



Volume 11 Nomor 2 (2024) Halaman 190- 200
Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya



Website : <https://jtk.ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785

Menanamkan Karakter Kejujuran pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Jawa Gobag Sodor

Samudra Harum Zahrud Dahlia¹, Ahmad Afandi¹, Ratnasari Dwi Ade Chandra¹

¹ Program Studi, PG-PAUD, Universitas PGRI Argopuro Jember

DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i2.38>

Received 29/07/2024, Accepted 26/11/2024, Published 30/11/2024

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang cepat dan instan mempengaruhi karakter anak, terutama dalam hal kejujuran. Banyak guru menginginkan variasi dalam pendidikan karakter, mengingat rendahnya karakter kejujuran di kalangan anak usia dini. Masalah yang sering ditemui disekolah diantaranya mengambil barang milik orang lain, tidak jujur saat ditanya guru, saling menyalahkan, dan tidak mengakui kesalahan. Masalah-masalah ini menghambat penanaman karakter yang baik pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah menanamkan karakter kejujuran menggunakan metode permainan tradisional Jawa Gobag Sodor. Melalui Gobag Sodor diharapkan anak dapat memahami karakter kejujuran dengan mudah dan anak dapat mengenal permainan tradisional Gobag Sodor. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi, dengan subjek anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di Tk Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata pencapaian adalah 70,45%, masih dibawah kriteria ketuntasan minimal 80%. Namun pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 23,30%, dengan rata-rata mencapai 93,75%. Kesimpulannya, permainan tradisional gobag sodor sangat efektif untuk menanamkan nilai karakter kejujuran pada anak usia dini.

Kata Kunci: *karakter kejujuran, gobag sodor, anak usia dini.*

ABSTRACT

Rapid and instant technological developments influence children's behavior, especially in terms of honest character. Many teachers want variations in character education, considering the low level of honesty among young children. Problems that are often encountered at school include: taking other people's things, not being honest when asked by teachers, blaming each other, and not admitting mistakes. These problems hinder the cultivation of good character in children. This research method is classroom action research with subjects aged 5-6 years (group B) at Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran Kindergarten, consisting of 16 male students and 18 female students. Data collection in this research was carried out through observation and documentation. The research results showed that in the first cycle stage, the average achievement was 70.45%, still below the minimum completeness criterion of 80%. However, in cycle II, there was an increase of 23.30%, with an average reaching 93.75%. In conclusion, the traditional game gobag sodor is very effective in instilling the character value of honesty in young children.

Keywords: *character of honesty, clumsiness, early childhood*

How to Cite: Dahlia, Samudra, H.Z., Afandi. Ahmad, Chandra, Ratna Dwi Ade (2024). Menanamkan Karakter Kejujuran Menggunakan Permainan Tradisional Jawa Gobag Sodor pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 11(2), 191-121. DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i2.38>

PENDAHULUAN

Bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian yang dilakukan oleh setiap anak sebagai proses pembelajaran untuk mengenal dirinya sendiri dan lingkungannya (Elvi, 2021). Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh berbagai nilai, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang sangat penting untuk berlangsung hidup mereka tanpa merasa jemu karena dilakukan dengan tindakan yang menantang, menyenangkan, membutuhkan keterampilan tertentu, mendorong berkompotensi, dilakukan dalam suatu ruang dan waktu tertentu, serta melibatkan hubungan-hubungan antarindividu atau kelompok (Prastowo, 2018). Melalui bermain diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Permainan tradisional dapat membantu anak dalam keterampilan sosial (Irmansyah, 2020). Melalui permainan anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan seperti dapat melatih kepemimpinan, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran dan kemandirian (Irman, 2017). Permainan tradisional juga menjadi pendorong kuat untuk menyiapkan generasi muda berkualitas, yakni generasi muda yang sadar akan identitas budaya (Mulyana, 2019). Permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak diantaranya Gobak Sodor, permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini dilakukan di area berbentuk bujur sangkar yang terdiri atas dua tim yakni tim penjaga dan tim penyerang. Setiap anggota tim berusaha mencapai garis belakang dari arena pertandingan, sedangkan tim penjaga berusaha mencegahnya (Ariyanti, 2014). Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan instan juga mempengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak-anak sekarang. Dengan perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh pada karakter anak tersebut perlunya variasi pendidikan karakter yang perlu dilakukan di era sekarang. Permainan tradisional bisa menjadi salah satu alternatif dalam proses pendidikan karakter di era sekarang (Budi, 2021). Hal tersebut sejalan dengan (Syamsurrijal, 2020) yang menjelaskan bahwa melalui permainan tradisional bisa digunakan sebagai salah satu cara dalam proses pendidikan karakter.

Rendahnya karakter kejujuran pada anak usia dini di sekolah terlihat melalui beberapa masalah, antara lain: sering mengambil barang milik orang lain, tidak jujur saat ditanya guru, saling menyalahkan, dan tidak mengakui kesalahan (Alfi, 2022). (Kirom, 2017) menjelaskan bahwa nilai-nilai karakter dari permainan tradisional Gobak Sodor, seperti jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab, dan komunikatif, dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Gobak Sodor menjadi alternatif untuk meningkatkan karakter kejujuran, karena permainan ini mengembangkan kerjasama dan melatih anak untuk jujur, misalnya dengan mengakui jika tersentuh lawan saat bermain (Herwina, 2023).

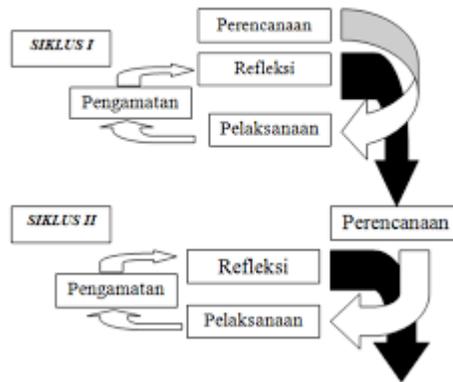
Permainan tradisional memiliki ciri khas yang dapat membantu proses perkembangan karakter anak. Permainan tradisional merupakan warisan budaya asli bangsa Indonesia yang banyak mengandung nilai moral (Solihati, 2019). Permainan tradisional adalah warisan budaya Jawa Timur yang kaya akan nilai-nilai mulia dan berfungsi sebagai wahana pendidikan karakter. Salah satu jenis permainan tradisional tersebut adalah Gobak Sodor (Sholikin, 2022). Fakta lain yang mendukung hal tersebut, sebagaimana ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Siagawati, ditemukan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor mengandung nilai-nilai penting yang dapat berkontribusi pada perkembangan karakter anak (Rizka, 2022). Terdapat tiga aspek utama dalam permainan ini. Pertama, aspek jasmani yang meliputi nilai kesehatan dan kelincahan. Kedua, aspek psikologis yang mencakup nilai kejujuran, sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, dan perjuangan. Ketiga, aspek sosial yang meliputi keterampilan sosial, kerjasama, dan kekompakan (Hidayah, 2021).

Pengembangan karakter melalui permainan adalah penting, karena bermain memungkinkan anak untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaan mereka (Lutfi, 2019). Penelitian oleh (Iswinarti, 2020) menunjukkan adanya hubungan erat antara permainan tradisional dan perkembangan emosi, intelektual, sosial, dan kepribadian anak. (Marzon Hamidi, 2017) juga mencatat bahwa permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kompetensi siswa (Agustian, 2022). Gobak Sodor, yang sering dimainkan secara beregu, memerlukan kerjasama tim dan mengandung unsur gerak yang kompleks (Alif, 2022). Keterampilan yang dikuasai dalam permainan ini meliputi teknik taktik, mental, dan fisik (Rahmawati, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkombinasikan pemahaman karakter kejujuran dengan media permainan tradisional Jawa Gobak Sodor. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya menanamkan karakter kejujuran menggunakan metode permainan tradisional Jawa Gobak Sodor pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran.

METODOLOGI

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. (Chairah, 2020) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, penelitian yang digunakan penulis yaitu mengenali adanya kesulitan dalam proses belajar mengajar, baik dari segi guru/pengajar, peserta didik, maupun interaksi komponen-komponen pembelajaran (bahan ajar, media, pendekatan, metode, strategi, setting kelas, penilaian), sehingga dapat mencari solusi yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi real kelas tersebut (Kresnadi, 2020) PTK memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan dalam (Iskandar, 2023) menjelaskan bahwa satu siklus penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) menyusun rencana tindakan. (2) melaksanakan tindakan. (3) melakukan pengamatan. (4) melakukan refleksi (Ratna, 2022). Berikut adalah Gambar 1, yang berkaitan dengan metode penelitian yang dilakukan.

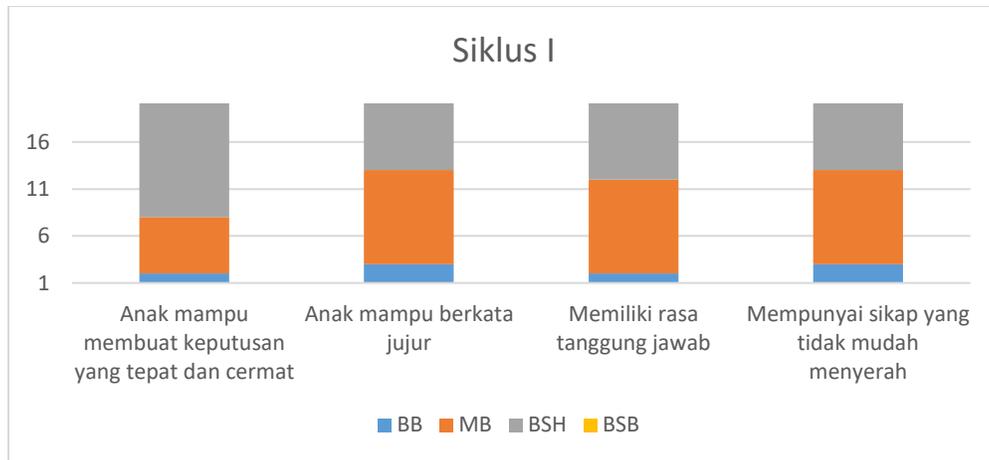


Gambar 1. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

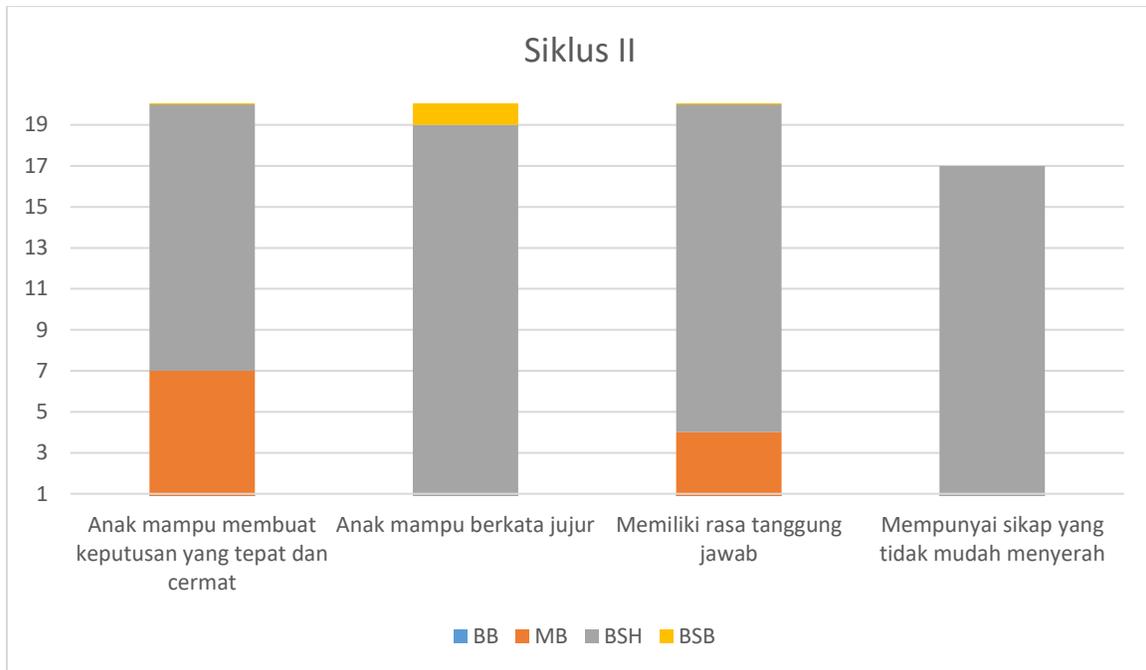
Di siklus pertama diawali dengan perencanaan, yang mana dilakukan perumusan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dengan mempersiapkan konten yang akan disajikan, metode penyampaian, dan sumber daya yang digunakan (Fitri, 2022). Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru dapat membuat modul ajar tentang pembelajaran yang berkaitan tentang karakter jujur. Selanjutnya menyiapkan bahan yang digunakan seperti Lembar gambar, Krayon, kulit telur dan pensil. Selanjutnya langkah kedua yaitu penerapan. Guru menjelaskan kepada anak tentang kegunaan alat dan bahan yang akan digunakan untuk mewarnai gambar dengan alat yang sudah disiapkan. Setelah itu guru membagi anak menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak. Bila sudah terbentuk guru menyiapkan alat dan bahan di setiap kelompok. Kemudian anak mulai melakukan kegiatan yang sudah di sampaikan oleh guru, seperti anak mulai mewarnai gambar terlebih dahulu atau menempelkan kulit telur. Pada saat proses kegiatan berlangsung terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam proses menempelkan kulit telur pada gambar, guru dan peneliti membantu mengarahkan anak untuk menempel dengan perlahan serta memberi motivasi agar anak tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tanggung jawabnya (Indah, 2021).

Hasil kegiatan menggambar dan menempel tersebut peneliti melakukan observasi dan evaluasi terhadap kemampuan anak dalam berkata jujur (Isa, 2023). Tolak ukur yang digunakan peneliti adalah 1) Anak mampu membuat keputusan yang tepat dan cermat. 2) Anak mampu berkata jujur 3) Memiliki rasa tanggung jawab. 4) Mempunyai sikap yang tidak mudah menyerah (Avita, 2024). Dan observasi yang digunakan untuk perkembangan kemampuan anak meliputi: anak belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) (Nunung, 2023).



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Siklus 1

Dari gambar hasil siklus 1 diatas diperoleh bahwa anak mampu membuat keputusan yang tepat dan cermat anak belum berkembang 2 anak, mulai berkembang 6 anak, anak berkembang sesuai harapan 16 anak dan berkembang sangat baik 10 anak. Anak mampu berkata jujur terdapat anak belum berkembang 3 anak, mulai berkembang 10 anak, anak berkembang sesuai harapan 14 anak dan berkembang sangat baik 7 anak. Anak memiliki rasa tanggung jawab terdapat anak belum berkembang 2 anak, mulai berkembang 10 anak, anak berkembang sesuai harapan 16 anak dan berkembang sangat baik 6 anak. Sedangkan mempunyai sikap yang tidak mudah menyerah terdapat anak belum berkembang 3 anak, mulai berkembang 10 anak, anak berkembang sesuai harapan 14 anak dan berkembang sangat baik 17 anak. Berdasarkan rincian tersebut pencapaian klasikal anak mencapai rata-rata 70,45%, sedangkan klasikal pencapaian peneliti sebesar 80%(6), jadi dalam siklus I kemampuan anak tidak mencapai target yang ditentukan. Maka penelitian berlanjut pada tahap siklus II. Pada hasil kemampuan berkata jujur anak dalam pembelajaran menggunakan media gambar di tahap siklus I tidak sesuai tujuan maka penelitian melanjutkan pada tahap siklus II. Dimana langkah-langkah di tahap ini juga sama dengan langkah di siklus I. Yang diawali dengan perencanaan, yang mana dilakukan perumusan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dengan menyiapkan materi yang akan disajikan, cara menyampaikan, dan media yang digunakan(Agustina). Dalam melaksanakan proses menanamkan karakter jujur guru mengajak anak-anak bermain permainan gobag sodor. Selanjutnya menyiapkan bahan yang digunakan seperti membentuk barisan dan kelompok, lahan sekolah. Selanjutnya langkah kedua yaitu penerapan. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara dalam memainkan gobag sodor. Kemudian anak mulai melakukan permainan yang sudah di sampaikan dan dijelaskan oleh guru, saat salah satu dari mereka/ lawan menginjak garis salah satu teman mereka langsung bicara pada guru. Dan saat permainan anak tidak pernah menyerah untuk mengalahkan lawan mereka (Nita, 2022).



Gambar 3. Hasil Rekapitulasi Siklus 2

Dari gambar hasil siklus II diatas diperoleh bahwa anak mampu membuat keputusan yang tepat dan cermat anak belum berkembang 0 anak, mulai berkembang 7 anak, anak berkembang sesuai harapan 13 anak dan berkembang sangat baik 14 anak. Anak mampu berkata jujur terdapat anak belum berkembang 0 anak, mulai berkembang 0 anak, anak berkembang sesuai harapan 19 anak dan berkembang sangat baik 15 anak. Anak memiliki rasa tanggung jawab terdapat anak belum berkembang 0 anak, mulai berkembang 4 anak, anak berkembang sesuai harapan 16 anak dan berkembang sangat baik 14 anak. Sedangkan mempunyai sikap yang tidak mudah menyerah terdapat anak belum berkembang 0 anak, mulai berkembang 0 anak, anak berkembang sesuai harapan 17 anak dan berkembang sangat baik 17 anak. Dari hasil penelitian siklus II kemampuan berkata jujur anak dalam menggunakan permainan gobag sodor, anak yang belum berkembang dan anak yang mulai berkembang mencapai rata-rata 6,25%, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik mencapai rata-rata 93,75%, dengan meningkatnya persentase pada kriteria tersebut menunjukkan bahwa anak tertarik dalam bermain permainan gobag sodor (Hendri Mulyana & Rahman, 2019).

Berdasarkan rincian diatas pencapaian klasikal anak pada siklus II mencapai rata-rata 93,75%, sedangkan klasikal pencapaian peneliti sebesar 80%(3), jadi dalam siklus II kemampuan anak sudah mencapai target yang ditentukan. Karena pada siklus II kemampuan berkata jujur dalam menggunakan permainan tradisional gobag sodor sudah memenuhi kriteria, maka penelitian berakhir pada tahap siklus II.



Gambar 4. Permainan Gobag Sodor

Sebagaimana disampaikan oleh orang tua dari NB Tentang penanaman nilai karakter kejujuran melalui permainan tradisional gobag sodor bahwa: “Penanaman nilai karakter kejujuran merupakan pondasi utama pada peserta didik terutama pada tingkat PAUD (Sofyana 2023) dengan begitu saya selaku wali murid sangat bersyukur sudah biasa belajar di lembaga ini mulai pertama masuk siswa siswi di sini sudah di ajarkan untuk selalu jujur. Dengan mudah para guru di lembaga ini mengajarkannya pada peserta didik dengan sebuah permainan tradisional. Selaku wali murid sangat senang karena sudah tidak menghilangkan permainan- permainan tradisional yang selalu di ajarkan pada peserta didik”(Meti, 2020).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Ibu Siti Sholehatus selaku kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran dalam wawancara tentang penanaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini menuturkan bahwasannya: “ Penanaman nilai karakter kejujuran merupakan suatu pondasi utama bagi anak usia dini ,karena kejujuran pada zaman sekarang sudah mulai berkurang dengan begitu penanaman nilai karakter kejujuran kita terapkan pada anak dengan sebuah permainan tradisional gobag sodor yang mana para peserta didik sangat senang dan fokus dalam melakukan sebuah permainan dan permainan tersebut di bagi menjadi dua kelompok dengan begi kita juga mengajarkan peserta didik untuk saling kerja sama dan tidak selalu menyalahkan orang lain dan selalu berhati - hati terutama dalam perkataan ”(Lucia, 2022).

Menurut guru Kelas Kelompok B Ibu Junaida Rusminarni, S Pd: “Disini di Tk Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran sudah ditanamkan pendidikan karakter sebagai salah satu cara untuk membentuk akhlak yang lebih baik untuk siswa siswi disini, Tk Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran tidak hanya mengedepankan IPTEK saja tetapi juga ingin mencetak anak anak atau siswa sisiwi dengan akhlakul karimah, nah salah satu caranya gengan menggunakan pendidikan karaakter tersebut(Herwina), tapi bukan berarti terus di sekolah ini ada waktu khusus untuk mempelajari pendidikan karakter tidak, tidak seperti itu, tapi langsung dibaurkan dengan sebuah permainan tradisional gobag sodor(Ika, 2022). Karena dengan sebuah permainan anak dapat menerapkannya langsung di lapangan dengan kejujuran yng ada didalam sebuah permainan, ketika adaa teman

yang salah maka sekelompok teman tersebut merasa rugi atau kurang hati hati. Sehingga dengan permainan tersebut harus kompak dan kerja sama sesama tim(Suriani, 2022).

Penelitian ini menanamkan karakter kejujuran menggunakan permainan tradisional gobag sodor dapat dilihat berdasarkan data hasil siklus I dan siklus II. Oleh karena itu sebelum melakukan uji coba pada peserta didik peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba dengan Lembar kerja untuk memperoleh kunci jawaban sebagai acuan dalam menganalisis data hasil pengukuran peserta didik. Dalam penelitian ini setiap peserta didik mengambil data sebanyak dua kali dengan objek ukur yang sama. Hasil analisis dapat dijadikan sebagai barometer dalam mengetahui kejujuran anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di Tk Aisyiyah Bustanul atfal 1 Paleran. Karena dalam hal ini tingkat kejujuran anak meningkat sebesar 6,25%. Oleh karena itu hasil deskripsi dari kejujuran dalam permainan tradisional gobag sodor diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk tetap bersikap jujur, sehingga lahir generasi yang unggul.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa upaya dalam menanamkan karakter kejujuran pada anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Paleran meningkat. Hasil analisis penemuan disiklus I masih ada anak yang belum berkembang sekitar 5,69% sedangkan disiklus II anak tidak anak yang belum berkembang, bahkan meningkatnya berkembang anak sesuai harapan dan berkembang sangat baik dari siklus I anak yang berkembang sesuai harapan 39,20% menjadi 49,43% siklus II. Sedangkan berkembang sangat baik disiklus I 31,25% menjadi 44,32% siklus II. Dengan permainan gobag sodor tampaknya mampu merangsang kemampuan anak agar selalu berkata jujur dan bertanggung jawab. Hal ini dapat menjadi metode yang efektif dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berkata jujur anak usia dini yang bisa digunakan bahan referensi penelitian selanjutnya. Sehingga permainan gobag sodor sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini terutama dalam karakter kejujuran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya yang telah membimbing langkah-langkah saya dalam menyelesaikan artikel penelitian ini. Terima kasih kepada suami, ibu dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan doa dalam perjalanan studi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pembimbing skripsi saya, Bapak Ahmad Afandi, M.Pd serta Ibu Ratnasari Dwi Ade Chandra,S.Pd.,M.Pd atas bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang diberikan selama penulisan artikel ini. Terima kasih kepada dosen-dosen di Universitas PGRI Argopuro Jember yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga selama masa perkuliahan. Saya juga berterima kasih kepada teman-teman seangkatan yang telah saling mendukung dan berbagi pengalaman selama proses penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Al-Ma, I., & Way Kanan, arif. (2023). Implementasi Dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://journal.almaarif.ac.id/index.php/bunayya/article/view/197>
- Alif Tunru, A., & Ilahi, R. (2022). Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Di Kota Samarinda. *Jurnal Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp/article/view/115>
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya calistung untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Elvi Hadriany, Q.K, & Lumaru Thifa, P.R (2021), Pembentukan Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional di RA. Amanah Kecamatan Medan Marelan. *Jurnal Stai Sumatera Medan*. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/audcendekia/article/view/110>
- Fitriani, Ika N. (2022), Nilai karakter dalam permainan tradisional gobak sodor serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran pada tema 1 indahnyakebersamaan siswa kelas iv sdn 4 sumberwaru situbondo. *Jurnal Repository Universitas Jember*. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/114217>
- Hendri Mulyana, E., & Rahman, T. (2019). Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99–106. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/28591>
- Hidayah, K. K., & Dini, R. R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Permainan Tradisional Gobak Sodor dengan Teori Pengambilan Keputusan Karier Krumboltz. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id>
- Herwina, P., Mahesa, E., T(2024), Permainan Tradisional Suku Ngalum Ok dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Pendidikan anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5916>
- Himmatul Chairah. (2020). Menanamkan nilai karakter kejujuran melalui permainan tradisional gobag sodor pada kelompok b. *Jurnal Universitas Islam Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Isa, A., Tinggi, S., Islam, A., & Surabaya, T. (2023). Menanamkan sikap kejujuran pada siswa. *Journal of Education and Learning* (Vol. 01, Issue 01). <https://journal.staitaruna.ac.id/index.php/jel/article/view/116>
- Kresnadi, Kartinah, & Syamsiati. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media konkret di sekolah dasar. *Jurnal Untan* <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10703>

- Lutfi Almabruri, M., Kholifah, & Roichatul Jannah. (2024), Study fenomena gobak sodor sebagai media pembelajaran pendidikan karakter bagi anak-anak bondowoso. *Jurnal Kajian Islam Multiperspektif Al Hadi*. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/alhadi/index>
- Lucia Sriastutik, Musa Masing. (2022), Penerapan teori belajar kognitif jean piaget dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://ejurnal.politeknipratama.ac.id/index.php/sokoguru>
- Meti Artika. (2020), Upaya penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas a1. *Jurnal Raden Intan*. <https://repository.radenintan.ac.id/>
- Nunung Nunung, Agus Ahmad Wakih, & Deni Chandra. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas III SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 2(2), 37–50. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1509>
- Nurhayati (2021), Menanamkan kejujuran melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Fkip Untan*. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Reforwati, Nita N, Lutfi N, & L, Dindin A.M .(2022). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Berbasis Socratic Method dalam Mengembangkan Karakter Courage Siswa di Sekolah Dasar (Vol. 4). *Jurnal Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpd>
- Pradana, Pascalian H, Hisbiyatul H, & Avita, Nur A. (2024). Penerapan Metode STEAM Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Anak Usia Dini. *Jurnal Pg Paud Universitas Sriwijaya*. <https://jtk.ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/13>
- Rahmawati Indah Y. (2021), Pengaruh permainan tradisional engklek dan lompat tali terhadap karakter jujur dan kerja keras anak usia dini. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <https://eprints.ums.ac.id>
- Riskal Fitri (2022), Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Sawitto Kabupaten Pinrang. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id>
- Rizka nurafrianti (2019), Peningkatan Sikap Jujur Melalui Permainan Tradisional Betawi Pada Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Siregar Ms Nurul H (2022), Implementasi permainan tradisional congklak dalam membangun sikap jujur pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Uin Sumatera Utara*. <http://repository.uinsu.ac.id/17039/>

- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sofyana, N. L., Haryanto, B., Pendidikan, P., & Islam, A. (2023). Menyoal degradasi moral sebagai dampak dari era digital. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* (Vol. 3, Issue 4). <https://ejournal.penerbitjurnal.com>
- Solihati, N., Hikmat, A., Rahman Jupri, A., & Hidayatullah, S. (2019). Nilai pendidikan karakter dalam permainan rakyat di lereng gunung merapi. *Jurnal Universitas Muhammadiyah*. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/3417>
- Sukri Agustin. (2022), Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JUS>
- Suriani, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Penerapan metode brainstorming untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas v sd. *Jurnal Universitas Negeri Makassar*. <https://eprints.unm.ac.id/18982/>
- Suyitno, Feri Budi Setyawan (2021). Penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di sd muhammadiyah se-kecamatan depok. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*. <https://eprints.uad.ac.id>
- Yasbiati, Hendri, & Taopik R, Qonita (2019), Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan anak*. <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>