

# MELESTARIKAN KESENIAN TRADISIONAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER ANAK MI /SD

Rekanita Dyah Ayu Kinesti<sup>1</sup>, Nadifa Taqiya<sup>2</sup>, Septiana Nurfiani<sup>3</sup>,  
Rema Vina Pionika<sup>4</sup>, Rohayatun<sup>5</sup>, Adiba Praharsini<sup>6</sup>, Lailatul Makrufah<sup>7</sup>

IAIN KUDUS

praharsiniadiba6@gmail.com

## Abstract

*This article is entitled "Preserving traditional arts through dakon games to improve the character of elementary school children." In order to preserve a traditional art, it must form a character in developing existing values. Such as the establishment of an art studio, or a performance that is held in the neighborhood. Can provide a lesson in education, there are good things to shape children's character. Dakon game which is now almost extinct because almost no one is playing it, because of this very modern technology. Many forget the dakon game, in a character formation for children to learn while playing is a principle of education, from this dakon game, we can form good children's character. By providing knowledge about dakon games, children will understand what the symbols and meanings of a dakon game are, not just objects that are played but there are many meanings in the dakon game. Introducing the dakon game to children will not make a loss, because it can actually rebuild this traditional game while learning*

**Keywords:** *Traditional Games, Dakon, Preserving*

**Abstrak :** Artikel ini berjudul tentang "Melestarikan kesenian tradisional melalui permainan dakon untuk meningkatkan karakter anak SD/mi" untuk melestarikan sebuah kesenian tradisional harus membentuk sebuah karakter dalam mengembangkan nilai-nilai yang ada. Seperti berdirinya sebuah sanggar kesenian, atau pertunjukan yang diadakan di lingkungan sekitar. Dapat memberikan sebuah pembelajaran dalam pendidikan, terdapat hal-hal baik untuk membentuk karakter anak. Permainan dakon yang kini hampir punah karena hampir tidak ada yang memainkannya, karena teknologi yang sangat modern ini. Banyak yang melupakan permainan dakon, dalam sebuah pembentukan karakter anak belajar sambil bermain adalah sebuah prinsip dari pendidikan, dari permainan dakon ini, kita bisa membentuk karakter anak yang baik. Dengan memberikan pengetahuan tentang permainan dakon, maka anak akan paham apa simbol dan makna dari sebuah permainan dakon, bukan hanya sekedar benda yang dimainkan tetapi ada banyak makna yang ada didalam permainan dakon. Dengan mengenalkan permainan dakon pada anak tidak akan membuat kerugian, karena justru dapat membangun kembali permainan tradisional ini sambil belajar.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional, Dakon, Melestarikan

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan karakter seseorang. Sudur pandang, pola pikir, serta persepsi seseorang dapat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Pendidikan anak merupakan usaha yang dilakukan oleh orang dewasa semisal orang tua atau guru untuk memberikan pengaruh yang besar kepada anak agar menumbuhkan tanggung jawab terhadap tingkah lakunya. (Hasan, 1988, p. 189)

Kemajuan teknologi yang sangat cepat memberikan dampak perubahan dalam perilaku dan kebiasaan pada manusia di era globalisasi. Tidak hanya memberikan perubahan kepada orang dewasa melainkan kepada anak-anak juga. Di masa modern saat ini kebanyakan anak lebih tertarik dengan permainan yang menggunakan alat-alat canggih dibandingkan dengan permainan tradisional. Di era sekarang anak lebih memilih bermain playstation, gadget dan game online sehingga mereka mengacuhkan kehidupan nyata disekitar karena terlalu terbawa dengan suasana dunia maya.

Mereka menganggap bahwa permainan digital menggunakan alat-alat canggih lebih keren dan hebat dibandingkan permainan tradisional yang dominan menggunakan alat-alat sederhana yang dapat diperoleh dari alam seperti bamboo, karet, kayu, atau batang-batang pohon yang dijadikan permainan. Anak-anak berpikir bahwa permainan modern merupakan permainan yang dimainkan oleh orang kota dan tidak terlalu capek sedangkan permainan tradisional adalah permainan orang kampung yang melelahkan karena membutuhkan banyak tenaga.

Dalam kenyataannya permainan tradisional dapat mendorong anak agar berinteraksi dengan sosial. Melalui permainan tradisional anak dapat meningkatkan kepercayaan dan menjalin kerjasama antar teman. Anak juga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan agar dapat beradaptasi serta menjalin komunikasi dengan orang lain. Permainan tradisional dapat memberikan dampak positif bagi anak karena melatih sikap dan perilaku peserta didik dalam meningkatkan karakter anak MI/SD. (Pratiwi & Fuadah Z, 2020)

Permainan dakon merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Tanpa disadari permainan dakon mempunyai nilai positif pada anak karena dapat mengasah piker anak, cekatan dan mengasah kecerdasan anak dalam menghitung. Dalam memainkan dolanan dakon anak memerlukan strategi agar bisa menang. Anak harus bisa pandai dalam menanamkan kebaikan, menabung dan mengatur strategi.(Andayani, 2020) Permainan dakon harus selalu dikenalkan kepada anak agar tidak punah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Melestarikan Kesenian Tradisional Melalui Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan karakter Anak MI/SD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Agama Islam Negeri Kudus ( IAIN Kudus ) yang dilaksanakan oleh mahasiswa PGMI dalam menampilkan SENDRATASIK yang menampilkan sebuah permainan tradisional yang berjudul permainan Dakon. Sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini menggunakan penelitian metode kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode ini sangat cocok digunakan untuk meneliti sebuah karya seni permainan tradisional Dakon, sekaligus mengenal system permainan tersebut. Disini peneliti memperhatikan karakteristik dalam permainan tersebut sekaligus mengenal sisitem dalam permainan tradisional anak Dakon, serta memperhatikan gejala pengaruh, penyebaran dan masalah-masalah dalam permainan tradisional Dakon. Dalam proses penelitian tersebut peneliti melakukan beberapa prosedur, yang pertama yaitu penelitian lapangan. Pada tahap penelotian lapangan ini yang harus dikerjakan oleh peneliti adalah melakukan pengamatan, dan mendeskripsikan dan merekam sebuah karya seni tersebut menggunakan kamera foto atau video. Tahap kedua yaitu peneliti menganalisis sebuah permainan tyersebut yang sudah direkam. Tahap ketiga adalah tahap memberikan penjelasan tentang permainan tradisional Dakon tersebut, pada tahap inio peneliti melakukan wawancara terhadap pemain dalam pertunjukan permainan dakon dengan menggali informasi secara mendalam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Pendidikan Anak**

Pendidikan adalah suatu karakter yang penting dalam menentukan pendapatan dan pekerjaan seseorang. Tingkat pendidikan seseorang dapat mempengaruhi cara berpikir, cara pandang bahkan persepsi dalam menangani pokok permasalahan. Dalam arti luas pendidikan anak adalah semua perbuatan dan usaha manusia dilakukan secara sadar dari orang dewasa untuk memberikan pengaruh besar terhadap anak agar dapat menumbuhkan tanggung jawab terhadap tindakan dan perbuatannya. Kemudian menurut Hasan Langgulung pendidikan adalah suatu proses tujuan untuk mengarahkan dan menciptakan pola-pola tingkah laku anak atau orang yang sedang mendidik. Pendidikan disini mengarah kepada seorang pendidik yang bertujuan untuk menciptakan pola tingkah anak didik. (Hasan, 1988, p. 189)

Menurut Hamka, pendidikan berbeda dengan pengajaran. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membentuk karakter, watak, budi pekerti akhlak dan kepribadian anak. Sedangkan pengajaran adalah upaya untuk mengisi intelektual kepada peserta didik dengan sejumlah ilmu pengetahuan. (Hamka, 1962, p. 202)

### **Tujuan dan Faktor Pendidikan Anak**

Tujuan pendidikan ditanamkan sejak seseorang masih dalam kandungan, saat lahir, hingga dewasa sesuai dengan perkembangan dirinya. Ketika masih kecil pun pendidikan sudah dicantumkan dalam UU 20 Sisdiknas 2003, yaitu disebutkan bahwa pendidikan usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dengan itu tujuan pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan manusia. Oleh karena itu pendidikan di alami sejak manusia masih dalam kandungan hingga dewasa, jadi pendidikan merupakan suatu proses. Proses “memanusiakan dirinya sebagai manusia” merupakan makna yang hakiki dalam pendidikan. Keberhasilan seorang pendidik merupakan “cita-cita pendidikan hidup di dunia”. Oleh karena itu, kadang proses itu berhasil atau tidak. Dengan demikian dikatakan berhasil dari proses pendidikan tersebut secara makro merupakan tujuan.

Keberhasilan itu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, hal ini mengingat bahwa pendidikan ada tidak yaitu pendidikan keluarga, pendidikan sekolah, pendidikan masyarakat. Hal itu bahwa pendidikan keluarga sangat penting bagi watak seorang anak. Faktor orang tua sangat berpengaruh pada pendidikan peserta didik. Kesadaran orang tua semakin meningkat sebagai pendidikan awal untuk membantu keberhasilan anak terhadap pendidikan kedepannya. Pendidikan tersebut mencakup perkembangan mental, sosial serta emosi anak. (Shodiq, 1988, p. 120)

### **Sejarah Permainan Tradisional Dakon**

Permainan tradisional adalah bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat disuatu tempat dengan tujuan menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan tradisional ini dapat memberikan nilai yang positif bagi masyarakat, dengan melalui permainan tradisional setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun karakter anak. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis macamnya, contohnya: congklak/dakon, petak umpet, gobak sodor dll. Pada zaman dahulu hingga sampai saat ini permainan tradisional masih dimainkan diberbagai wilayah nusantara akan tetapi istilah penyebutannya yang berbeda. Permainan tradisional dikenal juga sebagai permainan rakyat, dimana kegiatan ini memiliki banyak tujuan seperti memelihara keharmonisan, kekeluargaan, dan juga kerukunan, bukan hanya sebagai penghibur diri semata. Permainan tradisional ini juga ikut andil dalam membentuk karakter anak, karena dalam permainan tradisional ini anak harus dapat berfikir dengan baik, berinteraksi dengan sesama, dan juga masih banyak lagi. Permainan tradisional sangat berpengaruh pada perkembangan anak. karena permainan tradisional anak dituntut dapat bekerjasama, menyesuaikan diri dan saling berinteraksi secara positif, dapat mengontrol emosi, memiliki sikap empati, menaati peraturan, dan saling menghargai. Dari uraian diatas, sangat jelas bahwa permainan tradisional memiliki andil yang besar dan sangat positif untuk mengembangkan kepribadian, keterampilan, emosi, dan sosial.

Permainan dakon merupakan sebuah permainan yang sudah dimainkan sejak zaman dahulu dan juga telah diwariskan secara turun temurun hingga sampai saat ini.

Pada zaman dahulu permainan ini biasanya dimainkan anak gadis. Berdasarkan sejarahnya, permainan tradisional dakon juga sering disebut sebagai “permainan gadis”, karena pada zaman dahulu permainan ini hanya dimainkan oleh anak gadis yang memiliki keturunan bangsawan. Seiring perkembangan zaman, para penduduk dan orang awam dari berbagai strata sudah tidak asing lagi dengan permainan tradisional dakon dan hingga sampai saat ini permainan dakon sudah mulai banyak dimainkan oleh masyarakat luas di Indonesia. Permainan dakon ini memiliki nilai positif. Misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Di Indonesia sendiri permainan dakon mempunyai berbagai macam jenis penyebutan, misalnya: masyarakat Jawa lebih mengenal permainan ini dengan sebutan, dakon, dhakonan atau congklak. Di beberapa daerah yang ada di Sumatera yang mempunyai budaya Melayu, lebih mengenal permainan ini dengan sebutan congkak. Di daerah Sulawesi permainan dakon ini lebih dikenal dengan beberapa nama yaitu, Maggaleceng, Mokaotan, Nogarata dan Aggalacang, sedangkan di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban. Dalam budaya masyarakat sekitar permainan dakon ini masih dianggap tabu, misalnya di beberapa daerah Sulawesi yang hanya memainkan dakon diwaktu ada kerabat atau orang dicintai kematian saja.

Permainan dakon ini hanya boleh dimainkan 2 orang saja. Ada 2 bahan yang digunakan dalam permainan ini yang pertama yaitu papan dakon yang memiliki 16 lubang sebagai wadah dan terdapat 7 lubang masing-masing sisi dan 1 lubang di kedua ujung papan. Yang kedua menggunakan sebanyak 98 biji-bijian. (Lacksana, 2017, pp. 110–111)

#### Cara Main:

- a. Taruh 7 biji pada masing-masing lubang, dan biarkan lubang besar disebelah kanan dan kiri tetap kosong karena itu adalah rumah para pemain
- b. Dua pemain berhadapan dan melakukan suit, pemain yang memenangkan suit dapat memilih satu lubang yang sudah diisi biji pada sisi bagiannya
- c. Pemain berarah searah jarum jam mengelilingi papan dakon dan menaruh 1 biji pada masing-masing lubang yang dilewati, saat biji terakhir jatuh pada:

- lubang yang ada bijinya, maka ambil semua biji dan lanjutkan permainan dengan cara yang sama
  - lubang yang tidak ada bijinya, maka ambil biji pada lubang lawan sisi dan letakkan dalam rumah (lubang besar kanan atau kiri) yang sudah disepakati sebelumnya. Namun pemain “mati” dan giliran lawannya bermain
  - rumahnya sendiri maka pemain dapat melanjutkan permainan dengan memilih salah satu lubang yang berisi biji dakon secara acak
- d. Permainan selesai jika semua lubang kecil sudah kosong
- e. Permainan dimenangkan oleh pemain yang biji didalam rumahnya memiliki jumlah lebih banyak. Permainan dakon berlangsung cukup lama dan memakan waktu untuk itu dirasa efektif karena dilakukan dalam satu waktu namun berulang-ulang. (Silfiah, 2017, pp. 88–899)

### **Pengertian Pendidikan Karakter Anak**

Pendidikan karakter merupakan istilah yang luas digunakan untuk menggambarkan kurikulum dan ciri-ciri sekolah yang mendorong nilai-nilai pengembangan fundamental anak-anak di sekolah. Pendidikan karakter juga dapat diartikan sebagai jembatan awal bagi anak untuk membentuk nilai-nilai yang baik. Pendidikan karakter (*character education*) akhir-akhir ini adalah suatu fenomena yang menarik untuk dikaji dan dianalisis dalam dunia politik, maupun dunia akademik (pendidikan). Pendidikan karakter telah dijadikan sebagai misi pertama dari delapan misi guna mewujudkan visi pembangunan Nasional dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025. Secara akademik, gagasan untuk melaksanakan pendidikan karakter memberi inspirasi baru bagi para ilmuwan pendidikan, akademisi, dan praktisi pendidikan di Indonesia untuk menelaah lebih jauh di samping mengkaji secara komprehensif tentang konsep dan teori yang berkenaan dengan pendidikan karakter tersebut.

Pendidikan karakter telah dianut bersama secara tersirat dalam penyelenggaraan pendidikan nasional, tetapi rasanya tidak mudah untuk memberi batasan akurat tentang apa yang sebenarnya dimaksud dengan pendidikan karakter

itu. Padahal unsur-unsurnya telah di rumuskan dalam tujuan pendidikan nasional sejak Indonesia merdeka hingga sampai sekarang ini. Dalam Undang-Undang No. 2/1989, Pasal 4 dijelaskan bahwa :

“Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”(Yaumi, 2016, p. 8)

Ki Hajar Dewantara kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, bahkan kebudayaan sebagai dasar awal dari pendidikan. Di dalam diperlukan karakter sebagai manusia yang berbasis nilai Pancasila, seperti tangguh, berakhlak mulia, kompetitif, bermoral, toleransi, gotong royong, patriotik, berbudaya, dan berorientasi iptek. Karakter yang berdasarkan Pancasila merupakan setiap aspek karakter harus dijiwai kelima sila Pancasila. Pendidikan karakter berbasis budaya bahwa kebudayaan dimaknai sebagai sesuatu yang diwarisi dan dipelajari, selanjutnya meneruskan apa saja yang dipelajari serta mengubahnya menjadi sesuatu yang baru, itulah merupakan inti dari proses pendidikan(Samrin, 2016, p. 129)

### **Meningkatkan Karakter Anak Melalui Permainan Dakon**

Salah satu karakter yang terdapat dalam UU Sisdiknas adalah karakter mandiri anak. Karakter mandiri yang diartikan sebagai sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang-orang di sekitar dalam menyelesaikan tugas-tugas yang di dapatnya. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan karakter anak, dengan cara memberikan stimulasi pengembangan karakter mandiri anak, yang salah satunya dengan melalui permainan tradisional. Dakon merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang khas dari tanah Jawa dan tak sedikit orang telah melupakan akan keberadaan permainan tradisional ini. Masyarakat modern (generasi muda) saat ini cenderung menyukai hal-hal yang modern, seperti beraneka macam game yang ada di dalam HP maupun Laptop. Dampak yang diakibatkan dari seringnya bermain HP maupun Laptop tersebut banyak menimbulkan berbagai dampak bagi tumbuh kembangnya anak-anak, seperti anak tumbuh menjadi pribadi yang individualis, kurang bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan

sekitarnya. Hal ini menunjukkan secara tidak langsung dampak negative dari perkembangan zaman sekarang ini.

Dari dampak negatif yang timbul akibat adanya perkembangan zaman, pasti ada solusi atau cara untuk meredakannya. Pemerintah mencari cara supaya permainan tradisional yang masih menjadi ciri khas Negara Indonesia akan tetap terjaga kelestariannya. Salah satunya dengan menerapkan metode permainan/game yang dimana mempunyai kelebihan, yaitu : mempunyai objek langsung seperti (fakta, keterampilan, konsep, dan prinsip) lebih efektif, meningkatkan kemampuan kognitif siswa, meningkatkan semangat dan motivasi, meningkatkan minat siswa. Ada 6 indikator yang menjelaskan tentang karakter mandiri anak, yaitu diantaranya :

- 1) Tidak tergantung terhadap orang lain
- 2) Memiliki kepercayaan diri
- 3) Berperilaku didiplin
- 4) Memiliki rasa tanggung jawab
- 5) Mempunyai inisiatif dalam melakukan segala hal
- 6) Dapat mengontrol dirinya sendiri dalam situasi apapun. (Nurlistiyati, 2021, p. 81)

Bermain sambil belajar merupakan salah satu prinsip dari pendidikan anak usia dini, dari kegiatan bermain sambil belajar dapat mengembangkan aspek moral, agama, kognitif, fisik motoric, emosi dan emosional dan seni. Apalagi belajar sambil bermain dengan menerapkan permainan tradisional dakon yang dimana permainan tersebut dapat meningkatkan dan mengasah karakter kemandirian terhadap anak.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan adalah suatu karakter yang penting dalam menentukan pendapatan dan pekerjaan seseorang. Tingkat pendidikan seseorang dapat mempengaruhi cara berpikir, cara pandang bahkan persepsi dalam menangani pokok permasalahan. tujuan pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan manusia. Oleh karena itu pendidikan di alamsi sejak manusia masih dalam kandungan

hingga dewasa, jadi pendidikan merupakan suatu proses. Proses “ memanusikan dirinya sebagai manusia “ merupakan ,makna yang hakiki dalam pendidikan. Keberhasilan seorang pendidik merupakan “ cita-cita pendidikan hidup di dunia “. Oleh karena itu, kadang proses itu berhasil atau tidak. Dengan demikian dikatakan berhasil dari proses pendidikan tersebut secara makro merupakan tujuan. Keberhasilan itu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, hal ini mengingat bahwa pendidikan ada tidak yaitu pendidikan keluarga, pendidikan sekolah, pendidikan masyarakat.

Permainan tradisional adalah bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat disuatu tempat dengan tujuan menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan tradisional ini dapat memberikan nilai yang positif bagi masyarakat, dengan melalui permainan tradisional setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun karakter anak. Permainan tradisional dikenal juga sebagai permainan rakyat, dimana kegiatan ini memiliki banyak tujuan seperti memelihara keharmonisan, kekeluargaan, dan juga kerukunan, bukan hanya sebagai hiburan diri semata. Permainan tradisional ini juga ikut andil dalam membentuk karakter anak, karena dalam permainan tradisional ini anak harus dapat berfikir dengan baik, permainan ini biasanya dimainkan anak gadis. Berdasarkan sejarahnya, permainan tradisional dapat juga sering disebut sebagai “permainan gadis”, karena pada zaman dahulu permainan ini hanya dimainkan oleh anak gadis yang memiliki keturunan bangsawan. Seiring perkembangan zaman, para penduduk dan orang awam dari berbagai strata sudah tidak asing lagi dengan permainan tradisional dapat dan hingga sampai saat ini permainan dapat sudah mulai banyak dimainkan oleh masyarakat luas di Indonesia. Permainan dapat ini memiliki nilai positif. Misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak.

Pendidikan karakter juga dapat diartikan sebagai jembatan awal bagi anak untuk pembentuk nilai-nilai yang baik. Pendidikan karakter (character education) akhir-akhir ini adalah suatu fenomena yang menarik untuk dikaji dan dianalisis dalam dunia politik, maupun dunia akademik (pendidikan). untuk meningkatkan karakter

anak, dengan cara memberikan stimulasi pengembangan karakter mandiri anak, yang salah satunya dengan melalui permainan tradisional. Dakon merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang khas dari tanah Jawa dan tak sedikit orang telah melupakan akan keberadaan permainan tradisional ini. Masyarakat modern (generasi muda) saat ini cenderung menyukai hal-hal yang modern.

## DAFTAR PUSAKA

- Andayani, R. J. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAKON DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA BIPA. *BAPALA*, 7(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34417>
- Hamka. (1962). *Lembaga Hidup*. Djajamurni. [https://www.google.co.id/books/edition/Adicerita\\_Hamka/K9bnDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Hamka+Lembaga+Hidup+Jakarta+Djajamurni,+1962&pg=PA311&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Adicerita_Hamka/K9bnDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Hamka+Lembaga+Hidup+Jakarta+Djajamurni,+1962&pg=PA311&printsec=frontcover)
- Hasan, L. (1988). *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Al- Husna.
- Lacksana, I. (2017). KEARIFAN LOKAL PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DISEKOLAH. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Nurlistiyati, K. (2021). Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 80. In *SNHRP* (Vol. 3). <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/174>
- Pratiwi, A. B., & Fuadah Z, A. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL ENGRANG DARI PROVINSI BANTEN DAN PEMBENTUKAN KARAKTER MENGHARGAI PRESTASI PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.206>
- Samrin, S. (2016). PENDIDIKAN KARAKTER (SEBUAH PENDEKATAN NILAI). In *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.31332/ATDB.V9I1.505>
- Shodiq, K. A. (1988). Hubungan antara beberapa factor Guru, Strategi, Intruksional, dan Hasil Belajar siswa taman kanak-kanak. *Fakultas Pasca Sarjana Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Silfiah, Z. (2017). PERMAINAN DAKON WRITING THERAPY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN DASAR MENULIS ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH 33 SURABAYA. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 88. <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1037>

Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter - Google Books*. Prenadamedia Group. [https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan\\_Karakter/\\_qVADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Yaumi+Muhammad,+Pendidikan+Karakter:+Lan+dasan,+Pilar,+dan+Implementasi,+Prenadamedia+Group,+Jakarta,+2014&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Karakter/_qVADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Yaumi+Muhammad,+Pendidikan+Karakter:+Lan+dasan,+Pilar,+dan+Implementasi,+Prenadamedia+Group,+Jakarta,+2014&printsec=frontcover)