

Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Ilmi Sabrina Khoirunnisa¹

¹Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.960>

Abstract

This article aims to determine the benefits of traditional children's games in the formation of early childhood character. This is motivated by the phenomenon of changes in children's playing activities today, which more often play modern games that are synonymous with the use of technology such as video games and online games. As a result, traditional children's games began to be forgotten and became foreign to children. In addition, the level of addiction to modern games in children is also high so that it has a bad effect on children's habits and behavior. This paper describes the impact that occurs in children when addicted to playing games which results in the character that will be awakened in early childhood. In addition, it also compares the influence of modern games with traditional games on the formation of early childhood character. Restoring traditional children's games as children's games today can be an alternative to create a generation of superior characters.

Article Info

Article history:

Received: January 2, 2021

Accepted: December 26, 2021

Published online: December 31, 2021

Keywords:

*Online games,
traditional games,
early childhood character.*



Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui manfaat permainan anak tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti video games dan games online. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh buruk terhadap kebiasaan dan perilaku anak. Tulisan ini menguraikan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain games yang berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak usia dini. Selain itu, juga membandingkan pengaruh permainan modern dengan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul.

Informasi Artikel

Riwayat Artikel

Revisi terakhir: 2 Januari 2021

Diterima: 26 Desember 2021

Publikasi online: 31 Desember 2021

Kata kunci:

*game online,
permainan tradisional,
karakter anak usia dini*



PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan pokok bagi anak. Mayesti (Sujiono, 2009) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Pada masa serba teknologi ini sangat mempengaruhi segala bidang kehidupan, tak terkecuali pada aktivitas anak dalam bermain. Sekarang ini anak-anak cenderung lebih sering memainkan permainan modern seperti Playstation(PS), games online, dan video games dibandingkan dengan melakukan permainan tradisional di halaman. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada permainan modern yang dikemas semenarik mungkin dengan

menyajikan gambar-gambar serta musik sebagai pendukung yang sangat menyenangkan. Hal ini mengakibatkan anak kecanduan terhadap permainan modern. Selain itu telah banyak kasus dikarenakan kecanduan permainan modern yang berdampak buruk pada kehidupan anak.

Setelah kecanduan, anak akan menjadi individualisme dan menjadikan permainan modern menjadi temannya. Hal ini sejalan dengan salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitar.

Selain itu juga, orang tua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa memperdulikan dunia sekitarnya. Dengan adanya permainan modern, orang tua cenderung tidak mengenalkan permainan tradisional yang dulu dimainkannya. Orang tua justru memberikan fasilitas kepada anak untuk bermain permainan modern karena dianggap praktis. Akibatnya permainan tradisional mulai ditinggalkan. Padahal jika dilihat lebih lanjut permainan tradisional sangat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek, karena permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai yang bermakna kehidupan. Selain dapat mengembangkan segala aspek dalam diri anak, dengan melakukan permainan tradisional juga dapat melestarikan budaya lokal. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Hasil penelitian Kurniati (2011:13) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Jika dilihat lebih lanjut permainan tradisional sangat bermanfaat bagi anak terutama anak usia dini. Pada masa usia dini adalah awal anak mulai terjun ke lingkungan sekitar, seperti bermain, sekolah, dll. Pada saat usia 4 – 6 tahun anak akan belajar banyak hal. Menurut Berk (dalam Sujiono, 2009, hlm. 6) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan pada masa ini anak berada pada rentang yang sangat pesat dan unggul dalam perkembangannya. Pada usia inilah kesempatan untuk membentuk karakter pada anak, sehingga dikemudian hari tidak terdapat penyimpangan perilaku. Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif (Utama, 2011: 02). Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, dan penanaman perilakukebaikan yang menjadi sebuah pola kebiasaan pada pendidikan anak usia dini, yaitu nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan kedalam perilaku mereka, yang mencakup: kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; kejujuran; disiplin; toleransi dan cinta damai; percaya diri; mandiri; tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong; hormat dan sopan-santun; tanggungjawab; kerja keras; kepemimpinan dan keadilan; kreatif; rendah hati; peduli lingkungan; serta cinta bangsa dan Tanah Air (Ditbin PAUD, 2011b). Berdasarkan uraian di atas, penulisan artikel ini bertujuan untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian studi Pustaka atau library research yakni mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber referensi mulai dari tahun 2010-2021 baik yang bersumber dari buku maupun artikel terkait permainan game online, permainan tradisional serta pembentukan karakter anak usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Perkembangan games online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer sendiri. Meledaknya games online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan games online, salah satunya karena gamer sampai tuntas. Sifat manusia dasarlll yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Bermain games online pada anak usia dini memiliki dampak positif jika dipergunakan dengan baik seperti; mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah merasa nyaman dan familiar, mengakrabkan hubungan anak dengan orang tua, bisa membantu kesehatan utuk beberapa kasus penyembuhan, namun dampak negatifnya yaitu; dapat merusak mata, merusak akhlak dapat menurunkan kesehatan pemain, menimbulkan kemalasan, dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa di saksikannya. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Di samping itu, permainan ini juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresi yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa. Bermain games online menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas otak depan yang berperan penting dalam pengendalian emosi dan aktivitas, sehingga pemain games cepat mengalami perubahan emosi, seperti: mudah marah sehingga sering mengalami masalah dalam interaksi sosial, dan penurunan daya konsentrasi.

Tempat-tempat game online sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibahayakan dari dampak games online ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada anak usa dini.

Permainan tradisional dilakukan minimal oleh 2 orang, bahkan bisa jadi berkelompok. Dalam permainan berkelompok itu akan menghasilkan pesan moral. Menurut Sudrajat, dkk (2015) bahwa beberapa pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan tradisional:

- Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesame teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lawan main.
- Masing-masing pemain harus dapat bersikap sportif pada setiap permaian yang dilakukan dan harus dapat menerima jika dia kalah.
- Setiap pemain harus menyelesaikan setiap permainan dari awal sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa).
- Masing-masing pemain akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya sehingga diharapkan kelak anakanak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).

Berdasarkan pesan moral permainan tradisional yang dikemukakan oleh sudrajat, dkk, dapat dilihat bahwa permainan tradisional memiliki pesan moral yang sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Dengan permainan tradisional akan terjadi interaksi antar teman yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda, sehingga akan menumbuhkan sikap saling memahami dan mengasihi. Dapat terjadi juga dalam berbagi alat main. Ketika bermain permainan berlangsung setiap anak akan bermain sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti ditengah jalan jika dirasa sudah kalah, dengan ini anak akan bersungguh-sungguh dalam bermain dan pantang menyerah. Sungguh-sungguh dalam melakukan permainan ini akan diimbangi dengan munculnya ide-ide kreatif anak agar bisa memenangkan permainan. Dalam permainan juga harus dilakukan dengan sportif, mengakui jika kalah, dan menerima dengan lapang dada. Dapat dilihat bahwa permainan tradisional mengandung nilai moral yang di dalamnya tersimpan nilai-nilai karakter. Iswinarti (2010:6) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting, adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.

- Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.

- Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- Mengembangkan keterampilan sosial.
- Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Berdasarkan nilai-nilai penting dalam bermain yang disampaikannya di atas, dapat dilihat dengan melakukan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan problem solving pada anak. Dengan bermain permainan tradisional maka anak akan saling beradu pikiran maupun pendapat, dan si anak juga yang akan menyelesaikan masalah tersebut. Dengan melakukan permainan tradisional anak akan saling berkomunikasi yang secara tidak sadar dapat mengasah kemampuannya dalam berbahasa dan menambah kosa kata. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama, dengan ini maka anak akan mengembangkan keterampilan sosialnya sendiri melalui pengalamannya. Ketika bermain anak akan mecurahkan segala emosinya, selain itu mereka akan mengembangkan sikap sadar diri yang merupakan emosi kompleks, seperti rasa malu, bangga, dan lain sebagainya.

Anak usia dini merupakan anak yang masuk ke dalam kategori rentang usia 0-8 tahun, meliputi anak-anak yang sedang masuk ke dalam program pendidikan Taman Penitipan Anak, Tk hingga SD (Sekolah Dasar). Setiap anak usia dini dalam rentang usia berapa pun memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang dewasa lainnya. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan upaya membentuk karakter anak usia dini harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan

Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari anak pada usia lainnya. Karakter merupakan sifat bawaan yang biasanya diturunkan dari kedua orangtua. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang di sekitarnya senang, namun beberapa juga membuat para orang tua kesulitan untuk mengatasinya. Sayangnya banyak pula orang tua yang belum paham menangani perilaku anak-anak pada usia dini. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas bagi orang tua dalam memahami karakteristik anak. Sehingga nantinya tidak akan memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak. Berikut ini ada beberapa karakteristik anak usia dini antara lain: Memiliki rasa keingintahuan yang besar, memiliki pribadi yang unik, berpikir konkrit, egosentris, senang berfantasi dan berimajinasi, aktif dan energik, berjiwa petualang, belajar banyak hal menggunakan tubuh, memiliki daya konsentrasi yang pendek, bagian dari makhluk sosial, spontan, mempunyai semangat belajar yang tinggi, kurangnya pertimbangan, masa belajar yang paling potensial, mudah sekali frustrasi, dan lain-lain.

Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Seiring dengan perkembangan zaman, anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan beralih bermain games menggunakan gadget. Padahal permainan tradisional dikenal memiliki banyak manfaat bukan hanya bagi kesehatan fisik, tetapi juga secara psikologis. Apalagi saat ini, kecanduan games online juga sudah dikonfirmasi WHO sebagai salah satu masalah gangguan perilaku. "WHO baru-baru ini mengeluarkan statement bahwa gadget sudah menjadi adiksi dan harus dicegah," kata founder Lembaga Kemanusiaan ESQ atau LK ESQ, Ary Ginanjar Agustian di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta, Rabu (29/5/2019). Anak-anak tidak mampu untuk bermain permainan tradisional seperti Galasin dan Layang-layang. Sebagai bentuk keprihatinan terhadap kondisi dimana gadget sudah sangat mempengaruhi kehidupan anak-anak sehingga mereka diperkenalkan dengan permainan tradisional seperti Gasing, Egrang, Dampu, Congklak, Kelereng, Galasin, Karet, dan lainnya.

Di sisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Berikut ini akan diuraikan tentang manfaat permainan tradisional pada anak sebagai pembanding dengan permainan digital yang telah banyak dibahas pada poin sebelumnya. Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut.

Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-

mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, egrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.

Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Berikut beberapa permainan tradisional dan karakter yang dapat tumbuh:

1. Kelereng

Kelereng adalah alat permainan yang berbentuk bulat dan berukuran kecil. Permainan kelereng ini minimal dimainkan oleh 2 orang, dan tidak terdapat batasan maksimal orang dalam memainkan permainan kelereng. Karakter yang dapat tercipta melalui permainan kelereng adalah kejujuran yang terbentuk dari bermain dengan sportif; disiplin yang terbentuk dari urutan dalam memainkan; hormat dan sopan-santun terbentuk dari tidak meremehkan lawan ketika menang; kerja keras dan kreatif ketika bermain memikirkan suatu strategi untuk menang dan berusaha dengan sungguh-sungguh; bertanggungjawab untuk menyelesaikan permainan, dan masih banyak lagi.

2. Congklak

Congklak adalah alat permainan yang terdiri dari 16 lubang, yang memainkannya menggunakan biji, batu, atau benda kecil yang ada disekitarnya. Permainan congklak hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Karakter yang dapat tumbuh melalui permainan ini adalah kejujuran yang terbentuk ketika siswa jujur dalam mendistribusikan biji atau batu; menerima jika mengalami kekalahan; percaya diri bahwa dengan kemampuannya bisa menang dibuktikan dengan melanjutkan permainan ke dua setelah kalah dalam permainan pertama; kreatif yang terbentuk dalam mengatur strategi untuk bisa memenangkan permainan; bertanggungjawab untuk menyelesaikan permainan, dan masih banyak lagi.

3. Ular naga

Ular naga adalah permainan yang dimainkan sambil menyanyikan lagu ular naga dan hanya bisa dimainkan oleh beberapa orang. Karakter yang bisa tumbuh dalam permainan ini adalah kerjasama yang tercipta ketika bekerjasama agar tidak dapat ditangkap; jujur yang tercipta dari jika sudah ditangkap tidak melakukan pengelakan; bertanggungjawab untuk menyelesaikan permainan, dan masih banyak lagi.

4. Petak umpet

Petak umpet adalah permainan yang dimainkan dengan cara satu orang berjaga yang bertugas menghitung dan mencari pengganti untuk berjaga, sedangkan anak yang lain sembunyi yang akan dicari oleh penjaga. Karakter yang dapat terbentuk melalui permainan ini adalah jujur terbentuk ketika ditemukan mengaku bukan mengelak; toleransi dan cinta damai terbentuk ketika permainan berlangsung tidak saling mengusir ketika sembunyi ditempat yang sama; kerjasama terbentuk ketika saling mengetahui tempat persembunyian teman tetapi ketika tertangkap tidak memberitahu kepada penjaga; kreatif terbentuk ketika memikirkan strategi berpindah dan menemukan tempat persembunyian yang aman; bertanggungjawab untuk menyelesaikan permainan, dan masih banyak lagi.

5. Lompat tali

Lompat tali adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan alat berupa tali atau karet yang dianyam, permainan ini dilakukan minimal oleh 3 orang. Karakter yang bisa terbentuk ketika melakukan permainan ini adalah jujur terbentuk ketika melakukan permainan dilakukan dengan sportif; toleransi dan cinta damai terbentuk ketika mengalami kekalahan menerima dengan ikhlas, jika menang tidak mencemooh temannya yang kalah; kerja keras terbentuk ketika mencari jarak lari agar bisa melompat diatas tali dan gigih untuk memenangkan permainan; disiplin yang terbentuk ketika mematuhi urutan bermain, dan masih banyak lagi.

Melalui karakter yang membentuk anak melalui permainan tradisional, maka dapat diperoleh dampak dari pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Iswinarti (2010) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu sebagai berikut.

Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam setting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh "bukan informasi khusus, tetapi mindset umum dalam pemecahan masalah".

Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolah raga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.

Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya. Permainan tradisional juga memiliki dampak bagi perkembangan anak. Beberapa dampak diantaranya adalah sebagai berikut:

Dampak positif

1. Anak memiliki kemampuan bersosialisasi
Melalui aktifitas kerja sama dalam melakukan permainan tradisional, kemampuan sosialisasi akan terasah. Akan tercipta sikap saling memahami, menyayangi, mengasihi, toleransi, dan menghargai.
2. Tidak menjadi anak yang egosentris
Pada usia 4 sampai 6 tahun yang berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini anak cenderung egois yang melihat sesuatu berdasarkan pendapatnya, belum memikirkan sudut pandang orang lain. Dengan melakukan permainan tradisional anak akan belajar untuk mengendalikan emosi.
3. Anak akan sehat dan perkembangan fisik anak akan tercapai
Dengan bermain permainan tradisional anak akan berolahraga, olahraga disini tidak dipaksa bahkan dilakukan dengan senang hati. Kemampuan motorik kasar dapat terasah yaitu dengan cara melompat, bergerak, berlari, dan lain sebagainya. Kemampuan motorik halus pun terasah misalnya melipat, merobek, mengupas, menjumpit, dan lain sebagainya. Selain itu tulangtulang anak menjadi kuat, dan daya tahan tubuh meningkat.
4. Menjadi anak yang kritis dan kreatif
Dalam melakukan permainan tradisional, anak akan memikirkan strategi-strategi yang akan dilakukan agar bisa memenangkan permainan. Selain itu anak akan fokus dalam permainan dan jika terdapat sesuatu yang keliru anak akan langsung mengkritisnya.

Dampak Negatif

Dampak negatifnya anak akan keasikan bermain dan lupa waktu. Permainan tradisional sangat menyenangkan dimainkan, selain itu banyak teman sehingga menjadikan tidak ingat waktu. Bahkan bisa tidak ingat waktu untuk makan, mandi, beribadah, dan lain sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan games online pada anak merupakan masalah bangsa yang harus segera diatasi karena dapat menentukan karakter anak, yang juga merupakan karakter bangsa. Oleh karena itu, pada usia dini inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan suatu pendidikan. Salah satunya adalah pendidikan karakter karena anak sedang dalam tahap perkembangan yang sangat pesat. Permainan tradisional seperti kelereng, congklak, ular naga, petak umpet, lompat tali, gobak sodor, dan permainan tradisional lainnya memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya. Karakter yang terbentuk melalui permainan tradisional berjalan secara tidak sadar, dan inilah yang membuat anak belajar

dengan sendirinya tanpa adanya paksaan. Oleh sebab itu permainan tradisional perlu dikembalikan menjadi permainan utama untuk anak agar dapat tercipta anak yang berkarakter dan menjadi generasi bangsa yang berintegritas.

ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini di dukung oleh Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Beverly, B. 1993. *Children's Science, Constructivism and Learning in Science (Second Edition)*. Victoria: Deakin University Press.
- Cahyono, N. 2011. "Transformasi Permainan Anak Indonesia". Artikel. <http://-permata-nusantara.blogspot.com>. Di akses pada tanggal 25 September 2019.
- Eliasa, E.I. 2012. "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini". <http://staff.uny.-ac.id>, Diakses tanggal 25 September 2019.
- Endah, P. 2012. "Dampak Kecanduan Bermain Games Online". <http://thisisputriiep.blogspot.com>. Diakses tanggal 25 September 2019.
- Halidi, Risna. 2019. Cegah Anak Kecanduan Game dengan Kembali ke Permainan Tradisional. Dari : <https://www.suara.com/health/2019/05/31/211500/cegah-anak-kecanduan-game-dengan-kembali-ke-permainan-tradisional>
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". Naskah Publikasi. www.google.com. Diakses tanggal 24 September 2019.
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Mutiah, D. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana: Jakarta.Pos Kota. 17 Juni 2012. "Kecanduan Games On-line, AY Mencuri Motor". Artikel. <http://poskota.com>, Diakses tanggal 25 September 2019.
- Nadjamuddin, Asriyati. 2016. Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(2), 74-79.
- NaililM, Firda. 2019. Pengaruh Game Online terhadap Anak Usia Dini. Dari : <https://www.kompasiana.com/firdanaililmuna/5d1c145e0d8230639a25fcb2/pengaruh-game-online-terhadap-anak-usia-dini>
- Noffia, Irma. 2015. Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, 5(2).
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Renggani, P. 2012. "Menetralkan Kecanduan Games". www.google.com. Diakses tanggal 26 September 2019.
- Saukah, dkk. 2002. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah (Edisi ke-4, cetakan ke-1)*. Malang: UM Press.
- Savitra, Khanza. 2017. 15 Karakteristik Anak Usia Dini Secara Umum. Dari : <https://dosenpsikologi.com/karakteristik-anak-usia-dini>
- Sudrajat, dkk. 2015. Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO*, 2(1).
- Zafirah, Afifah, dkk. 2018. Penanaman Nilai-Nilai Karakter terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).