

MENGUATKAN MORAL ANAK GENERASI ALPHA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Zuhdiyah¹, Choirunniswah², Choiriyah³

¹²³*Universitas Islam Negeri Raden Fatah; Palembang*

Email: zuhdiyah_uin@radenfatah.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the form of moral values formed in Alpha Generation children through traditional games that use singing and how to strengthen these moral values through these traditional games. This research was conducted in Seberang Ulu and Seberang Ilir Palembang on children of Alpha generation. This research is a case study research which is part of qualitative research. Data collection techniques were interview and observation. Data sources include Palembang natives, adult men or women aged at least 30 years, with at least junior high school education, knowledgeable about local culture, and good memory. The research data includes data on the form of the game, and data on the moral values contained in the game. Data analysis was carried out with several stages such as data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that the Angket-angket Periuk, Gasing Mak Ilang and Luk-luk Cino Buto games are traditional Palembang games that have 9 forms of moral values, namely moral values of justice, responsibility, self-control, courage, honesty, trust, brotherhood, patience and wisdom. Strengthening moral values in children occurs when children will play, are playing and after playing. Based on this, it can be understood that traditional games can be used as a way to strengthen moral values in children.

Keywords: alpha generation; children; morale; reinforcement; traditional games.

PENDAHULUAN

Permainan merupakan aktivitas yang sangat menarik bagi anak yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Jika anak bermain, anak dapat mengekspresikan dirinya sesuai kemauannya (Schousboe, 2013). Anak jika sudah asyik bermain, waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan waktu belajar banyak sekali jenis permainan yang dimainkan anak, setidaknya Hurlock menggolongkannya menjadi dua permainan. Jenis permainan pertama yang berupa permainan aktif sepertinya sudah jarang dilakukan dan jenis permainan kedua yang cenderung lebih banyak dipilih anak yaitu permainan dengan anak yang asyik dengan permainan pasifnya.

Generasi alpha umumnya merupakan anak yang melek digital yang akrab dengan teknologi digital (Swandhina & Maulana, 2022). Anak generasi alpha adalah anak generasi yang tidak lepas dari gadget, bahkan anak-anak tersebut lebih cenderung suka menghabiskan waktu dengan bermain gadget ketimbang bermain bersama kelompok teman sebayanya sebagaimana penelitian (Fadlurrohman et al., 2020; Fourtane, 2018) yang menggambarkan tentang generasi alpha sebagai generasi yang paling berpendidikan secara formal, hadir sejak awal, dan belajar lebih lama karena konsep pembelajaran *online*. (Castro et al., 2020; Tafonao et al., 2020). Adapun Apaydin and Kaya memberikan karakteristik generasi alpha, yakni: ingin tahu, bebas dari aturan,

lebih pemaarah, lebih mobile, lebih egois, harga diri tinggi, lebih emosional lebih sadar, komunikasi tertutup dan individualistic (Apaydin & Kaya, 2019). Dengan kata lain, permainan-permainan modern yang saat ini dimainkan anak generasi alpha mengutamakan individualisasi.

Padahal di Indonesia, terdapat 3 bentuk permainan tradisional, pertama, permainan tradisional dengan bernyanyi misalnya, *ancak-ancak alis*, *bethet thing-thong*, *bibi-bibi tumbas timun*, *cacah bencah*, *cublak-cublak suweng*; kedua, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, misalnya *engklek*, *bengkat*, *benthik*, *dekepan*; ketiga, permainan tradisional dengan olah pikir misalnya, *bas-basan sepur*, *dhakon*, *mul-mulan*, *macanan*, dan lain-lain. (Prastowo, 2018) Bentuk permainan pertama diistilahkan dengan *dolanan* yang memiliki dua unsur penting, yaitu lagu dan kata-kata. (Anggraeni & Prima Dewi PF, 2019; Rahmatulla, 2014; Tristaningrat, 2018) padahal bermain dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan moral dan kepribadian anak. Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain anak. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang (Hurlock, 1972). Oleh sebab itu keberadaan suatu aktivitas seperti permainan memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan termasuk moral anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan jika melihat tentang permainan tradisional; anak sekolah dasar di Palembang yaitu 93% masih mengetahui permainan tradisional salah satunya “cak ingkling” yang mereka rasakan mampu membangun moral seperti rasa disiplin, kerja keras, perilaku jujur, dan peduli sosial. Partisipasi mereka dalam permainan tradisional ada karena jika permainan itu menarik dan memang ada anak yang menyukai permainan tradisional. Walaupun di sisi lain berdasarkan hasil analisis, games online masih lebih sering dimainkan anak dibandingkan permainan tradisional (Harini et al., 2021). Oleh sebab itu dapat diketahui bahwa walaupun preferensi permainan anak lebih cenderung ke online tetapi jika dianalisis lebih jauh kepada anak yang bermain permainan tradisional, anak merasa ada nilai-nilai moral yang muncul seperti yang diuraikan di atas.

Tony Eade menyatakan bahwa ‘*The basis of moral and social development is how children have been, and are, treated in their own family and home background*. Dasar dari perkembangan moral dan sosial anak-anak adalah bagaimana anak-anak diperlakukan dalam keluarga dan latar belakang rumah mereka sendiri. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama bagi pembentukan moralitas dan sosio emosional anak. Bagaimana orang tua memperlakukan mereka di rumah dan bagaimana perilaku orang tua menjadi contoh bagi anak-anak. Dengan contoh yang mereka lihat dan dengar itulah mereka akan tumbuh. (Eade, 2008). Menurut Hartman nilai dasar moral yang harus dimiliki adalah keadilan, kebijaksanaan, keberanian,

pengendalian diri, persaudaraan, kejujuran, kesetiaan, kepercayaan dan iman, kesederhanaan, dan cinta. (Maliandi, 1969; Vélez León, 2012). Menurut Tuwari, nilai moral yang harus dimiliki pemuda saat ini adalah kejujuran, toleransi dan kerjasama, menghargai kehidupan manusia, harga diri, kerukunan, loyalitas, sabar, dermawan, kejujuran, keadilan, integritas. (Tiwari & Shivhare, 2020) Dengan nilai dasar moral anak juga akan belajar bagaimana menjadi anak bangsa yang cinta pada negerinya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Eaude (2008) bahwa *'Personal development (of which SMSC is a vital part) matters at least as much as academic attainment in the development of the whole child'* (Eaude, 2008).

Penelitian sebelumnya terkait permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap perkembangan yang terjadi pada anak telah diteliti pengaruhnya pada beberapa aspek perkembangan. Pada penelitian Pertama, dengan hasil penelitian yaitu bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap peningkatan aktivitas fisik dan motorik anak (Akbari et al., 2009; Aribowo & Hidayah, 2019; H. et al., 2009; Saputra et al., 2021). Penelitian kedua, dengan hasil penelitian yaitu bahwa permainan tradisional mempengaruhi dalam perkembangan sosial emosional anak (Aim & Muqowim, 2020; Nurhayati et al., 2020). Penelitian ketiga, dengan hasil penelitian yaitu bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan perilaku prososial anak (Chung Chin & Zakaria, 2015; Dewi et al., 2018; Lu & Effandi, 2015). Penelitian keempat, dengan hasil penelitian yaitu bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak; (Anggia Nastitie Ariawan et al., 2019). Penelitian kelima, dengan hasil penelitian yaitu bahwa permainan tradisional sebagai bagian proses pembelajaran di sekolah (Ervanda & Z, 2020; Lukman Praja et al., 2018; Purbarini Kawuryan et al., 2018; Putri & Sujana, 2020; Wang & Zheng, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa bahwa permainan tradisional terbatas dianalisis pengaruhnya pada aspek sosial emosional, perilaku prososial, kemampuan interpersonal, dan keterampilan fisik motorik anak. Satu kecenderungannya adalah melihat permainan tradisional sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Studi yang melihat permainan tradisional pada aspek moral belum dikupas, padahal permainan tradisional juga terkait dengan perkembangan aspek moral anak dan aspek moral merupakan bagian dari aspek-aspek yang sudah diteliti tadi yang merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Oleh sebab itu, perlu dianalisis lebih lanjut terkait permainan tradisional pada aspek moral anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa kekurangan studi terdahulu yang belum memperhatikan keragaman dimensi persoalan yang terkait penguatan moral. Pada generasi Alpha di kota Palembang, terjadi kesenjangan antara guru dan anak karena mungkin saja anak akan lebih pandai daripada guru, anak dapat menjangkau informasi yang lebih luas sehingga terkadang guru jika tidak menempatkan diri menjadi fasilitator yang baik maka anak

cenderung tidak fokus serta tidak memperhatikan perilaku/cara dalam berinteraksi (Rahmatiah & Asiyah, 2019). Di sisi lain perbuatan dan perilaku berinteraksi merupakan moral anak yang perlu dikuatkan dalam proses pembelajaran. Secara khusus tulisan ini menunjukkan bahwa penguatan moral anak pada permainan tradisional Palembang (*Angket-angket Periuk, Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang*) merupakan dimensi sentral yang dapat terjadi selama permainan berlangsung.

Penguatan moral pada permainan tradisional (angket-angket periuk, luk-luk cino buto dan Cup Mak Ilang) dapat terjadi karena terdapatnya sinkronisasi antara komponen dasar moral, yakni pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral pada saat anak bermain. Interaksi sosial yang dilakukan anak terhadap teman sebayanya pada saat bermain menjadi salah satu faktor pembentuk moral, apalagi dunia anak adalah dunia bermain dan kebanyakan permainan mereka adalah sosial. Keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Maka dengan adanya permainan tradisional tersebut moral anak Indonesia dapat terbentuk dan berkembang dengan baik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Penelitian ini bersifat “kualitatif” yang bersandar pada data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari studi lapangan untuk mengamati langsung dan dari pemetaan aspek-aspek penelitian. Data yang dibutuhkan terdiri dari data wujud, dan proses penguatan. Data wujud ada dua. Pertama, wujud permainan tradisional untuk menguatkan moral generasi Alpha di Palembang antara lain *Angket-angket Periuk, Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang*; kedua, wujud moral yang terdapat pada permainan tradisional. Data proses penguatan dapat dilihat pada saat pra bermain, bermain dan pasca bermain. Penelitian ini terbatas pada 3 permainan tradisional yang menggunakan lagu yakni *Angket-angket Periuk, Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang*. Dipilihnya tiga jenis permainan (*Angket-angket Periuk, Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang*) sebagai objek pembicaraan pada tulisan ini atas lima pertimbangan. Pertama, ketiga permainan tersebut memiliki kesamaan genre yakni sama-sama permainan yang menggunakan lagu. Kedua, ketiga permainan tersebut sama-sama tidak memerlukan media khusus. Ketiga, ketiga permainan tersebut sama-sama dapat dimainkan di dalam rumah maupun di halaman sempit. Keempat, ketiga permainan tersebut sama-sama dapat dimainkan laki-laki maupun perempuan ataupun gabungan laki-laki dan perempuan. Kelima, ketiga permainan tersebut dapat dimainkan kapan saja anak-anak mau bermain. Kelima alasan dipilihnya tiga permainan sebagai pokok pembicaraan pada tulisan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan insight bagi pemecahan masalah.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan 5 informan untuk diwawancarai dengan kriteria, yaitu: 1) penduduk asli Palembang; 2) orang dewasa laki-laki dan perempuan yang berusia minimal 30 tahun; 3) pendidikan serendah-rendahnya SLTP; 4) mempunyai pengetahuan yang baik tentang kebudayaan setempat; 5) memiliki alat ucap sempurna juga terandal dalam ucapan serta memiliki daya ingat yang kuat. Selain wawancara, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan observasi untuk mengungkap proses penguatan moral pada anak generasi alpha melalui permainan tradisional Palembang. Observasi dilakukan terhadap anak-anak usia generasi alpha yang bermukim di daerah Seberang Ulu dan Seberang Ilir kota Palembang. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposif dengan dasar pertimbangan pemilihan lokasi penelitian ini adalah bahwa: *pertama*, kedua daerah tersebut baik Seberang Ulu dan Seberang Ilir masih banyak anak-anak Palembang asli yang bermain dengan permainan tradisional Palembang. *Kedua*, fenomena adanya permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Kota Palembang dapat menguatkan nilai moral anak. Proses penelitian berlangsung dua bulan yang dimulai dari *desk-review*, observasi lapangan, dan wawancara mendalam. Sebelum penelitian lapangan dilakukan dikumpulkan terlebih dahulu berbagai bahan sekunder, berupa buku dan hasil penelitian terkait permainan tradisional. Observasi berlangsung pada saat anak-anak akan bermain, sedang bermain dan setelah bermain. Wawancara dilakukan di tempat masing-masing informan setelah terlebih dahulu mendapatkan persetujuan.

Peneliti melakukan analisis kritis atas data-data terkait Permainan Tradisional: Penguatan Moral Untuk Anak Generasi Alpha di Palembang dengan teori/diskursus yang relevan. Lebih lanjut peneliti juga menyandingkan dengan beberapa penelitian terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Permainan Tradisional Palembang

Permainan tradisional Palembang yakni *Angket-angket Periuk*, *Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang* merupakan permainan yang berasal dari kota Palembang dan asli dari Palembang, namun sejarah atau latar belakang munculnya permainan tradisional Palembang itu tidak diketahui. Dan dipastikan permainan tersebut sudah ada sejak adanya orang-orang Palembang itu sendiri ada. Permainan tersebut selalu dimainkan anak laki-laki, perempuan atau gabungan laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 7,8,9 sampai 10 tahun. Tabel berikut ini mengenai permainan:

Tabel 1. Jenis Permainan Tradisional Palembang yang Menggunakan Lagu

No	Nama Permainan	Media yang digunakan	Langkah permainan
1	Angket-angket Periuk	Tanpa menggunakan media	a) membentuk kesepakatan bermain, yakni tidak boleh curang; b) membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan; c) permainan dimulai dengan ditandai bernyanyi bersama: <i>Angket-engket periuk</i> (angkat-angkat periuk), <i>Periuk sombeng</i> (periuk rusak), <i>Ole-ole batok sikok</i> (oleh-oleh satu batok), <i>Ditunu api murup</i> (dibakar apinya menyala), <i>Pak jentuk pak jenggut</i> (Pak jentuk pak jenggut); d) setelah selesai bernyanyi, pas sampai kata <i>gelitiki</i> . Maka masing-masing anak akan berdiam diri berusaha untuk tidak tersenyum, bisa memasang tampang seram, memejamkan mata atau ekspresi apapun asalkan syaratnya tidak tertawa; e) anak yang kedapatan tertawa, maka anak tersebut dinyatakan kalah dan mendapatkan hukuman <i>gelitiki</i> ; f) anak yang digelitiki mengucapkan kata <i>cup</i> , baru gelitik disudahi; g) selanjutnya memulai lagi permainan sampai merasa semua lega dan sepakat mengakhiri permainan.
2	Cup Ilang	Mak Kaleng Susu Bekas	a) Membentuk kesepakatan untuk bermain; b) Masing-masing anak menyiapkan 1 bekas kaleng susu (<i>canting puan</i>); c) Setelah ada kesepakatan, dilanjutkan dengan <i>som</i> (hompimpah) yakni menentukan siapa yang akan berjaga; d) Hompimpah dilakukan dengan membolak-balik tangan, teman yang kalah berarti menjaga; e) Sambil memegang kaleng susu anak-anak keliling sambil bernyanyi: <i>Cup mak ilang, mak ilang cagak batu, dimano kucing belang disitu rumah aku</i> ; f) Ketika sampai kata rumah aku, semua anak-anak melemparkan cating puan ke tanah, dan berlari mencari tempat bersembunyi; g) Anak yang berjaga menyusun bekas kaleng susu yang berserakan tadi; h) Selanjutnya anak yang berjaga mencari tempat persembunyian teman-temannya sambil tetap menjaga bekas kaleng susu yang telah tersusun rapi; i) Sambil keliling mencari persembunyian teman-temannya, bisa saja salah seorang temannya mendatangi tempat bekas kaleng susu; j) Setelah melihat salah satu persembunyian temannya, si anak yang menjaga memanggil nama temannya sambil berteriak menyebutkan dimana temannya tu, misalnya, " <i>Cekya di belakang pohon nangko</i> "; k) Anak yang dipanggil keluar dari tempat persembunyian dan dinyatakan kalah;
3	Luk-Luk Cino Buto	Saputangan	a) membentuk kesepakatan bermain; b) hompimpah yakni menentukan siapa yang akan menjaga; c) yang kalah hompimpah matanya ditutup dan berdiri di tengah-tengah; d) anak-anak mulai bernyanyi sambil mengelilingi si anak yang jaga sambil bernyanyi: <i>luk luk cino buto</i> (Lu'-lu' Cina buta), <i>makan calok tigo mato</i> (makan terasi 5 ons), <i>carilah budak sikok</i> (carilah satu anak kecil), <i>di bawah tanggo rajo</i> (di bawah tangga raja); e) setelah lagu sampai dengan <i>tanggo rajo</i> , anak-anak yang mengelilingi si anak yang menjaga tadi mulai diam dan berusaha tidak mengeluarkan suara; f) si anak yang menjaga mulai mencoba memegang teman-temannya, bisa saja dia menyentuh dan meraba wajah temannya, kalau dia yakin siapa yang disentuhnya dia bisa langsung sebutkan tebakannya. namun kalau si anak yang menjaga tidak yakin dengan siapa yang ditebaknya, si anak bisa melanjutkan meraba teman yang lainnya; g) Setelah yakin dengan pilihannya si anak menyetop rabaannya dengan menyebutkan nama seseorang yang ditebaknya. Misalnya: Cek Anis. Lalu membuka saputangan yang menutupi matanya; h) kalau seandainya tebakannya itu benar, maka yang ditebak menjadi Cino Buto; i) kalau ternyata tebakannya itu salah, maka dia tetap menjadi Cino Buto;

Ketiga jenis permainan tersebut walaupun sudah sangat langka dimainkan namun keberadaannya bukan berarti hilang dari Palembang. Masih ada beberapa anak kampung di kota Palembang yang tetap asyik memainkan ketiga permainan tradisional tersebut karena menikmati lagu yang terdapat di dalamnya.

Wujud Nilai Moral pada Permainan Tradisional Palembang

Secara umum, permainan tradisional palembang yang menggunakan lagu memiliki nilai-nilai luhur. Permainan tradisional tidak hanya sekedar menjadi ajang hiburan semata, namun juga mengajarkan pada nilai moral keadilan, kebijaksanaan, keberanian, pengendalian diri, persaudaraan, kejujuran, kesetiaan, kepercayaan, kesederhanaan, cinta, sebagaimana terdapat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Wujud Nilai Moral pada Permainan Tradisional Palembang

Permainan	Hasil interview	Koding
Angket-angket Periuk	Permainan <i>angket-angket periuk</i> itu harus sportif, karena disitulah letak keadilan dan tanggung jawabnya. Kalau memang aturan main yang tertawa kena gelitik ya gelitik. tidak boleh ada kasihan, gelitik saja kecuali anaknya sudah menyerah tertawa minta tolong berhenti dengan dengan mengucapkan kata <i>cup</i> . (S 1, Agustus 2021)	Keadilan, tanggung jawab.
	menurut saya meskipun main, anak dilatih untuk hati-hati dan menahan diri supaya kawan jangan sampai celaka. Masih contohnya pas lagi menggelitiki kawan, jangan keterlaluan sehingga kawan tertawa sampai keluar air mata atau buang air kecil	Pengendalian diri
	Main itu harus berani, kalau pengecut berhenti saja jangan main. tidak ada anak mama kalau main itu, yang ada itu anak emak, anak ibok, yang tidak pengecut penangisan	keberanian
	menurut aku permainan tradisional apapun itu termasuk permainan <i>angket-angket periuk</i> ini membuat diri kita ini jujur, kita kan tidak mau nian curang, nanti kalau curang diejek anak lain, dan tidak diajak orang lagi main bersama.	Kejujuran, persaudaraan, kepercayaan,
Cup Mak Ilang	Pada permainan <i>cup mak ilang</i> ini juga harus adil, tidak berpihak dengan kawan, meskipun kawan tadi kalah terus ya sudah memang resiko mau gimana lagi harus bertanggung jawab.	Keadilan, tanggung jawab
	Main itu tidak membuat kita takut, tidak takut kalah, tidak takut menjaga, tidak takut capek dan takut hitam karena berpanas-panasan hhhhh	keberanian
	Aku ini sewaktu dulu langganan kalah kalau hompimpah hhhhhh langganan jaga juga tapi alhamdulillah asyik-asyik saja, nah manfaatnya kan saya jadi orang yang sanggup mengendalikan diri dan penyabar.	Pengendalian diri, kesabaran

	saya rasa dengan mainan <i>cup mak ilang</i> itu anak-anak dapat melatih diri untuk bertanggung jawab tidak seenak perutnya sendiri.	Bertanggung jawab
Permainan Lu'-lu' Cino Buto	Aku ngerasa pas lagi maen <i>Luk-luk Cino Buto</i> itu kita perlu hati-hati, sabar dan perlu bijaksana dan tidak menang sendiri.	Kesabaran, Kebijaksanaan
	bermain dengan kawan bahkan kawan-kawan sewaktu kecil dulu sampai sekarang masih akrab sampai seperti bersaudara kami ini, jadi kalau lagi ketemu membahas kerjaan waktu dulu	Persaudaraan
	Main Lu'luk Cino Buto tidak boleh curang, harus jujur, namun kalau yang merajuk karena curang misalnya paling-paling 5 sampai 10 menit sudah baik kembali	Kejujuran, Persaudaraan

Dari tabel di atas, terdapat sembilan nilai moral yang muncul pada permainan tradisional *Angket-angket Periuk*, *Luk-luk Cino Buto* dan *Cup Mak Ilang*, yakni nilai moral keadilan, tanggung jawab, pengendalian diri, keberanian, kejujuran, kepercayaan, persaudaraan, kesabaran dan kebijaksanaan. Kesembilan nilai moral tersebut muncul dan dapat dirasakan selama permainan itu berlangsung.

Proses Terjadinya Penguatan nilai moral melalui permainan tradisional

Moral haruslah diajarkan, ditanamkan dan dikuatkan. Penguatan nilai moral terjadi pada saat terjadinya permainan mulai dari awal bermain, bermain dan mengakhiri permainan. Berikut ini dipaparkan penguatan moral anak terjadi pada saat anak akan memulai bermain, bermain, sampai mengakhiri permainan sebagaimana tampak pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Penguatan Moral melalui Permainan Tradisional

Proses Penguatan Moral Pada Awal Permainan		
Langkah permainan	Proses Penguatan Moral	Coding
Anak-anak membentuk kesepakatan bermain.	Anak berkumpul bersama dan bersepakat untuk mengikuti aturan permainan	1. Menanamkan pengetahuan tentang keadilan, bahwa setiap orang harus mengikuti aturan 2. Menanamkan rasa keberanian untuk tidak takut dengan resiko apapun dan siap menerima tantangan 3. memupuk nilai-nilai persaudaraan bagi diri anak, di mana mereka berkumpul bersama tanpa memandang dan membedakan status orang kaya ataupun orang miskin 4. kesepakatan ini dasar awal membentuk kejujuran pada diri anak untuk tidak berlaku curang. 5. kesepakatan yang spontanitas itu merupakan awal yang bagus untuk memupuk rasa saling percaya antara satu dengan lainnya
membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan	Anak membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan.	1. Kegiatan tersebut mempererat rasa kebersamaan dan persaudaraan antara satu dengan lainnya 2. membuktikan bahwa kegiatan tersebut dilakukan atas dasar rasa saling percaya.
Saat bernyanyi bersama	Anak-anak bernyanyi bersama dengan riangnya	Memupuk jiwa anak untuk menjadi orang yang pemberani bukan pengecut
Proses Penguatan Moral Saat Bermain Permainan Angket-angket Periuk		

Langkah Permainan	Proses Penguatan Moral	Coding
Setelah lagu usai, anak berdiam diri	Anak berusaha sekuat mungkin untuk tidak tersenyum	1. Melatih anak untuk berani dengan tegar menghadapi tantangan dan godaan godaan apapun. 2. Melatih anak untuk dapat mengendalikan diri dan menahan diri untuk tidak melakukan sesuatu yang menjadi kesepakatan bersama.
Anak yang kedapatan tertawa	Anak-anak rela dan senang ketika mendapatkan hukuman gelitik	1. Memupuk rasa keadilan bahwa yang salah tetap harus dihukum tidak boleh adanya pembiaran terhadap kesalahan 2. Mentalitas anak dilatih betul-betul berani menghadapi resiko apapun juga.
Saat menggelitiki teman	Saat menggelitik teman dan teman mengatakan <i>cup</i> maka teman yang menggelitik menghentikan gelitiknya.	1. Membiasakan anak-anak untuk bersikap adil terhadap orang yang telah menyadari kesalahannya dan meminta maaf. 2. Melatih anak untuk memiliki sikap bijaksana, walau pun saat sedang melakukan hukuman terhadap seseorang, namun tetaplah memperhatikan aspirasi kawan 3. Melatih anak menguatkan rasa persaudaraan melalui penguatan rasa empati dan simpati kepada orang lain.
Proses Penguatan Moral Saat Bermain Permainan Cup Mak Ilang		
Langkah Permainan	Proses Penguatan Moral	Coding
Ketika sampai kata rumah aku, semua anak-anak melemparkan kaleng susu ke tanah, dan berlari mencari tempat bersembunyi	Anak-anak tidak melemparkan kaleng sembarangan agar anak yang menjaga kaleng susu mudah untuk mengumpulkannya	Membiasakan anak untuk dapat mengendalikan diri, tidak sewenang-wenang dan tidak menyusahkan orang lain
Petugas menyusun bekas kaleng susu yang berserakan.	Petugas menyusun kaleng susu dengan serius dan rapi, tidak menoleh ke kanan atau kiri biar dapat melihat kemana temannya sembunyi	1. Melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban; 2. Melatih kesabaran anak dalam menghadapi masalah 3. Pembelajaran bagi anak bahwa dalam setiap pekerjaan selalu ada resiko dan tantangan, kita harus siap dan berani menghadapi resiko dan tantangan itu apapun hasilnya 4. Perilaku tersebut merupakan latihan awal anak untuk senantiasa berperilaku jujur
Anak penjaga berkeliling mencari persembunyian teman-temannya	Anak penjaga ekstra hati-hati agar pencariannya tidak sia-sia.	Melatih mental anak untuk sentiasa hati-hati dan dapat mengendalikan diri serta sabar dalam menggapai sesuatu
saat si anak yang menjaga menemukan tempat persembunyian temannya	Anak yang dipanggil namanya segera keluar dari tempat persembunyiannya	juga melatih anak untuk mengedepankan kejujuran
saat anak yang berjaga tidak berhasil menemukan tempat persembunyian teman-temannya	berjaga lagi dan anak-anak lainnya juga masih menikmati peran dan permainannya.	pembelajaran kepada anak bahwa di situasi sulit dan pelik kita tetap harus sabar dan berani menghadapi segala sesuatu
Proses Penguatan Moral Saat Bermain Permainan Lu'-luk' Cino Buto		
Langkah Permainan	Proses Penguatan Moral	Coding
<i>Cino Buto</i> memegang dan meraba teman-temannya	saat Cino Buto menyentuh dan meraba wajah temannya, anak lainnya tetap berdiam diri seperti tidak tahu apa-apa.	1. Melatih anak untuk jujur. 2. Menanamkan sikap berani pada diri anak, bahwa di tengah keterbatasan, kita tetap dapat selalu berusaha dan berikhtiar menggapai apa yang kita inginkan dan cita-citakan

	Tidak ada yang membisikkan ke telinga <i>Cino Buto</i> siapa sebenarnya yang sedang di pegang <i>Cino Buto</i>	
Saat tebakan Cino Buto itu salah,	Cino Buto tetap semangat berjaga kembali menjadi Cino Buto	Melatih mental anak-anak untuk sabar dan dapat mengendalikan diri menghadapi kenyataan yang ada.
Proses Penguatan Moral Saat Berakhirnya Permainan		
Langkah Permainan	Proses Penguatan Moral	Coding
saat anak-anak menyepakati bubar	anak-anak tersebut bubar dan berpisah dengan sumringah sambil berpesan, besok main lagi ya	Menggambarkan keakraban dan persaudaraan antara satu dengan yang lain.

Dari tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa penguatan moral terjadi pada saat anak-anak memainkan permainan tradisional. Mulai dari saat akan bermain, bermain dan mengakhiri permainan. Pada saat akan bermain penguatan moral melalui 3 keadaan yakni: (1) ketika anak-anak membentuk kesepakatan bermain, dimana anak-anak semua berkumpul dan menyatakan keinginan bermain dengan syarat-syarat mengikuti aturan permainan. Kondisi ini melatih anak untuk adil, berani, jujur, percaya diri dan penuh persaudaraan; (2) ketika membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan. Kondisi ini melatih anak mempererat persaudaraan dan rasa saling percaya antara satu dengan yang lain. Penguatan moral juga terjadi pada saat anak akan mengakhiri permainan, yakni anak-anak sepakat bubar dan berpisah sambil berjanji besok akan ketemu lagi untuk bermain. Kondisi ini memperkuat rasa persaudaraan antara anak-anak yang bermain.

Penguatan moral pada permainan *Angket-Angket Periuk* melalui tiga keadaan, (1) saat anak berusaha untuk tidak tersenyum pada waktu lagu berakhir. Kondisi ini melatih anak untuk berani dan mampu mengendalikan diri. (2) Saat anak kedapatan tertawa, dan anak dengan senang hati menerima hukuman gelitik, kondisi ini memupuk keberanian anak dan menanamkan rasa keadilan bahwa yang salah akan tetap menerima ganjarannya.; (3) Pada saat anak-anak menggelitik temannya yang melakukan kesalahan karena tertawa dan teman tersebut menyerah dengan mengatakan *cup* maka teman yang menggelitik menghentikan gelitiknya. Kondisi ini melatih anak menjadi adil, bijaksana dan mempererat rasa persaudaraan.

Penguatan moral pada permainan *Cup Mak Ilang* melalui 5 keadaan. (1) Ketika lagu selesai, anak-anak tidak melemparkan kaleng sembarangan, hal ini dimaksudkan agar anak yang menjaga kaleng mudah untuk mengumpulkannya. Kondisi ini melatih anak agar pandai mengendalikan diri; (2) ketika Petugas menyusun kaleng susu dengan serius dan rapi. Kondisi ini melatih anak untuk dapat jujur, bertanggung jawab, sabar dan berani; (3) saat anak penjaga berkeliling mencari persembunyian teman-temannya dengan penuh kehati-hatian. Kondisi ini melatih anak untuk sabar dan mampu mengendalikan diri; (4) Saat anak yang menjaga menemukan tempat persembunyian temannya dan anak yang dipanggil tersebut keluar dari

tempat persembunyiannya. Kondisi ini melatih anak untuk jujur; (5) Saat anak yang berjaga tidak berhasil menemukan tempat persembunyian teman-temannya, dan anak tersebut kembali berjaga lagi. Kondisi ini melatih anak-anak untuk sabar dan berani.

Penguatan moral pada permainan *Lu'luk Cino Buto* melalui 2 keadaan, yakni (1) ketika Cino Buto menyentuh dan meraba wajah temannya, namun teman-teman yang dirabanya berdiam diri dan berusaha untuk tidak mengeluarkan suara apa-apa, teman-teman lainnya juga tidak berbisik atau memberikan isyarat nama teman yang diraba. Kondisi ini melatih anak untuk jujur dan berani menghadapi resiko apapun; (2) ketika Cino Buto salah dalam menebak nama temannya. Kondisi ini melatih mental anak-anak untuk sabar dan dapat mengendalikan diri menghadapi kenyataan yang ada.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Palembang yakni *angket-angket periuk, lu'lu' cino buto dan Cup Mak Ilang* adalah permainan asli dari Palembang, dan sudah dimainkan secara turun temurun dan terkategori tradisi lisan. Ketiga permainan tradisional tersebut memiliki sembilan nilai moral yakni nilai moral keadilan, tanggung jawab, pengendalian diri, keberanian, kejujuran, kepercayaan, persaudaraan, kesabaran dan kebijaksanaan. Perkembangan moral tidak berkembang dengan sendirinya. Sebagaimana hasil penelitian Yucel Gelisli dan Elcin Yazici, bahwa permainan adalah proses belajar yang paling efektif yang memberikan pengetahuan selama periode prasekolah dan tahun-tahun sekolah dari satu generasi ke generasi lainnya dan mendukung perkembangan aspek fisik, kognitif, linguistik, dan sosial emosional anak. (Gelisli & Yazici, 2015)

Sembilan wujud nilai moral yang terdapat pada permainan tradisional Palembang tersebut ketika dimainkan anak-anak maka diyakini akan memperkuat moral anak. Nilai moral yang cukup mendominasi mewarnai proses permainan tradisional Palembang adalah nilai keadilan. Salah satu contohnya adalah, ketiga macam jenis permainan diawali dengan kesepakatan yang tidak tertulis untuk mengikuti aturan permainan serta melaksanakan hukuman sebagaimana aturan yang ada. Nah, kesepakatan tersebut merupakan awal penguatan konsep keadilan pada diri anak, bahwa ketika melakukan aktivitas apapun harus berpegang pada aturan yang ada dan harus melaksanakan aturan yang disepakati bersama. Anak-anak jelas tidak suka kalau ada temannya yang melanggar aturan, misalnya, ada anak yang mendapatkan hukuman gelitik pada permainan *angket-angket periuk*, tapi kemudian anak tersebut tidak mau digelitik dan lari, maka tentunya anak-anak akan marah dengannya. Dari hasil penelitian Rachmawaty juga ditemukan bahwa, permainan tradisional di Kabupaten Garut dapat melatih anak untuk memiliki nilai keadilan, penegakan aturan, kerja sama, hingga bentuk sanksi sosial bagi mereka yang "mencederai" aturan permainan yang harus ditaati oleh orang-orang yang memainkan permainan tradisional itu. (Rachmawaty, 2010)

Penguatan nilai moral tanggung jawab juga didapatkan melalui permainan *Cup Mak Ilang*, yakni saat petugas menyusun kaleng susu dengan serius dan rapi, tidak menoleh ke kanan atau kiri biar dapat melihat kemana temannya sembunyi. Perilaku tersebut melatih anak untuk dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban. Penelitian Ervanda dan Kusmiati menemukan bahwa permainan tradisional cublak-cublak suweng dari D.I Yogyakarta dan permainan tradisional Anjang-anjangan dapat membentuk karakter tanggung jawab anak. (Ervanda, 2021; Kusmiati et al., 2019).

Penguatan nilai moral pengendalian diri juga dapat dilihat pada permainan Cup Mak Ilang, dimana anak dilatih untuk mengendalikan diri dengan tidak melemparkan kaleng sembarangan. Pada permainan *Lu'lu' Cino Buto*, Anak tetap semangat menjaga meskipun sudah kedua atau ketiga kali kalah. Penelitian Amiruddin juga mengungkap hal yang sama, bahwa permainan *sorodot gaplok* ini bisa menjadi media pengendalian diri dan pengasahan rasa empati ke anak. Seorang anak yang memainkan *sorodot gaplok* dilatih dan terlatih untuk mentaati peraturan permainan. Contohnya, jika batu yang dilemparkan dengan punggung telapak kaki jatuh sebelum dilemparkan, maka si pemain tersebut harus melemparkannya dengan cara ngolong. Oleh karenanya, peraturan ini harus ditaati oleh setiap pemain. (Amirudin & Mukarom, 2019) Dengan demikian, dalam bermain tentunya anak-anak akan memperoleh pengalaman penting yang mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan emosi dan bahasa. Anak-anak yang terbiasa mengendalikan diri, kelak akan menjadi pribadi yang mampu mengendalikan diri dalam menghadapi masalah dan keadaan hidup yang berlaku pada diri, mampu mewujudkan keserasian dan keharmonisan antara fungsi-fungsi kejiwaan, serta mampu mengatasi berbagai masalah, terutama masalah yang biasa terjadi dalam hidup.

Penguatan nilai keberanian nampak pada kegiatan awal permainan, yakni anak bersepakat untuk mengikuti aturan permainan dan berani menghadapi resiko dari permainan tersebut, termasuk anak berani meskipun di gelitik oleh semua teman pada permainan *Angket-angket Periuk*. Pada permainan *Cup Mak Ilang* juga demikian, saat sedang mencari teman yang sembunyi, si anak mencari dengan gigih dan tidak takut kalau bentengnya diduduki atau direbut teman. Kegiatan tersebut tentunya dapat memberikan pembelajaran kepada anak bahwa dalam setiap pekerjaan selalu ada resiko dan tantangan, kita harus siap dan berani menghadapi resiko dan tantangan itu apapun hasilnya. Apa yang peneliti dapatkan tersebut juga sejalan dengan apa yang didapatkan Purhanuddin dalam penelitiannya, bahwa pada permainan yang menggunakan lagu di Kabupaten Kendal, melatih anak-anak untuk berani, terlebih permainan tersebut dilakukan pada malam hari. (Purhanudin, 2010) Uji keberanian yang dilatih saat bermain, tentunya dapat membiasakan anak berani menghadapi tantangan ke depannya. Ketika anak gagal dan selalu kalah misalnya, anak juga akan tahu bagaimana cara menghadapi kekalahan serta tahu bagaimana cara merayakan kemenangan. Penguatan yang dilakukan

selama bermain, tentunya dapat menjadikan anak pribadi yang berani untuk menghadapi tantangan ke depan.

Penguatan nilai moral kejujuran juga tampak pada permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu, dimana latihan menguji kejujuran adalah sejak dari awal bermain yakni, anak tidak boleh curang, sebab bila kecurangan tersebut diketahui oleh lawan mainnya maka resikonya adalah ia tidak akan diajak bermain lagi oleh temannya, dan yang kedua tentunya anak akan merasa malu jika kecurangannya terbongkar. Biasanya, anak yang sudah pernah melakukan kecurangan tidak akan mengulangi lagi karena ada sanksi sosial dari teman-temannya. Mereka tidak akan mengajak anak yang melakukan kecurangan bermain sampai mereka yakin bahwa anak tersebut akan berlaku jujur. Dengan permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu, secara tidak langsung akan mendidik anak-anak untuk berlaku jujur, dan mereka sudah mengetahui konsekuensi dari perilaku curang. Hasil temuan peneliti tersebut senada dengan apa yang ditemukan Nirwana dalam eksperimennya bahwa permainan tradisional (salah satunya adalah kejujuran) efektif dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter anak (Nirwana, 2021).

Penguatan nilai moral kepercayaan nampak permainan *Cup Mak Ilang*, saat anak yang berjaga menyusun *canting puan* yang berserakan. Peneliti memperhatikan kegiatan yang dilakukan anak yang menyusun *canting puan* itu dengan penuh kesungguhan. Perilaku dalam permainan tersebut dapat menjadi pembiasaan yang baik baik anak untuk memegang kepercayaan yang diembankan kepadanya dengan penuh tanggung jawab. Disamping membantu dalam pembentukan kepercayaan pada diri sendiri, permainan ini juga bermanfaat dalam membentuk kepercayaan lingkungan terhadap diri anak. Dalam permainan tersebut terkadang ada peluang untuk melakukan sebuah kecurangan, dengan toleh kanan toleh kiri mengintip dimana kawan-kawannya sembunyi. Namun tentunya jika kecurangan tersebut diketahui oleh lawan main, maka saat itu juga anak yang bermain curang akan kehilangan kepercayaan. Sanksi sosial dari teman-teman sepermainan bagi seorang anak sangat besar. Karena anak lebih rela jauh dari lingkungan keluarga daripada jauh dari lingkungan kelompok bermainnya. Karena beratnya sanksi sosial yang mungkin mereka terima jika berlaku curang, biasanya anak-anak belajar berlaku jujur untuk mendapat kepercayaan. Apa yang peneliti temukan tersebut juga sama dengan hasil penelitian Rahayu dan Setiawan, bahwa permainan tradisional yakni *bakiak* dapat memupuk rasa saling percaya antar satu dan yang lain. Karena permainan tradisional memberikan pengalaman secara bersama-sama untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan mengembangkan kepercayaan diri anak (Rahayu et al., 2018; Setiawan, 2016).

Penguatan nilai moral selanjutnya adalah nilai persaudaraan, dimana permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu dan dimainkan secara berkelompok sangat

bermanfaat dalam menumbuhkan jiwa persatuan dan persaudaraan. Kita dapat melihat, ketiga permainan tradisional yang dijadikan objek dalam penelitian ini diiringi lagu, dan semua anak bernyanyi bersama dengan suasana yang sangat akrab. Peneliti juga melihat semua yang terlibat dalam permainan walaupun suara sumbang namun mereka tidak saling hina dan mengejek hal tersebut menunjukkan kekompakan antara satu dengan yang lain. Nilai moral persaudaraan yang didapatkan pada permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu ternyata ditemukan juga dalam hasil penelitian Mujinem, bahwa permainan Jamuran sifatnya kelompok, menunjukkan bahwa adanya interaksi sosial antara satu dengan yang lain saling membutuhkan, dan kebersamaan itu sangat dibutuhkan agar terjadi keharmonisan dalam hidup. Begitupun dengan permainan tradisional Jeg-jegan yang dimainkan secara berkelompok melatih kepekaan sosial anak-anak, membangkitkan rasa saling membutuhkan antar-anak sehingga tumbuh saling menghargai. (Mujinem, 2018) Dengan demikian, interaksi yang dibangun anak-anak dalam permainan akan membangkitkan rasa kebersamaan dan persaudaraan antara mereka.

Nilai moral kesabaran dapat dikuatkan melalui permainan tradisional Palembang sebagaimana temuan pada permainan Cup Mak Ilang, anak dilatih sabar saat menyusun kaleng susu dengan serius dan rapi, perilaku ini diharapkan dapat membentuk anak untuk sabar dalam menghadapi berbagai masalah dan tugas yang diemban kedepannya. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek di dusun Pule Pandeglang dapat menguatkan karakter kesabaran anak. (Cahyani et al., 2020) Penelitian Rianto juga menemukan bahwa permainan petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek dapat menguatkan nilai moral anak. (Rianto & Yuliananingsih, 2021) begitu pun Suryani yang menyatakan bahwa kemampuan sosial emosional anak berupa kesabaran dapat dibentuk melalui permainan tradisional. (Suryani, 2019)

Nilai moral kebijaksanaan juga dapat dikuatkan melalui permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu. Kebijaksanaan tetap menjadi landasan dalam tiap kebijakan, begitu pun pada permainan tradisional Palembang yang menggunakan lagu, anak terlatih untuk belajar bergantian, cermat dan teliti. Salah satu contohnya adalah pada permainan *Angket-angket Periuk* dapat melatih anak untuk memiliki sikap bijaksana. Hasil penelitian Setiani juga mengungkap bahwa, salah satu jenis permainan Purwokerto yaitu *tiga jadi* membutuhkan taktik dan strategi, yakni anak dilatih kecermatannya, yaitu bagaimana ia dapat memainkan gacunya dengan tepat sehingga dapat memenangkan permainan. (Setiani, 2019) Peneliti melihat kecermatan dan kehati-hatian pada anak-anak ketika bersembunyi agar mereka tidak ditemukan atau ketika memainkan game agar menang, hal tersebut tentunya dapat melatih anak untuk lebih cermat dalam bertindak dan menjadi lebih teliti dengan hal-hal yang

telah dia lakukan sehingga terbentuk nilai moral kebijaksanaan terhadap apa-apa yang harus dilakukannya nanti.

KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) terdapat tiga macam permainan tradisional asli Palembang yang masih dimainkan di beberapa tempat di kota Palembang, yakni permainan *Angket-angket Periuk*, *Cup Mak Ilang* dan *Luk-luk Cino Buto*. Ketiga permainan tersebut dimainkan oleh anak laki-laki, perempuan dan campuran laki-laki perempuan berusia 7,8,9, dan 10 tahun. (2) terdapat 9 wujud nilai moral pada permainan *Angket-angket Periuk*, *Cup Mak Ilang* dan *Luk-luk Cino Buto*, yakni nilai moral keadilan, tanggung jawab, pengendalian diri, keberanian, kejujuran, kepercayaan, persaudaraan, kesabaran dan kebijaksanaan. (3) Penguatan moral pada anak pada permainan tradisional *Angket-angket Periuk*, *Cup Mak Ilang* dan *Luk-luk Cino Buto* terjadi pada saat anak akan bermain, sedang bermain dan pasca bermain. Penelitian ini terbatas pada analisis satu wilayah dan pada tataran pandangan informan. Analisis ini tidak memungkinkan hasil penelitian dijadikan acuan untuk menjelaskan penguatan moral melalui permainan tradisional pada skala yang lebih luas. Demikian pula pandangan informan sebagai dasar penyimpulan atas penguatan moral melalui permainan tradisional tidak memberikan gambaran yang komprehensif tentang adanya penguatan moral. Atas keterbatasan tersebut, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan memperhatikan aspek permainan, wilayah dan bersumber pada data yang lebih bervariasi. Dengan cara ini maka pola penguatan moral melalui permainan tradisional yang lebih tepat dapat dirumuskan dalam rangka penguatan moral bangsa.

BIBLIOGRAFI

- Aim, A. A. K., & Muqowim. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Omah Dolanan Yogyakarta. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4121>
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajhosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*.
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2019). Pendidikan Karakter dalam Kaulinan Budak Baheula: Studi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Anak Tradisional Sorodot Gaplok Dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160>

- Anggia Nastitie Ariawan, V., Kuswendi, U., & Subarkah, S. (2019). BUILDING INTERPERSONAL ABILITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS BY PLAYING TRADITIONAL GAME IN DIGITAL ERA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1608>
- Anggraeni, N. P. L. A., & Prima Dewi PF, K. A. (2019). DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.900>
- Apaydin, Ç., & Kaya, F. (2019). An analysis of the preschool teachers' views on alpha generation. *European Journal of Education Studies*.
- Aribowo, D. S., & Hidayah, T. (2019). The Effectiveness of Indonesian Traditional Games and Agility on Student ' s Gross Motor Skills in Elementary School Hj . Isriati Baiturrahman 2 Semarang. In *Journal of Physical Education and Sports*.
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Kerja Keras pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Dusun Pule, Tegalrandu, Srumbung, Magelang. *DIMENSIA: Jurnal Kajian Sosiologi*.
<https://doi.org/10.21831/dimensia.v8i1.35568>
- Castro, A., Patera, S., & Fernández, D. (2020). How do Generations Z and Alpha learn from a teaching perspective? Implications for developing the learning to learn competence. *Aula Abierta*. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.3.2020.279-292>
- CHUNG CHIN, L., & ZAKARIA, E. (2015). Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours. *JURNAL PENDIDIKAN MALAYSIA*.
<https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>
- Dewi, N. L. M. A., Suryati, Y., Rudhiati, F., & Mediani, H. S. (2018). The Effect of Traditional Game of Magoak-Goakan to The Prosocial Behavior among Preschool Children (5-6 Years Old) At Maria Fatima Kindergarten Jembrana Bali. *IOSR Journal of Nursing and Health Science*.
- Eaude, T. (2008). *Spiritual, moral, social and cultural development - Schools*. 126.
<http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20130123124929/http://www.education.gov.uk/schools/teachingandlearning/curriculum/a00199700/spiritual-and-moral>
- Ervanda, Y. (2021). PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DARI PROVINSI YOGYAKARTA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA. *Journal of Education and Teaching*.
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i1.9738>
- Ervanda, Y., & Z, A. F. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DARI PROVINSI YOGYAKARTA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*.
<https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i2.9758>

- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA INDUSTRI 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fourtane, S. (2018). Generation Alpha: The Children of the Millennial. In *Interesting Engineering*.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- H., A., B., A., M., S., H., K., S., H., & V., Z. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*.
- Harini, B., Usman, N., & Maharani, S. D. (2021). Fenomena Permainan Tradisional “ Cak Ingkling ” Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Milenial. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 193–197.
- Hurlock, E. B. (1972). Child Development McGraw-Hill series in psychology (Fifth Edition). *McGraw-Hill Book Company*, 1–495.
- Kusmiati, M., Kurniati, E., & Aryaprasetya, I. G. K. (2019). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN TERHADAP KARAKTER TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI. *Edukid*. <https://doi.org/10.17509/edukid.v13i2.16921>
- Lu, C. C., & Effandi, Z. (2015). Effect of Game-Based Learning Activities on Children’s Positive Learning and Prosocial Behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*.
- Lukman Praja, A., Sholihah Nurfaidah, S., & Rahmiati, D. (2018). PENGGUNAAN SARANA BELAJAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBANGUN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM-IKP)*. <https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v1i02.185>
- Maliandi, R. (1969). La estructura antinómica en la *Ética* de Nicolai Hartmann. *Revista de Filosofía DIÁNOIA*. <https://doi.org/10.22201/iifs.18704913e.1969.15.1114>
- Miles, M. B., & A. Huberman, M. (1994). *Matthew B. Miles, Michael Huberman - Qualitative Data Analysis_ An expanded Sourcebook 2nd Edition (1994).pdf* (p. 338).
- Mujinem, M. (2018). NILAI-NILAI KEHIDUPAN SOSIAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PADA ERA GLOBALISASI. *HUMANIKA*. <https://doi.org/10.21831/hum.v10i1.21000>
- Nirwana, E. S. (2021). Learning by Using Traditional Children’s Games “Sesiku” in Developing Early Childhood Character Values. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.750>
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Buah Hati*. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>

- Prastowo, A. (2018). PERMAINAN TRADISIONAL JAWA SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN GLOBAL DI MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>
- Purbarini Kawuryan, S., Sri Hastuti, W., & Dan Supartinah. (2018). The influence of traditional games-based and scientific approach-oriented thematic learning model toward creative thinking ability. *Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18323>
- Purhanudin, M. V. (2010). *Permainan tradisional yang menggunakan lagu di kabupaten kendal kajian budaya*.
- Putri, A. A. S. P. A., & Sujana, I. W. (2020). Traditional Game "Bakiak" Assisted Project-Based Learning Model Influences Students' Social Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.25360>
- Rachmawaty, E. I. (2010). PENANAMAN NILAI BUDAYA MELALUI PERMAINAN ANAK DI KABUPATEN GARUT. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i1.211>
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Rahmatulla, A. S. (2014). Internalisasi Nilai Gender melalui Dolanan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.32.365-388>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Saputra, H., Hanif, A. S., Sulaiman, I., & Ningrum, D. T. M. (2021). The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (Running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603>
- Schousboe, I. (2013). *International perspectives on early childhood education and development 8: Children's Play and Development - Cultural-Historical Perspectives*.
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.4 No.2 Juli 2016 / 10*.
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>

- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi Alpha : Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital, Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Edukasi Sebelas April*, 6(1), 1–9.
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*.
<https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Tiwari, R., & Shivhare, N. (2020). Role of Moral Values and Ethics in Today's Youth. *Juni Khyat (UGC Care Group 1 Listed Journal)*.
- Tristaningrat, M. A. N. (2018). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Bali (Dolanan) Pada Pendidikan Anak SD Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Purwadita: Jurnal Agama Dan*
- Vélez León, P. (2012). Nicolai Hartmann: una apostilla bio-bibliográfica a propósito de la traducción de su "Ética." *Disputatio*.
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *Asia-Pacific Education Researcher*.
<https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).