitas media yang bertujuan untuk menilai aspek kepraktisan penggunaan permainan tradisional berbasis multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Hasil Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, produk hasil pengembangan (permainan tradisional berbasis multimedia) diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui peningkatan karakter pada anak. Kepraktisan media berkenaan dengan keterbantuan, kemudahan, dan keterkaitan terhadap media.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia. Produk yang dihasilkan bertujuan untuk meningkatkan karakter anak. Dari hasil angket ditemukan fakta bahwa: (1) sebesar 14,29% responden menyatakan mengenal permainan tradisional berbasis multimedia, sedangkan 85,71% lainnya menyatakan belum mengenal permainan tradisional berbasis multimedia; (2) sebesar 100% responden menyatakan tidak menggunakan permainan tradisional berbasis multimedia dalam kegiatan meningkatkan karakter anak; dan (3) sebesar 100% responden menyatakan memerlukan permainan tradisional berbasis multimedia. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa baik pendidik maupun anak di Kota Pari Dusun II membutuhkan permainan tradisional berbasis multimedia dapat memenuhi tuntutan kurikulum, karakteristik dan kebutuhan media pembelajaran.

Tahap II yaitu pengembangan produk permainan tradisional berbasis multimedia dalam meningkatkan karakter anak. Ada 5 langkah yang digunakan dalam pengembangan produk awal ini, yakni: (1) menganalisis konten atau materi; (2) menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan pendidik maupun anak dalam proses meningkatkan karakter; (3) memastikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam menggunakan media yang akan dikembangkan tersedia; (4) menyusun skenario yang disusun memuat kegiatan pendahuluan, inti dan penutup; (5) penyusunan multimedia yang dikembangkan pada sub topik permainan tradisional.

Tahap III yaitu implementasi produk hasil pengembangan (permainan tradisional berbasis multimedia) diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui peningkatan karakter pada anak. Kepraktisan media berkenaan dengan keterbantuan, kemudahan, dan keterkaitan terhadap media. Implementasi merupakan tahap inti dari proses hasil produk. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan spesifikasi produk yang telah ditentukan pada tahap perancangan (*design*) ke dalam sebuah bentuk produk awal (media). Produk awal hasil pengembangan kemudian dinilai kualitas produknya oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian kualitas produk oleh ahli dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan produk (validasi produk) saat diimplementasikan dalam meningkatkan karakter.

Hasil yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai keseluruhan produk (media) dari segi memperoleh penilaian "Sangat Baik" dengan presentase penilaian kelayakan isi sebesar 81%. Pemerolehan presentase kelayakan isi media tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) materi yang disajikan di dalam media diulas

secara lebih mendalam, materi disajikan dari materi yang mudah ke materi yang lebih sukar sehingga sangat memudahkan anak dalam memahami mautan materi media; (2) contoh dan teks disajikan sudah terintegrasi dan akrab dengan kehidupan anak sesuai dengan tema yang diangkat; dan (3) lembar kegiatan anak lebih mengarah pada tujuan pembelajaran.

Presentase penilaian kelayakan penyajian media sebesar 80% dengan kriteria “Sangat Baik”. Perolehan presentase kelayakan penyajian media tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) media disusun secara sistematis; dan (2) media disajikan secara lengkap. Presentase penilaian kelayakan bahasa sebesar 83,2% dengan kriteria “Sangat Baik”. Pemerolehan presentase kelayakan bahasa media tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: (1) media disajikan dengan bahasa yang sederhana, jelas tidak memiliki makna yang kabur/ambigu, memudahkan anak dalam memahami materi yang ingin disampaikan media; dan (2) bahasa yang digunakan dalam media memiliki kohesi dan koherensi tersusun dengan baik.

Para pendidik memberikan penilaian dengan tanggapan yang berupa saran ataupun masukan untuk menilai ataupun memperbaiki media untuk terus meningkatkan kualitas media. Hasil penilaian tanggapan pendidik terhadap media pada kenyataannya memperoleh penilaian keterbantuan 91,2%, kemudahan dalam menggunakan media 96,8%, dan ketertarikan menggunakan media dalam pembelajaran mencapai 93,7%, dengan rata-rata nilai yang di dapat sebesar 93,0% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Selanjutnya dilakukan tahapan uji coba. Ketika memulai tahapan ini dapat dipastikan pengembangan (media) telah dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam meningkatkan karakter anak oleh para ahli materi dan ahli media serta pendidik. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli dan para pendidik, media siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tanggapan pada uji coba yang melibatkan seluruh anak di Kota Pari Dusun II menunjukkan hasil bahwa tanggapan anak terhadap media dengan indikator penilaian keterbantuan media 92,6%, kemudahan dalam menggunakan media 92,0%, dan ketertarikan anak menggunakan media dalam mengenal permainan tradisional melalui multimedia untuk meningkatkan karakter anak 93,2% maka dapat memperoleh peningkatan penilaian dengan rata-rata persentase 92,6% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa temuan pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia untuk meningkatkan karakter anak dinyatakan sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai Pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia untuk meningkatkan karakter anak, maka diambil simpulan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional merupakan sarana dalam membentuk karakter anak. Dalam permainan tersebut mengandung nilai kejujuran, sportivitas, saling menghargai, bersabar untuk saling bergantian. Sehingga tanpa disadari nilai karakter anak dapat terinternalisasi melalui permainan tradisional. Adapun upaya untuk meningkatkan penguatan karakter melalui permainan tradisional berbasis multimedia.
2. Pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia yang dikembangkan terbagi mejadi tiga tahap, yaitu: Tahap I yaitu tahap analisis, merupakan tahap yang paling awal dalam proses pengembangan produk. Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum adalah salah satu kegiatan yang utama dilakukan dalam mendesain; Tahap II yaitu Pengembangan produk permainan tradisional berbasis multimedia untuk meningkatkan karakter anak; dan Tahap III Implementasi, merupakan tahap inti dari proses pengembangan produk. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan spesifikasi produk yang telah ditentukan pada tahap perancangan (*design*) ke dalam sebuah bentuk produk awal (media). Produk awal hasil pengembangan kemudian dinilai kualitas produknya oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian kualitas produk oleh ahli dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan produk (validitas produk) saat diimpleentasikan dalam meningkatkan karakter anak.
3. Hasil yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai keseluruhan produk (media) dari segi materi memperoleh penilaian “Sangat Baik” dengan presentase penilaian kelayakan isi sebesar 81%. Presentase penilaian kelayakan penyajian sebesar 80%. Presentase penilaian kelayakan bahasa sebesar 83,2% maka dapat disimpulkan penilaian media dari ahli materi dan ahli media terjadi peningkatan. Hasil tanggapan pendidik terhadap penggunaan permainan tradisional berbasis multimedia memiliki presentase rata-rata 93,0% dengan kriteria “Sangat Baik”. Tahap pada uji coba yang melibatkan anak yang berada di Kota Pari Dusun II menunjukkan hasil bahwa tanggapan anak terhadap media memperoleh penilaian “Sangat Baik” dengan presentase 92,6%. Hal ini membuktikan bahwa tahapan uji coba yang telah dilakukan kepada anak memperoleh tanggapan yang sangat baik dan tanggapan tertulis yang positif terhadap media.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasiana, I. (2015). Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Buana Pendidikan*. 11(21): 21-26.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Maghfiroh, Yuli. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 1-9
- Marzoan & Hamidi. (2017) Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-nafs*. 2(1): 62-82
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Saleh, Adnan Achiruddin. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur.
- Sudrajat, dkk. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO*, 2(1): 44-65
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Widya, Rika, dkk. (2020). *Holistik Parenting (Pengasuhan Dan Karakter Anak Dalam Islam)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.