

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *ENGLKLENG* TERHADAP NILAI KARAKTER KEJUJURAN AUD

Lina Hidayatul Muhaniyah¹, Rifa Suci Wulandari², Rohmad Arkam³

¹²³STKIP PGRI Ponorogo
linaahmadeno@gmail.com

Diterima: 18 Oktober 2021, **Direvisi:** 26 November 2021, **Diterbitkan:** 10 Desember 2021

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kesadaran akan nilai karakter kejujuran pada anak-anak di KB.. Moslem Kiddies. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engkleng* terhadap nilai karakter kejujuran anak di KB. Moslem Kiddies Panjang, Jenangan, Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test post test design*. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional *engkleng* sebagai obyek penelitian. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan uji-t yang terdiri dari uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan uji sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *pre test* lebih besar dari nilai *post test* setelah diberi *treatment* yaitu nilai nilai sig. $0,006 > 0,05$ maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh permainan tradisional *engkleng* terhadap nilai kejujuran anak pada siswa kelompok B KB. Moslem Kiddies Panjang, Jenangan, Ponorogo. Melalui permainan tradisional ini, anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan senang dan gembira, serta menumbuhkan nilai karakter kejujuran pada anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Tradisional *Engkleng*; Anak Usia Dini; Karakter Kejujuran

Abstract

The background of this research is the lack awareness of honesty character value from the students of KB. Moslem Kiddies. The purpose of this study is to determine the influence of traditional game *engkleng* on the students' honesty character value in KB. Moslem Kiddies Panjang, Jenangan, Ponorogo. This study used quantitative approach with experimental method. The design was one group pre test post test design. This study used the traditional game of *engkleng* as the object of research. The data collection instruments used were observation and documentation. The data analysis technique was carried out by conducting a t-test consisting of normality test, then it was continued using the Paired Sample Test. The results showed that the pre test value was greater than the post test value after being given the treatment, namely the sing value. Sig $0,006 > 0,05$ so H_a was accepted, it meant that there was an influence of traditional game "*engkleng*" on the students' honesty character value in KB. Moslem Kiddies Panjang, Jenangan, Ponorogo. Through this traditional game, children were able to express themselves with pleasure and joy, and also foster the honesty character value of early childhood students.

Keywords: Traditional Game of *Engkleng*; Early Childhood; Honesty Character

PENDAHULUAN

Pendidikan yang sangat mendasar terletak pada pendidikan anak usia dini. Masa ini dikatakan sebagai masa emas (*golden age*) perkembangan anak, pemberian stimulasi atau rangsangan yang tepat adalah modal yang penting dalam perkembangannya di masa yang akan datang. Dalam pendidikan anak usia dini seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar dapat dioptimalkan setinggi-tingginya (lihat Arkam & Mustikasari, 2021: Ningsih dan Novitasari, 2021; dan Ramadhani & Wulandari, 2021).

Di dalam pasal 1 ayat 14 Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak dari lahir sampai 6 tahun melalui pemberian rangsangan. Pendidikan untuk membuat pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya pembinaan tersebut meliputi aspek perkembangan secara sosial emosional, kognitif, moral agama, seni, bahasa dan fisik motorik dalam menunjang pendidikan yang lebih lanjut.

Pembentukan Pendidikan karakter merupakan modal dasar dalam membangun sebuah masyarakat yang tertib, aman dan sejahtera dimulai sejak anak usia dini sampai nanti dewasa kelak. Dilihat dari karakter maka watak, sikap dan kepribadian seseorang tidak ada yang sama antara satu dengan yang lainnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rohmadi dkk. (2021), karakter menjadi penciri tiap individu yang dalam lingkup yang lebih besar menjadi bagian dari kebudayaan.

Proses Pendidikan sebagai upaya mewariskan nilai-nilai luhur suatu bangsa

yang bertujuan melahirkan generasi unggul secara intelektual dengan tetap memelihara kepribadian dan identitas sebagai bangsa (Wulandari, 2016: 223). Proses pembelajaran anak usia dini khususnya di kelompok bermain mengacu pada karakteristik anak usia dini dengan mempertimbangkan aspek prinsip belajar dan kemampuan anak dalam belajar agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Pendidikan karakter bukan hal baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Sejak lama pendidikan karakter telah menjadi bagian penting dalam misi kependidikan nasional. Selain itu, pendidikan karakter juga telah dimasukkan dalam kurikulum sekolah sesuai dengan panduan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (lihat Suprayitno, dkk; Arkam & Mustikasari, 2021; Sari dkk, 2018: Wulandari & Hurustyanti, 2016). Sependapat dengan hal tersebut Jalal (Fadlillah dkk, 2014:21) mengemukakan bahwa karakter ialah nilai-nilai yang khas atau baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik dan berdampak terhadap lingkungan) terpatut dalam diri terejawantahkan dalam perilaku.

Pendidikan karakter pada anak usia dini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang akan menjadi pembiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pemahaman nilai karakter mampu dibangun dan dikenalkan pada anak usia dini melalui konsep yang didominasi dengan permainan sesuai dengan masa perkembangan anak sebagai media untuk transfer pengetahuan. Metode ini dapat digunakan dalam mempengaruhi nilai karakter kejujuran adalah melalui bermain. Perkembangan zaman dan teknologi mampu mempengaruhi kebiasaan dan aktivitas anak. Permainan modern mulai digemari dan

permainan tradisional lambat laun semakin ditinggalkan dan bahkan mulai hilang.

Dari hasil observasi yang dilakukan di KB. Moslem Kiddies ditemukan bahwa sampai saat ini banyak anak – anak yang mempunyai karakter tidak jujur, masih suka berbohong atau menutupi kebenaran yang ada. Peneliti memanfaatkan permainan tradisional *engkleng* untuk mempengaruhi nilai karakter kejujuran, karena ketidaktahuan anak terhadap nilai karakter kejujuran yang tertanam dalam dirinya. Selama ini di sekolah hanya memberikan aktivitas pada anak didik untuk mampu melatih kemampuan fisik dan kemampuan motorik saja, belum sepenuhnya mengacu pada pengembangan karakter anak. Tugas sekolah tidak hanya bertanggungjawab dalam mencetak siswa yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga dalam jati diri, karakter dan kepribadian (Arkam, 2016:242).

Nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, yang terbentuk karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan orang lain, serta mampu diwujudkan dalam setiap sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan tentang kebaikan, keinginan terhadap kebaikan dan berbuat kebaikan. Menurut Tashadi (Dharmamulya, 2008:27) menyatakan bahwa Permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, misalnya melatih cakup berhitung, melatih kecakapan berfikir, tidak cengeng, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya. Pendapat lain dikemukakan Tim Pengembang PAUD (2014:1) bahwa permainan tradisional merupakan permainan anak yang beredar

lisan diantara kolektif tertentu, berbentuk tradisional yang secara turun temurun diwariskan oleh generasi sebelumnya dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan melalui bermain.

Permainan tradisional *engkleng* dilakukan dengan cara *engkleng* atau berjalan melompat dengan satu kaki (Dharmamulya, 2008: 145). Permainan *engkleng* merupakan permainan adu ketangkasan yang bersifat *kompetitif* (persaingan) yang mengandalkan ketangkasan serta keseimbangan tangan dan kaki dalam permainannya. Melalui permainan tradisional *engkleng*, anak berlatih melompat dengan tidak menginjak garis dan berjalan sebagaimana jalannya permainan tradisional *engkleng* sehingga mampu mengembangkan nilai karakter kejujuran yang ada pada diri anak.

Permainan *engkleng* mempunyai berbagai manfaat diantaranya: (a) kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan *engkleng* diharuskan untuk melompat-lompat, (b) mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, (c) dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, (d) mengembangkan kecerdasan logika. Permainan *Engkleng* melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, dan (e) dapat menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engkleng* terhadap nilai karakter kejujuran anak kelompok B di KB.. Moslem Kiddies Panjeng, Jenangan, Ponorogo.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini dilakukan *Pretest* (sebelum diberi permainan) dan *Posttest* (sesudah diberikan permainan). Dengan demikian dapat diketahui manfaat permainan *engkleng* sebagai sarana untuk meningkatkan karakter kejujuran. Desain ini digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2017: 107):

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

- O_1 : Nilai yang di dapat sebelum diberikan permainan (*Pretest*).
 X : Dilakukan *treatment* atau diberikan permainan tradisional *engkleng*
 O_2 : Nilai yang di dapat setelah diberikan permainan (*Posttest*)

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Moslem Kiddies Panjang, Jenangan, Ponorogo, dengan subyek penelitian siswa kelompok B yang berjumlah 10 anak. Observasi dan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data diperoleh melalui lembar instrumen kisi-kisi keefektifan permainan tradisional.

Sebelum melakukan uji *t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas. Uji normalitas yaitu salah satu persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, yang artinya sebelum di uji hipotesisnya, maka data peneliti tersebut diujikan kenormalan distribusinya. Dasar dalam pengambilan uji normalitas *Shapiro-Wilk test* yaitu; jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$, maka data peneliti berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka data peneliti tidak berdistribusi normal.

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil penilaian melalui instrumen lembar observasi sebagaimana sudah dikemukakan pada bagian sebelumnya. Kemudian dari data tersebut

diolah menggunakan bantuan program SPSS (Wulansari, 2012) dan dianalisis untuk mengetahui pencapaian perkembangan kejujuran anak. Data yang diperoleh dari penilaian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga untuk mengetahui keberhasilan penerapan permainan tradisional *engkleng* ini digunakan uji t untuk sampel berhubungan. Adapun hipotesis yang diuji adalah:

- H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor kejujuran sebelum melakukan permainan tradisional *engkleng* dan sesudahnya.
 H_a : Terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum melakukan permainan tradisional *engkleng* dan sesudah melakukan permainan tradisional *engkleng*.

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji-t sampel berhubungan didasarkan pada nilai signifikansi (sig.) hasil output SPSS. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di KB. Moslem Kiddies Panjang di tahun ajaran 2020/2021 ini telah diuraikan melalui hasil observasi pengamatan berdasarkan analisis menggunakan lembar instrumen penelitian meliputi pengembangan nilai karakter kejujuran dan perbandingan antara data *pre-test* dan *post-test* skor data nilai kejujuran yang telah diamati. Dilanjutkan dengan analisis data penelitian dan pembahasan.

Penelitian ini diperoleh data berupa skor hasil pengamatan nilai karakter kejujuran anak pada saat menggunakan permainan tradisional *engkleng*. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh permainan tradisional

engkleng terhadap nilai karakter kejujuran tersebut dilakukan Uji Normalitas guna untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 18 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: *Tests normality*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.355	10	.001	.800	10	.014

a: Lilliefors Significance Correction

Tabel 2: *Tests Normality post-test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.183	10	.200*	.932	10	.467

a: Lilliefors Significance Correction

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.183	10	.200*	.932	10	.467

a: Lilliefors Significance Correction

**: This is a lower bound of the true significance.*

Tabel 3: Statistik deskriptif

Test	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	10.00	14.00	11.6000	1.50555
Posttest	10	10.00	20.00	14.2000	2.69979
Valid N (listwise)	10				

Tabel 4: *Paired Sample Test*

	Paired Differences							Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.60000	2.31900	.73333	-4.25892	-.94108	-3.545	9	.006

Pada hasil Uji Paired Sample Test diketahui nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,006 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai kejujuran *pretest* dengan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh permainan tradisional

engkleng terhadap nilai kejujuran anak pada siswa kelompok B KB. Moslem Kiddies Panjeng, Jenangan, Ponorogo.

Dalam permainan tradisional *engkleng*, anak harus bermain dengan jujur. Hasil dari *pretest* memberikan bukti bahwa ada beberapa anak yang belum mampu memahami nilai karakter kejujuran. Permainan tradisional *engkleng* di sekolah memberikan pengalaman baru bagi siswa tetapi bukan berarti pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar. Permainan tradisional *engkleng* sudah tergeser dengan permainan *game online* dan permainan-permainan modern lainnya. Permainan tradisional *engkleng* tersebut sangat jarang sekali dimainkan oleh anak-anak dan bahkan cenderung dilupakan. Pada awal permainan, pelaksanaan *treatment* tersebut mengalami sedikit hambatan. Terdapat beberapa anak yang belum mampu memainkan permainan *engkleng* tersebut meskipun ada anak yang sudah mampu memainkannya. Kemampuan setiap anak tidak sama, ada anak yang cepat dan ada anak yang lambat dalam belajar.

Permainan tradisional merupakan salah satu media pengembangan karakter kejujuran pada anak usia dini di sekolah. Sekolah merupakan tempat strategis dalam pendidikan karakter anak karena anak banyak menghabiskan waktu di sekolah. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter akan sangat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Dalam pengembangan karakter peserta didik di sekolah, guru memiliki posisi yang strategis sebagai pelaku utama. Guru bisa menjadi inspirasi dan motivasi peserta didik, sikap dan perilaku seorang guru sangat membekas dalam diri siswa, sehingga ucapan, karakter dan kepribadian guru menjadi cermin siswa (Mulyono, 2016:160). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi karakter seseorang selain di

lingkungan sekolah ada pula di lingkungan keluarga. Keluarga merupakan merupakan faktor terpenting seseorang dalam mendidik dan membesarkan serta mempengaruhi pembentukan karakter anak. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *engkleng* mampu mempengaruhi nilai karakter kejujuran pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata hasil tes menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional *engkleng* terhadap nilai karakter kejujuran anak kelompok B di KB. Moslem Kiddies Panjeng, Jenangan, Ponorogo. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji t dengan menggunakan *Sample Paired Test* yang menunjukkan bahwa nilai sig. 0,006 > 0,05 maka H_a diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Dari hasil hipotesis H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan permainan tradisional *engkleng* terhadap nilai karakter kejujuran.

Permainan tradisional *engkleng* dalam penggunaannya mampu meningkatkan kegembiraan dan kesenangan pada anak. Permainan tradisional *engkleng* mempunyai banyak sekali makna yang terkandung didalamnya salah satunya adalah nilai karakter kejujuran. Karakter kejujuran akan lebih mudah tertanam dalam diri anak secara langsung melalui bermain karena dalam bermain anak mampu meluapkan kegembiraan dengan hati yang riang. Nilai kejujuran akan tertanam dalam diri anak dengan tanpa disadari dan secara tidak langsung.

Proses Pendidikan sebagai upaya mewariskan nilai-nilai luhur suatu bangsa yang bertujuan melahirkan generasi unggul secara intelektual dengan tetap memelihara kepribadian dan identitasnya sebagai bangsa. Tulisan ini bertujuan memberikan alternatif bagi pendidik PAUD dan orangtua tentang bagaimana menumbuhkan berkembang karakter anak usia dini melalui pembiasaan pengalaman anak-anak melalui salah satu jenis permainan tradisional yaitu *engkleng*.

Nilai karakter kejujuran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai pendidikan karakter dengan kajian yang berbeda sehingga hasil kegiatan lebih maksimal. Penerapan permainan tradisional yang bermacam-macam di lingkungan sekitar kita dapat digunakan sebagai referensi dalam pembentukan karakter anak usia dini.

REFERENSI

- Arkam, R. 2016. *Urgensitas Pendidikan Karakter di Sekolah*. Prosiding Seminar Nasional “Pendidikan Literasi, Karakter dan Kearifan Lokal”. STKIP Ponorogo.
- Arkam, R. & Mustikasari, R. 2021. Pendidikan Anak menurut Syaikh Muhammad Syakir dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 17-24. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/45/51>
- Dharmamulya dkk, S. 2008. *Permainan Tradisional*. Purwangan: Kepel Press.
- Fadlillah, M. L. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyono. 2016. *Membangun Karakter Peserta Didik di Sekolah*. Prosiding Seminar Nasional “Pendidikan Literasi, Karakter dan Kearifan Lokal”. STKIP Ponorogo.
- Ningsih, N. V. & Novitasari, L. 2021. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 44-50. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/40/47>
- Permainan Tradisional Engklek. 29 November 2016. Diakses secara online dari: <https://www.anakmandiri.org/2016/11/29/permainan-tradisional-engklek-setataktejek-tejekanmarsitekka/>.
- Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, Lampiran I Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, Salinan Lampiran I Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum PAUD
- Ramadhani, E. A. & Wulandari, R. S. 2021. Pengaruh Permainan jepit Angka terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 25-33. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/44/50>
- Rohmadi, R. W., Maulana, A. K. & Suprpto. 2021. Representasi Tradisi Lisan dalam Tradisi Jawa *Methik Pari* dan *Gejug Lesung*. *Jurnal Diwangkara*, 1(1), hal. 36-41. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA/article/view/107/163>
- Sari, F. K., Suwandi, S. & Supana. 2018. Character Education Values in Semiotic Meaning of Legend of Javanese Script. *Jurnal Komposisi*, 19(1), hal. 47-63. DOI: <https://doi.org/10.24036/komposisi.v19i1.8989>

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayitno, E., Rois, S. & Arifin, A. 2019. Character Value: The Neglected Hidden Curriculum in Indonesian EFL Context. *Asian EFL Journal*, 23(3.3), hal. 212 – 229. Diakses secara online dari <https://www.elejournals.com/asian-efl-journal/asian-efl-journal-volume-23-issue-3-3-may-2019/>
- Tim Pengembang PAUD. 2014. *Permainan Tradisional*. Semarang: Kemendiknas.
- Wulansari, D. A. 2012. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Nadi Press Yogyakarta.
- Wulandari, R. F. 2016. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Prosiding Seminar Nasional “Pendidikan Literasi, Karakter dan Kearifan Lokal”. STKIP Ponorogo.
- Wulandari, R. S. & Hurustyanti, H. 2016. Character Building Anak Usia Dini melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya Lokal. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 2(1), hal. 64-75. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v2i1.988>