

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI DI TK AL-ISRA PAREPAREAndi Fadilah Humairah¹, Nurhasnah², Sarmila³, Maswati⁴Prodi Pendidikan Nonformal, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Parepare, Sulawesi Selatane-mail: Fadilahhumairah1@gmail.com, nurhasnah312@gmail.com, milazharmila@gmail.com,
wathysyamsir87@umpar.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi permainan tradisional congklak dalam menanamkan nilai karakter sosial emosional pada anak usia dini di TK AL-ISRA Parepare. Latar belakangnya adalah menurunnya interaksi sosial akibat dominasi permainan digital, sehingga diperlukan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode PTK model Kemmis & McTaggart dalam dua siklus, melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan karakter sosial emosional: pra-siklus 37,33% (Belum Berkembang), siklus I 61,33% (Mulai Berkembang), dan siklus II 87,33% (Berkembang Sangat Baik). Peningkatan terlihat pada lima indikator utama, yakni kerja sama, kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan empati. Dengan demikian, congklak terbukti efektif menumbuhkan karakter sosial emosional anak secara bertahap dan bermakna.

Kata kunci: permainan congklak, karakter sosial emosional, anak usia dini

Abstract: This study aims to examine the implementation of the traditional game congklak in fostering socio-emotional character values among early childhood students at TK AL-ISRA Parepare. The research was motivated by concerns over declining social interaction due to excessive use of digital games, highlighting the need for enjoyable, locally rooted learning strategies. Using a qualitative approach with the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis & McTaggart, the study was conducted in two cycles involving 10 children aged 5-6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Findings revealed a significant improvement in children's socio-emotional character: from 37.33% in the pre-cycle (Not Yet Developed), to 61.33% in Cycle I (Beginning to Develop), and 87.33% in Cycle II (Well Developed). The improvement was evident in five key indicators: cooperation, honesty, patience, responsibility, and empathy. Thus, congklak proved effective in gradually and meaningfully developing children's socio-emotional character.

Keywords: congklak game, social and emotional character, early childhood

Article History

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Agustus 2025

Plagiarism Checker No 524

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author**Publish by: SINDORO**

This work is licensed

under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi penting dalam membentuk kepribadian dan karakter anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan pesat baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar anak mampu tumbuh menjadi pribadi yang seimbang secara intelektual dan emosional.

Di era modern saat ini, kemajuan teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia termasuk dalam kehidupan anak-anak usia dini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti hadirnya gadget dan beragam aplikasi memberikan kemudahan akses terhadap berbagai bentuk hiburan dan informasi. Salah satu aplikasi yang paling sering digunakan oleh anak usia dini adalah permainan digital yang diakses melalui perangkat gadget. Aktivitas ini telah menjadi rutinitas harian bagi banyak anak bahkan mulai menggantikan bentuk permainan tradisional yang bersifat sosial dan interaktif.

Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, di sisi lain penggunaan yang berlebihan justru dapat menimbulkan tantangan baru khususnya dalam konteks pendidikan karakter anak usia dini. Permainan digital cenderung bersifat individualistis dan minim interaksi sosial secara langsung sehingga, berdampak pada perkembangan karakter sosial dan emosional anak. Padahal, masa kanak-kanak merupakan fase emas dalam membentuk dasar-dasar kepribadian dan kemampuan sosial emosional yang kuat. Minimnya stimulasi sosial menyebabkan anak-anak menjadi lebih pasif, kesulitan dalam mengelola emosi, serta kurang mampu membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitarnya.

Azizah (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berkontribusi terhadap penurunan kemampuan sosial dan emosional anak. Anak-anak yang terlalu sering terpapar permainan digital cenderung mengalami hambatan dalam beradaptasi, berempati, dan menjalin komunikasi yang efektif dengan teman sebaya. Selain itu, dampak negatif ini juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan sikap disiplin anak dalam keseharian.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang efektif dalam pengembangan karakter anak dapat diperoleh melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial langsung, seperti permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang relevan adalah congklak, yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, sportivitas, kesabaran, tanggung jawab, dan kerja sama. Harbiyah, et al. (2022) menyatakan bahwa melalui permainan congklak, anak-anak belajar mematuhi aturan, bergiliran, serta menghargai lawan bermain. Selain itu, permainan ini juga berperan sebagai media pelestarian budaya lokal yang kini mulai terpinggirkan oleh perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dapat menanamkan nilai karakter sosial emosional pada anak usia dini di TK AL-ISRA Parepare? Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan peran permainan tradisional congklak dalam menanamkan nilai karakter sosial emosional pada anak usia dini. Dengan mengeksplorasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan congklak, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk membentuk karakter anak secara menyeluruh di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji perkembangan karakter sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional congklak. Menurut Azizah (2021), Penelitian tindakan kelas, yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (disingkat PTK), merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas oleh guru atau peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

No	Aspek yang di Nilai	Indikator Pencapaian
1	Kerja Sama	Anak mampu bermain secara berpasangan dan saling membantu saat bermain
2	Kejujuran	Anak tidak melakukan kecurangan saat menghitung biji congklak
3	Kesabaran	Anak menunggu giliran dengan tertib dan tidak memaksakan kehendak
4	Tanggung Jawab	Anak mampu menyelesaikan permainan sesuai aturan
5	Empati	Anak menunjukkan kepedulian terhadap teman saat bermain

Tabel 1. Indikator Penilaian Karakter Sosial Emosional Anak Usia Dini

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan perkembangan karakter sosial emosional anak usia dini berdasarkan hasil observasi dan kajian teoritis. Data yang dikumpulkan berasal dari lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran melalui permainan tradisional congklak. Meskipun data yang diperoleh sebagian berbentuk angka atau data kuantitatif (misalnya skor dari instrumen observasi), analisis tetap dilakukan secara kualitatif deskriptif. Artinya, angka-angka tersebut tidak semata-mata diinterpretasikan secara statistik, tetapi digunakan untuk memperkuat interpretasi fenomena sosial emosional anak yang diamati secara menyeluruh dan kontekstual.

Untuk membantu penyajian data kuantitatif menjadi informasi persentase yang lebih mudah dipahami, digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

- X = Persentase capaian
- F = Jumlah skor
- N = Jumlah siswa

Hasil persentase ini kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkat perkembangan, yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) = 66-100%, Mulai Berkembang (MB) = 40-65%, dan Belum Berkembang = < 40%, untuk menggambarkan sejauh mana permainan congklak berkontribusi terhadap pembentukan karakter sosial emosional anak.

Hasil dan Pembahasan

TK AL-ISRA Parepare berperan sebagai lembaga PAUD yang dijadikan tempat penelitian guna mengamati perkembangan karakter sosial emosional anak melalui penerapan permainan tradisional congklak. Studi ini dilaksanakan mulai 3 Mei 2025.



Gambar 1. Anak mencoba bermain congklak tanpa arahan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang sesuai dengan proses pelaksanaan yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada pra-siklus, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengamati perkembangan karakter sosial emosional anak tanpa memberi arahan bermain kemudian mengisi lembar observasi yang telah disusun sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Hasil dari pra-siklus dapat di temukan dengan melakukan observasi awal dengan menerapkan permainan congklak, peneliti akan mengamati karakter sosial emosional anak sesuai dengan indikator penilaian yang telah disusun. Adapun hasil penilaian karakter sosial emosional anak sebagai berikut:

No	Nama Anak	Nilai Karakter Sosial Anak					Skor
		Kerjasama	Kejujuran	Kesabaran	Tanggung Jawab	Empati	
1	Khodijah Hijrah	1	1	2	1	1	6
2	Andi Adira Zahra	1	2	2	1	1	7
3	Nur Afifah Aszahra	2	1	1	1	1	6
4	Putri Musdalifah	1	1	1	1	1	5
5	Sahara Reskya	1	1	1	2	1	6
6	Andi Friska Faisal	2	1	1	2	1	7
7	Muhammad Sakir	1	2	1	1	2	7
8	Muhammad Safwan	1	1	2	1	2	7
9	Muh. Raffasya Khaizanu	1	1	1	1	1	5
10	Muhammad Alfarisqi	1	1	2	1	2	7
Jumlah		12	12	14	12	13	56

Tabel 1. Hasil Penilaian Karakter Sosial Emosional Peserta Didik pada Pra Siklus

Hasil tahap pra-siklus terhadap 10 anak di TK AL-ISRA Parepare menunjukkan bahwa perkembangan karakter sosial emosional anak masih tergolong rendah. Skor total yang diperoleh dari seluruh anak adalah 56 dari skor maksimal 150, sehingga diperoleh persentase capaian sebesar 37,33%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, persentase ini termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Jika dilihat per indikator, kesabaran merupakan aspek dengan skor relatif lebih tinggi dibandingkan aspek lainnya (total skor 14), sementara kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab hanya memperoleh skor masing-masing sebesar 12 dari maksimal 30, menunjukkan masih rendahnya penguasaan pada aspek-aspek tersebut.

Hasil ini mengindikasikan bahwa stimulasi terhadap perkembangan karakter sosial emosional anak belum optimal. Rendahnya capaian ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta melibatkan interaksi sosial antar anak. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke tahap tindakan pada siklus 1, sebagai

upaya untuk meningkatkan karakter sosial emosional anak secara bertahap melalui penerapan strategi bermain congklak yang lebih terstruktur dan berfokus pada penguatan nilai-nilai sosial.



Gambar 2. Anak diperkenalkan bermain congklak serta tata cara bermainnya.

Pada tahap Siklus I, peneliti mulai menerapkan permainan congklak sebagai media pembelajaran dalam rangka menstimulasi pembentukan karakter sosial emosional anak. Peneliti tidak hanya menjelaskan aturan dan cara bermain congklak secara lisan, tetapi juga memberikan contoh langsung kepada anak-anak melalui demonstrasi. Setelah memahami cara bermain, anak-anak diarahkan untuk bermain secara berpasangan. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong anak-anak berinteraksi sosial secara aktif, serta mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kesabaran, kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Adapun hasil dari tahap siklus 1 sebagai berikut:

No	Nama Anak	Nilai Karakter Sosial Anak					Skor
		Kerja Sama	Kejujuran	Kesabaran	Tanggung Jawab	Empati	
1	Khodijah Hijrah	3	2	2	2	1	10
2	Andi Adira Zahra	2	2	2	2	2	10
3	Nur Afifah Aszahra	2	1	2	3	2	10
4	Putri Musdalifah	2	2	2	3	2	11
5	Sahara Reskya	3	2	1	2	1	9
6	Andi Friska Faisal	2	3	2	2	1	10
7	Muhammad Sakir	2	2	1	1	2	8
8	Muhammad Safwan	2	2	2	1	3	10
9	Muh. Raffasya Khaizanu	1	1	2	2	1	7
10	Muhammad Alfariqsi	1	1	2	1	2	7
Jumlah		20	18	18	19	17	92

Tabel 2. Hasil Penilaian Karakter Sosial Emosional Peserta Didik pada Siklus I

Dibandingkan dengan tahap pra-siklus, terjadi peningkatan capaian yang cukup signifikan. Total skor seluruh anak pada tahap ini mencapai 92 dari maksimal 150, sehingga diperoleh persentase capaian sebesar 61,33%. Meskipun belum mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil ini menunjukkan bahwa anak-anak sudah berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dari data tersebut, aspek kerja sama sudah memasuki kategori Berkembang

Sangat Baik (BSB), sedangkan keempat aspek lainnya masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) namun mengalami peningkatan nyata dibandingkan hasil pra-siklus. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan congklak efektif dalam menstimulasi interaksi sosial dan nilai-nilai karakter pada anak.

Meskipun hasil yang diperoleh sudah menunjukkan kemajuan positif, capaian pada beberapa aspek karakter sosial emosional masih belum optimal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke tahap Siklus II sebagai bentuk tindak lanjut untuk memaksimalkan perkembangan karakter anak agar dapat mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) secara menyeluruh.



Gambar 3. Anak berpasang-pasangan bermain bersama

Pelaksanaan Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari keberhasilan yang telah dicapai pada Siklus I. Fokus pada tahap ini adalah memperkuat pendekatan pembelajaran melalui strategi yang lebih variatif, menyenangkan, dan interaktif. Anak-anak diberikan kesempatan yang lebih luas untuk terlibat aktif dalam permainan tradisional congklak, yang dikemas secara kontekstual guna mendukung pembentukan karakter sosial. Melalui kegiatan bermain congklak, anak-anak mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna, membangun relasi sosial yang positif, serta menunjukkan peningkatan karakter yang lebih optimal pada lima aspek utama: kerja sama, kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan empati. Berikut disajikan hasil penilaian karakter sosial emosional peserta didik pada tahap Siklus II:

No	Nama Anak	Nilai Karakter Sosial Anak					Skor
		Kerja Sama	Kejujuran	Kesabaran	Tanggung Jawab	Empati	
1	Khodijah Hijrah	3	3	2	3	2	13
2	Andi Adira Zahra	2	3	2	3	3	13
3	Nur Afifah Aszahra	3	3	2	3	2	13
4	Putri Musdalifah	3	2	2	3	2	12
5	Sahara Reskya	3	3	3	3	3	15
6	Andi Friska Faisal	3	3	2	3	3	14
7	Muhammad Sakir	3	3	2	2	3	13
8	Muhammad Safwan	2	3	2	3	3	13
9	Muh. Raffasya Khaizanu	2	2	3	3	3	13
10	Muhammad Alfarisqi	3	2	3	2	2	12
	Jumlah	27	27	23	28	26	131

Tabel 3. Hasil Penilaian Karakter Sosial Emosional Peserta Didik pada Siklus 2

Pada tahap Siklus 2, Berdasarkan hasil observasi terhadap sepuluh anak, diperoleh total skor sebesar 131 dari skor maksimal 150, dengan persentase capaian sebesar 87,33%. Persentase ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Jika dilihat berdasarkan masing-masing indikator, capaian pada aspek kerja sama dan kejujuran mencapai 90%, tanggung jawab sebesar 93,33%, empati sebesar 86,67%, dan kesabaran sebesar 76,67%. Seluruh aspek karakter sosial mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu menunjukkan perilaku sosial yang positif secara lebih konsisten, seperti bekerja sama dalam kelompok, bersikap jujur selama bermain, bersabar menunggu giliran, bertanggung jawab atas tugas yang dijalankan, serta menunjukkan empati kepada teman. Pencapaian ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal seperti permainan congklak sangat efektif dalam menumbuhkan karakter sosial anak usia dini secara menyeluruh dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hingga tahap Siklus II, terlihat bahwa permainan tradisional congklak tidak hanya mampu meningkatkan karakter sosial emosional anak secara signifikan seperti kerja sama, kesabaran, kejujuran, tanggung jawab dan empati:

1. Kemampuan bekerja sama adalah kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja bersama dengan orang lain dalam suatu kelompok guna mencapai tujuan bersama (Prabandari & Fidesrinur, 2019). Keterampilan ini sangat penting ditanamkan sejak dini karena dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan anggota kelompok. Anak-anak juga akan lebih peka terhadap lingkungan sosialnya, terbiasa saling membantu, memahami arti kehadiran teman, serta menerapkan prinsip-prinsip kebersamaan dalam keseharian, termasuk sikap terbuka dan jujur dalam berinteraksi (Shofiah & Fauzi, 2023).
2. Sikap sabar mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengontrol dirinya sendiri, yang menunjukkan kestabilan emosi serta kedewasaan dalam berpikir, sebagaimana dijelaskan oleh Tholee (2017) menyatakan bahwa kesabaran merupakan bentuk ketenangan batin yang tercermin dari kemampuan individu dalam menahan diri dan lebih mengutamakan logika daripada emosi. Lebih lanjut, menurut Vuorinen et al. (2021), anak yang memiliki sifat sabar umumnya tidak mudah marah, tidak cepat putus asa atau kecewa, tetap kuat dalam menghadapi situasi, bersikap tenang, tidak tergesa-gesa, serta mampu mengendalikan keinginannya (Wahyuni & Safitri, 2022).
3. Kejujuran merupakan salah satu nilai fundamental yang memiliki peranan penting dalam kehidupan dan harus ditanamkan sejak anak masih usia dini. Melatih anak untuk berbicara, bersikap, dan bertindak dengan jujur akan menjadi bekal yang bernilai untuk masa depannya. Terdapat ungkapan bijak yang menyebutkan bahwa kejujuran adalah mata uang yang berlaku di seluruh dunia, dan makna dari pepatah ini penting untuk dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini (Ilmia et al., 2023).
4. Tanggung jawab merupakan nilai moral yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat, karena mencerminkan pemahaman seseorang terhadap tindakan yang diambil serta akibat yang ditimbulkannya. Tanggung jawab adalah bentuk kesadaran individu terhadap segala tindakan yang dilakukan, baik secara sadar maupun tidak. Upaya untuk meningkatkan tanggung jawab pada anak dapat dilakukan dengan cara memberi mereka tugas serta menanamkan keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikannya (Gusmaniarti & Suleweh, 2019). Oleh sebab itu, penting untuk menanamkan rasa tanggung jawab sejak anak usia dini agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dalam mengambil keputusan, menghargai usaha yang dilakukan, mampu menghadapi berbagai tantangan, dan menjalankan kewajiban dengan penuh kedisiplinan (Nasution & Hartati, 2023).
5. Empati, sebagaimana dijelaskan oleh Goleman (Nugraha, et al., 2017), kemampuan seseorang untuk memahami dan merasakan emosi serta permasalahan yang sedang dihadapi

oleh orang lain, melihat suatu kondisi dari sudut pandang mereka, dan menghargai perbedaan perasaan yang dimiliki setiap individu terhadap suatu situasi. Menurut Winangsih, et al. 2018 Anak-anak yang menunjukkan empati biasanya terdorong untuk bertindak lebih positif, baik dalam lingkungan sosial maupun dalam perjalanan karier ketika mereka dewasa.

Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus tindakan menunjukkan bahwa permainan tradisional “congklak” efektif dalam meningkatkan karakter sosial emosional anak usia dini. Permainan ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter, terutama dalam aspek kerja sama, kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan empati. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase capaian karakter sosial emosional pada setiap tahapan. Pada tahap pra-siklus, persentasenya hanya mencapai 37,33% dan tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB). Persentase tersebut meningkat menjadi 61,33% pada siklus I, yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan mengalami lonjakan signifikan pada siklus II dengan capaian sebesar 87,33%, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, congklak terbukti sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter sosial emosional anak secara bertahap dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Azizah, A. 2021. Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, Volume 3(1), 22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Azizah, R. N., & Syafi'i, I. 2022. Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Anak*, volume 3(1), 51. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/2954>
- Ilmia, R., Anggriyani, N., & Nasution, F. 2023. Penanaman Nilai Kejujuran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, volume 5(2), 309. <https://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/pelanggi>
- Gusmaniarti & Suleweh, W. 2019. Analisis Perilaku Home Service Orang Tua terhadap Perkembangan Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak. *Journal on Early Childhood* 2(1), 27-37. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/17/13>
- Harbiyah, A., R. M., & Lukmanulhakim. 2022. Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Taman Pena. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, volume 11(12), 2096. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>
- Nasution, G., & Hartati, S. 2023. Deskriptif Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Pada Anak di Taman KanaK-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Padangsidempuan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, volume 7(1), 4700. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5977>
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. 2017. Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, volume 1(1), 31. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>

- Prabandari, I. R., & Fidesrinur. 2019. Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, volume 1(2), 98. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Shofiah, A. N., & Fauzi. 2023. Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, volume 8(1), 208. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Wahyuni, A., & Safitri, B. N. 2022. Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6(3), 1440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1778>
- Winangsih, W., Yuniarti, L., & Apriyanti, E. 2018. Meningkatkan Sikap Empati Melalui Metode Mendongeng Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, Volume 1(3), 47. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p42-47>