

Bentuk Kerjasama Anak Usia 4-6 Tahun melalui Permainan Tradisional *Sen* Di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur

Saadia Buaklofin^{1*}, Umi Kusyairy², M. Yusuf Tahir³

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia, saadiabuaklofinsadia@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia, umi.kusyairi@uin-alauddin.ac.id

³Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia, yusuftahir@uin-alauddin.ac.id

*email saadiabuaklofinsadia@gmail.com

Diajukan: 06/07/2023

Ditinjau: 07/07/2023

Diterima: 29/12/2023

Diterbitkan: 30/12/2023

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur, mengetahui bentuk-bentuk kerjasama pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur dan mengetahui faktor penghambat bentuk-bentuk kerjasama pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur. Metode penelitian adalah kualitatif deskriptif. Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi diterapkan terhadap 10 anak yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian yakni: (1) penerapan permainan tradisional *sen* berjalan baik dan berpengaruh signifikan kepada anak dalam bekerjasama dengan temannya; (2) bentuk kerjasama pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional *sen* sangat beragam yaitu: (a) semangat kebersamaan dan kekompakan tim, (b) tidak mudah menyerah, (c) pengendalian diri, (d) belajar fokus dan (e) sportifitas; dan (3) faktor penghambat bentuk-bentuk kerjasama yaitu: (a) kurangnya dukungan orangtua, (b) lingkungan kurang kondusif (c) tidak adanya lahan bermain dan (d) penggunaan gawai. Implikasi penelitian adalah anak usia 4-6 tahun wajib diberikan pemahaman mengenai dampak positif dari permainan tradisional *sen* agar serius dalam bermain, orangtua dan guru berperan penting dalam membentuk anak bekerjasama dengan temannya. Serta variabel, metode dan media penelitian diharapkan lebih bervariasi.

Kata Kunci: Kerjasama anak, permainan tradisional *Sen*

Abstract

The research aims to determine the application of sen traditional game in Kufar Village East Seram Regency, determine forms of cooperation in children aged 4-6 years through sen traditional game in Kufar Village East Seram Regency and determine the factors inhibiting forms of cooperation in children aged 4-6 years. 6 years through the sen traditional game in Kufar Village, East Seram Regency. The research method is descriptive qualitative. Observation, interview and documentation techniques were applied to 10 children selected

using purposive sampling. The results of the research are: (1) the application of the sen traditional game works well and has a significant effect on children in collaborating with their friends; (2) the forms of cooperation in children aged 4-6 years through sen traditional game are very diverse, namely: (a) spirit of togetherness and team cohesion, (b) not giving up easily, (c) self-control, (d) learning to focus and (e) sportsmanship; and (3) factors inhibiting forms of cooperation, namely: (a) lack of parental support, (b) less conducive environment (c) lack of play area and (d) use of gadgets. The research implies that children aged 4-6 years must be given an understanding of the positive impact of traditional sen games so that they are serious about playing. Parents and teachers play an important role in forming children to work with their friends. As well as variables, research methods, and media are expected to be more varied.

Keywords: *Children's cooperation, traditional games Sen*

How to Cite: Saadia, B., Kusyairy, U, & Tahir, M. Y. (2023). Bentuk Kerjasama Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sen Di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(2), 146-155. <https://doi.org/10.24252/nanaeke.v6i2.39243>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dapat membantu proses perkembangan anak lebih optimal. Beragam manfaat yang bisa diperoleh oleh anak yang mengikuti PAUD, yaitu belajar bagaimana bersosialisasi dengan teman sebayanya, mengelola stress, dan menyelesaikan masalah. Sujiono menyatakan bahwa berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sehingga lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa “(1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) pendidikan anak dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal, (3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (5) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) akan diatur lebih lanjut

dengan peraturan pemerintah".

Pendidikan anak usia dini dapat juga diartikan sebagai proses pembinaan yang diberikan kepada anak usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulasi terhadap aspek perkembangannya, yang meliputi: aspek spiritual, sosial kognitif, bahasa, motorik, seni, dan sosial emosional agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Zulminiati, 2018; Putri & Zulminiati, 2020). Khusus pada aspek sosial emosional dapat berbentuk kegiatan kerjasama yakni sarana dan menjadi tanda terkait dengan kualitas kelompok sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dalam suatu organisasi (Setryanti & Wiranti, 2022). Kerjasama merupakan sifat sosial, bagian dari kehidupan masyarakat yang tidak dapat dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Rheta De Vries Miftahul (dalam Fidesrinur & Prabandan, 2019) menyatakan bahwa anak-anak dapat bekerjasama dengan efektif selama pendidik dapat membangun iklim ruang belajar yang stabil, mencontohkan *skill kooperatif*, dan berelasi secara personal dan positif dengan mereka. Kerjasama adalah usaha bersama antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Proses perkembangan kerjasama pada anak usia dini dapat didukung oleh penggunaan media permainan tradisional berupa kegiatan yang beraneka macam, yang disesuaikan dengan adat atau kebiasaan turun-temurun di daerah tersebut yang dapat mempengaruhi bentuk dan nama permainan tradisional tersebut. Adapun permainan tradisional *sen* adalah suatu permainan rakyat atau permainan tradisional yang memiliki berbagai macam nama diberbagai daerah. Permainan *sen* memiliki nama yang berbeda seperti di Jakarta permainan ini dinamakan *galasin*. Di Jawa Tengah permainan ini dikenal dengan nama *gobak sodor*, Sulawesi Tengah *nokaluri* dan Sulawesi Selatan *massalo* atau *assalo* (Mawarti, 2021).

Permainan tradisional *sen* adalah salah satu permainan leluhur yang sudah dimainkan sejak lama di Desa Kufar. Permainan tradisional *sen* sering dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar sekaligus bermanfaat bagi tumbuh kembang aspek sosial emosional anak (Susena, 2021). Umumnya anak-anak akan menikmati permainannya dan akan terus mengulanginya dimanapun mereka memiliki kesempatan (Rachmat & Sumiati, 2016). Sebab melalui permainan anak akan mampu mengenal apa yang ingin mereka ketahui, hingga mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya (Aryani, 2015).

Permainan tradisional *sen* biasanya dimainkan di samping rumah atau di lapangan yang biasanya digunakan sebagai tempat bermain anak. Namun seiring berjalannya waktu permainan yang dulunya sangat populer ini mulai jarang sekali terlihat dikarenakan tidak adanya tempat atau lokasi yang memadai. Ditambah belum adanya regulasi dari pemerintah dalam melindungi permainan tradisional juga membuat permainan ini terancam punah.

Penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 April 2021 menunjukkan bahwa anak usia dini (4-6 tahun) di Desa Kufar mempunyai semangat dalam bermain permainan tradisional, namun sempitnya lapangan bermain untuk mereka dan perkembangan teknologi membuat anak-anak lebih memilih permainan yang lebih mudah bagi mereka seperti permainan yang menggunakan gawai untuk bermain *game online*. Efeknya, mereka lebih banyak tidak fokus belajar membaca, berhitung, dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Berdasarkan kepedulian atas kondisi tersebut, maka peneliti menilai diperlukan media yang tepat sebagai wadah optimalisasi tumbuh kembang anak yakni melalui permainan tradisional *sen*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Bogdan dan Taylor, menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku orang-orang yang diamati (Ambarawi, 2022). Lokasi penelitian ini di Desa Kufar Kecamatan Tutuk Tolu Kabupaten Seram Timur yang mulai mengalami penurunan pelestarian permainan tradisional *sen*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sampel peneliti berjumlah 10 peserta didik kelompok B di RA Perwanida Tokka yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh dari lapangan kemudian diolah, dikelompokkan, dianalisa dan disajikan dalam bentuk tulisan (Saat & Mania, 2020). Noeng Muhadjir mengemukakan pengertian analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Rijali, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sejumlah temuan di lapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pada anak dan orangtua anak, antara lain: hasil pertama, penerapan permainan tradisional *sen* berjalan baik dan berpengaruh signifikan kepada anak dalam bekerjasama dengan temannya. Permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur perlu diterapkan di sekitar lingkungan desa dan di sekolah, serta pemerintah setempat perlu memberikan edukasi mengenai permainan tradisional *sen* melalui orangtua maupun guru pada instansi Pendidikan anak usia dini. Hal tersebut sesuai pernyataan Ibu A, orangtua dari SE bahwa umumnya anak-anak menyukai permainan *sen* tersebut, namun diperlukan kegiatan lomba permainan *sen* agar anak-anak lebih serius dan bersemangat untuk mendapatkan hadiah.

“Anak-anak disini itu mereka bermain sen hanya sekedar main untuk seruh-seruhan saja. Bagusnya itu diadakan lomba biar anak-anak tambah bersemangat untuk bermain, jadi kalau bermain begitu saja, itu membuat anak-anak cepat bosan dan tidak bersemangat, tapi kalau anak-anak diajak untuk mengadakan lomba dan mendapatkan hadiah pasti makin bertambah semangatnya, anak-anak.”

Penjelasan di atas senada dengan pendapat Frobel dalam Miller dan Pound mengutarakan ketika anak bermain mereka akan berani mengekspresikan ide, rasa percaya diri tinggi, merasa nyaman jika dihargai dengan pemberian *reward*, karena dapat bergerak bermain sesuai dengan petualangan mereka (Anggreni, 2017). Permainan juga dapat membangun rasa percaya diri (Fransisca, Wulan, & Supena, 2020); (Widayati, 2017) menambahkan bahwa permainan mendorong peningkatan kecerdasan intrapersonal anak yang memiliki kemauan kuat, fokus bekerja dan belajar dengan baik (Rohmah, Fadlilatur, Mukhoiriyah, & Farisia, 2021), memiliki rasa percaya diri yang tinggi serta banyak terlibat dalam suatu kegiatan, terutama kegiatan bermain yang harus tetap dengan arahan dari orangtua yang lebih memahami dampak positif atau negative dari permainan tersebut.

Hasil penelitian kedua berupa bentuk kerjasama pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional *sen* yang sangat beragam. *Pertama* semangat kebersamaan dan kekompakan tim. Anak dapat bekerjasama dalam tim, yaitu anak dapat bekerjasama dengan teman-temannya untuk mencapai suatu tujuan yang

ingin dicapai secara bersama-sama. Hal ini dapat membantu anak dalam bersosialisasi dengan temannya, menumbuhkan sikap saling tolong-menolong sesama teman dan dapat menimbulkan sikap kepemimpinan pada anak (Astuti, Hautfaningtias, Rohmawati, & Sa'adah, 2021). Dalam meningkatkan kerjasama pada anak dapat melalui permainan berkelompok seperti *sen*, dan permainan lainnya. Melalui permainan *sen* anak dapat bekerjasama dalam mencapai kemenangan bersama, hal ini dikarenakan dalam permainan *sen* dituntut untuk saling bahu-membahu dalam mencapai tujuan bersama dan dapat menimbulkan sikap saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Fenomena yang ditemukan di lapangan ini diperkuat oleh temuan Fitriannisa, Alwi, dan Afiif (2022), yang menyatakan bahwa kepercayaan diri anak usia dini akan menguat dalam permainan berkelompok.

Kedua, tidak mudah menyerah. permainan ini melatih anak untuk saling bekerjasama, untuk mencapai sebuah kemenangan atau tujuan bersama. Dalam permainan *sen*, setiap akan berusaha untuk memenangkan permainan. Sikap tersebut dengan sendirinya akan menumbuhkan perilaku berkompetisi dan tidak mudah menyerah. Sikap yang tidak mudah menyerah disebabkan oleh intensitas interaksi antara anak di dalam tim yang menumbuhkan ketangguhan atau efikasi diri (Yusuf, 2015).

Ketiga, pengendalian diri. Kemampuan pengendalian diri pada anak otomatis meningkatkan rasa percaya diri anak. Melalui permainan *sen* membuat anak dapat mengambil keputusan-keputusan yang tepat dalam bermain. Hal ini dikarenakan permainan *sen* selain meningkatkan motorik pada anak, juga menuntut anak harus berfikir dengan baik dalam mengambil keputusan-keputusan oleh karena setiap anak dituntut untuk bermain mengikuti aturan permainan. Pelanggaran terhadap aturan akan mengakibatkan kesempatan bermain akan diberikan kepada lawan sehingga Keputusan benar harus dipilih agar tetap dapat mengontrol permainan (Sufiati & Damayanti, 2021).

Keempat, melatih belajar fokus. Melatih belajar fokus adalah melatih anak untuk memiliki pandangan yang positif terhadap dirinya sendiri guna mencari solusi dari masalah saat menghadapi lawan dalam permainan *sen*. Hal ini mendorong mental anak untuk berani menghadapi dan menerima tantangan, menerima kegagalan dengan lapang dada dan tidak ragu atau takut untuk mencoba kembali.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan dilapangan, terlihat bahwa anak selalu mengambil keputusan-keputusan sesuai dengan apa yang ingin ia lakukan, ini membuat anak secara langsung mampu membantu kepercayaan pada dirinya sendiri (Zubaidillah, Haris, Nuruddaroini, & Suratno, 2022). Sifat percaya diri juga dapat dibentuk oleh lingkungan sekitar anak bermain. Hal ini tidak terlepas dari kerja keras orangtua, guru dan lingkungan sekitar anak).

Kelima, sportifitas. Sportifitas anak terlihat selama proses permainan *sen*. Kemampuan untuk bersikap jujur dalam mengakui kemenangan ataupun kekalahan dalam permainan adalah dasar dari komunikasi yang efektif dan hubungan yang sehat. Ini membuktikan bahwa kejujuran sangat penting, supaya hubungan anak dan keluarga maupun bersama teman-teman sebayanya terjalin dengan harmonis. Kejujuran juga akan menciptakan komunikasi yang baik antara keluarga dan lingkungan sekitar agar dapat menciptakan rasa kepercayaan kepada anak (Sufiati & Damayanti, 2021). Pada masa pertumbuhannya anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan lingkungan sekitar, dengan demikian pada masa ini anak suda ditanamkan sikap jujur dalam dirinya (Chairilsyah, 2016). melalui permainan tradisional *sen* anak diajarkan untuk selalu bersikap jujur. Hal ini sebagaimana yang peneliti lihat di lapangan, melalui permainan *sen* anak dapat bersikap jujur kepada sesama tim maupun tim lawan. Kelima bentuk Kerjasama tersebut sesuai dengan pernyataan dari Dwiani, Rusmaladewi, dan Balimulia (2021) yaitu semangat kebersamaan dan kekompakan tim, tidak gampang menyerah apalagi putus asa, pengendalian diri, belajar fokus, yaitu selalu fokus pada sebuah tujuan yang ingin dicapai, selalu teliti dalam menghadapi semua masalah dan dapan menyelesaikan dengan baik, dan sportifitas.

Adapun hasil penelitian ketiga adalah faktor penghambat bentuk-bentuk kerjasama pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Bagian Timur yaitu: yaitu: (a) kurangnya dukungan orangtua dan guru di sekolah, (b) lingkungan kurang kondusif yang menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dari beberapa masyarakat setempat yang kurang memprioritaskan permainan tradisional *sen*, ditambah pula dengan ketiadaan perhatian dari pemerintah setempat mengenai pelestarian permainan tradisional (c) tidak adanya lahan bermain karena beberapa lahan yang dahulu merupakan

kawasan bermain anak telah berubah menjadi pemukiman padat penduduk dan (d) penggunaan gawai seperti aplikasi *game online* yang dianggap lebih menghibur dan mudah dimainkan dibandingkan permainan tradisional *sen* oleh mayoritas anak dan orangtua, sehingga malas bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hal sama dikemukakan Zahra (2023), yang apabila hal ini terus dibiarkan, maka tidak menutup kemungkinan permainan tradisional *sen* tidak akan pernah terlihat lagi di Desa Kufar seperti pernyataan dari Ibu B, Ibunda dari RR yang menganggap sekalipun permainan *sen* mempunyai banyak manfaat bagi kesehatan fisik anaknya, namun anaknya lebih menyukai *game online*:

“Biasanya anak-anak malas bermain sen dikarenakan anak lebih fokus ke permainan game online dari pada bermain permainan tradisional yang mempunyai dampak positif bagi fisik mereka.”

Ibu C, Ibunda dari SR juga menjelaskan bahwa dirinya kesulitan menasihati anaknya yang lebih menyukai *game online* padahal mempunyai banyak efek negatif:

“SR itu karena pengaruh lingkungan sehingga dia kadang saya biasa kalo dia berbuat salah saya nasehati dia tidak boleh begitu itu salah tetap saja tidak mau mendengar dan suka membantah kalo diberitahu yang baik-baik dan besok-besok akan terulang lagi jadi saya sebagai orang tua selalu memantau dia ketika dia bermain dengan teman-temannya, karna kalo tidak diperhatikan dan anak terus dibiarkan begitu saja pasti berpengaruh negatif bagi anak.”

KESIMPULAN

Setelah analisis dan pembahasan secara mendalam terhadap data hasil penelitian dilapangan, maka penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional *sen* di Desa Kufar Kabupaten Seram Timur dapat melatih kerjasama pada anak dalam tim, pantang menyerah, membantu pengendalian diri, melatih fokus dan sportifitas. Adapun faktor penghambat bentuk-bentuk kerjasama yaitu kurangnya dukungan orangtua dan guru, lingkungan kurang kondusif, tidak adanya lahan bermain dan penggunaan gawai. Oleh karenanya, anak usia 4-6 tahun, orangtua anak maupun guru di sekolah wajib diberikan edukasi mengenai dampak positif dari melestarikan permainan tradisional *sen* agar serius dalam bermain. Selain itu, variabel, metode dan media penelitian sebaik lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarawi. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jimbaran: CV Al Qalam Media Lestari.
- Anggreni, M. A. (2017). Penerapan Bermain untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.ikipjember.ac.id>
- Aryani, N. (2015). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2).
- Astuti, A. P., Hautfaningtias, D., Rohmawati, F., & Sa'adah, M. (2021). Hubungan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Anak. *Prosiding Nasional Seminar for Research Community Development*, 5(1). Retrieved from <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/NaSReCD/article/view/1104>
- Chairilisyah, D. (2016). Metode dan Teknik Mengajarkan Kejujuran pada Anak Sejak Usia Dini. *Educhild*, 5(1).
- Dwiani, R., Rusmaladewi, & Balimulia, S. O. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Hartati*, 17(1). Retrieved from <https://e-journal.upr.ac.id>
- Fidesrinur, & Prabandan, I. R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2). Retrieved from <https://jurnal.uai.ac.id>
- Fitriannisa, Alwi, B. M., & Afiif, A. (2022). Analisis Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Berbasis Bermain Menyambung Kata. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1). Retrieved from <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/view/28693>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). Retrieved from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/405>
- Mawarti, D. A. (2021). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Borneo Physical Education Journal*, 2(1). Retrieved from <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bpej>
- Putri, C. F., & Zulminiati, Z. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 11(1).
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif, UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah*, 17(33). Retrieved from <https://jurnaluin-antasari.ac.id>
- Rohmah, Fadlilatur, Mukhoiriyah, & Farisia, H. (2021). Melatih Konsentrasi melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 1- Banin Banat Gresik. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(2). Retrieved from <https://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED/issue/view/84>
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan bagi Pemula*. Makassar: Pusaka Almaida.

- Setryanti, & Wiranti, S. (2022). Membangun Kerjasama Tim (Kelompok). *Jurnal STIE Semarang*, 4(3). Retrieved from <https://jurnal3.stiesemarang.ac.id>
- Sufiati, V., & Damayanti, D. (2021). Mengembangkan Sportivitas melalui Permainan Modifikasi HOT (Hoki Tiup). *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). Retrieved from <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/wisdom/article/view/3261>
- Susena, Y. B. (2021). Ethosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.535410>
- Widayati. (2017). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(2). Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3578>
- Yusuf, M. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dengan Webquest dan Efikasi Diri terhadap Peningkatan Literasi Pengetahuan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1). Retrieved from <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/7343/>
- Zahra, A. D. (2023). Dampak Paparan Game Online pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1). Retrieved from <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/article/view/238>
- Zubaidillah, Haris, M., Nuruddaroini, M. A. S., & Suratno. (2022). Improving the Students' Problem Solving Abilities Trough the Development of Learning Motivation. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 25(1). Retrieved from https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/20278
- Zulminiati. (2018). Program Stimulasi Sensori Peraban Melalui Media Tiga Dimensi (Balok) untuk Anak Toddler. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(II).