

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL TAM-TAM BUKU
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOTA
PALEMBANG**

Nadya Yulianda Santi¹, Taruni Suningsih^{2*}

¹PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

santinadya401@gmail.com,

tarunisuningsih@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

A This study was motivated by the lack of structured use of traditional games as learning models to build character in children aged 5–6 years. Traditional games, especially Tam-Tam Buku, have educational potential, but their implementation in early childhood education has not been systematically developed to support character formation. This study aimed to develop a traditional Tam-Tam Buku game model to build character in children aged 5–6 years in Palembang City. The research used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, and validation sheets involving media experts and material experts. The results showed that the developed Tam-Tam Buku game model met the validity criteria and was suitable for use as a learning model to build children's character. The game model supports the development of character values such as cooperation, discipline, honesty, responsibility, and social interaction. Therefore, the developed traditional game model can be used as an alternative learning model to build character in early childhood effectively and meaningfully through play activities.

Keywords: traditional games, tam-tam buku, Characters of Children Aged 5-6 Years

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai model pembelajaran yang terstruktur untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun. Permainan tradisional Tam-Tam Buku memiliki potensi edukatif, namun belum dikembangkan secara sistematis untuk mendukung pembentukan karakter anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan tradisional Tam-Tam Buku untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun di Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan lembar validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan sebagai model pembelajaran untuk membangun karakter anak. Model

permainan ini mampu membangun nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab, dan percaya diri. Dengan demikian, model permainan tradisional yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam membangun karakter anak usia dini melalui kegiatan bermain.

Kata Kunci: permainan tradisional, tam-tam buku, karakter Anak Usia 5-6 Tahun

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada fase emas perkembangan (*golden age*) yang sangat menentukan kualitas kepribadian dan kehidupan anak di masa depan. Pada rentang usia 0–6 tahun, perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan moral berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan. Salah satu aspek yang menjadi fondasi penting pada masa ini adalah pembentukan karakter. Karakter mencerminkan nilai, sikap, kebiasaan, dan norma yang tertanam dalam diri anak dan menjadi pedoman dalam berperilaku. Oleh karena itu, pendidikan karakter sejak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan berkepribadian baik.

Pendidikan karakter pada anak usia 5–6 tahun perlu dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia anak, yakni melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan

bermakna. Lickona (2013) menegaskan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*, yang harus dikembangkan secara terpadu sejak usia dini. Lebih lanjut, nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan percaya diri merupakan karakter esensial yang perlu ditanamkan melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1964), anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana proses belajar terjadi melalui aktivitas simbolik, permainan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, kegiatan bermain kelompok menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara alami.

Namun, yang terjadi perkembangan teknologi dan kemudahan akses terhadap *gadget* telah mengubah budaya bermain anak dari aktivitas fisik dan sosial menjadi

aktivitas digital yang cenderung *individualistis*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi mengurangi interaksi sosial, empati, serta kesempatan anak untuk belajar bekerja sama dan bertanggung jawab. Kondisi ini berimplikasi pada melemahnya proses *internalisasi* nilai karakter melalui pengalaman langsung. Padahal, permainan tradisional yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis interaksi sosial memiliki potensi besar dalam membangun karakter anak.

Hasil observasi dan wawancara di TK Yaspa menunjukkan bahwa permainan tradisional sebenarnya telah diperkenalkan kepada anak, namun pelaksanaannya masih terbatas dan belum dirancang secara mendalam. Permainan “Tam-Tam Buku”, yang merupakan salah satu permainan tradisional khas Palembang, sudah jarang dimainkan dan belum dikembangkan sebagai model pembelajaran yang terstruktur. Pengakuan dari beberapa guru di TK Kartika 2-3 dan TK Negeri Pembina juga memperkuat bahwa permainan tradisional mulai terlupakan, meskipun memiliki manfaat signifikan dalam mengembangkan aspek sosial-emosional dan moral anak.

Permainan tradisional Tam-Tam Buku pada dasarnya mengandung nilai-nilai kerja sama, disiplin, dan percaya diri karena dimainkan secara berkelompok dengan aturan, lagu, serta gerakan tertentu. Interaksi antar anak dalam permainan ini memberikan kesempatan untuk belajar mengikuti aturan, menghargai teman, menerima kemenangan maupun kekalahan, serta berani tampil di depan kelompok. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri anak usia dini (Wulandari, 2022). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan model permainan Tam-Tam Buku dengan pendekatan yang lebih kreatif, terstruktur, dan terintegrasi dengan nilai karakter masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Pengembangan ini tidak hanya mempertahankan unsur budaya lokal, tetapi juga memodifikasi aturan, tahapan kegiatan sebelum dan

sesudah bermain, serta penguatan nilai karakter. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang valid dan praktis sebagai sarana membangun karakter anak usia 5–6 tahun di Kota Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional serta kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam menyediakan alternatif pembelajaran karakter yang inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Melalui tahapan yang sistematis tersebut, model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Subjek dalam penelitian ini adalah TK Yaspa, TK Kartika 2-3, dan TK Negeri Pembina dengan objek penelitian anak usia 5–6 tahun (Kelompok B). Pada tahap *one-to-one evaluation*, penelitian melibatkan 3 orang anak Selanjutnya, pada tahap *small group evaluation*, uji coba dilakukan kepada 9 anak

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi walkthrough (validasi oleh ahli), observasi, dan wawancara. Adapun teknik analisis data difokuskan pada hasil walkthrough dan observasi untuk menilai tingkat validitas serta kepraktisan model permainan yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun uraian hasil penelitian pada setiap tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Analysis

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun masih menunjukkan perkembangan karakter yang belum optimal, terutama dalam aspek disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan percaya diri. Anak masih kurang konsisten mematuhi aturan, belum terbiasa bekerja sama dengan baik, serta ragu

dalam mengemukakan pendapat dan bersikap jujur

Selain itu, pembelajaran karakter selama ini masih didominasi seperti nasihat lisan, cerita, dan lembar kerja, sehingga anak kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan permainan tradisional juga belum dikembangkan secara sistematis sebagai model pembelajaran yang terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model permainan tradisional yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan karakter secara optimal.

Design

Tahap permainan tradisional yang dirancang ulang menjadi model pembelajaran berbasis karakter dengan menambahkan beberapa komponen pendukung. Peneliti menyusun buku panduan permainan yang memuat konsep karakter anak usia 5–6 tahun, langkah-langkah permainan Tam-Tam Buku, nilai karakter yang dikembangkan, serta petunjuk pelaksanaan bagi guru. Selain itu, dikembangkan media kartu karakter yang terdiri atas kartu misi karakter, kartu pertanyaan individu dan kelompok, serta kartu tantangan

individu, ketua tim, dan kelompok yang digunakan sebagai pusat aktivitas selama permainan berlangsung.

Development

Tahap pengembangan diawali dengan penyusunan *prototipe* awal model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Prototipe* tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dan dari ahli media sebesar 92%, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 94% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, model permainan Tam-Tam Buku dinilai telah sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, baik dari segi alur permainan, kejelasan aturan, maupun integrasi nilai-nilai karakter dalam setiap aktivitas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan langkah permainan serta penggunaan bahasa yang lebih komunikatif agar mudah dipahami oleh anak.

Implementation

Implementasi dalam penelitian pengembangan model permainan Tam-Tam Buku untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun di Kota Palembang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu *one-to-one evaluation* yang melibatkan tiga anak dengan tingkat kemampuan yang berbeda, serta *small group evaluation* yang melibatkan sembilan anak dalam satu kelompok kecil. Pada tahap ini, peneliti mengamati respons anak terhadap model permainan yang dikembangkan, tingkat keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung, kemampuan anak dalam mengikuti aturan permainan, serta munculnya indikator karakter seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, dan kejujuran selama proses bermain.

Evaluation

1) Validitas Produk

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validasi	Rekapitulasi Nilai
1	Materi	96%
2	Media	92%
Jumlah		188
Rata-rata %		94%
Kategori		Sangat Valid

Hasil akhir validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi memperoleh skor sebesar 96% dan penilaian dari ahli media sebesar 92%. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan, kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Secara keseluruhan, rata-rata total penilaian pada tahap *expert review* mencapai 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid untuk digunakan.

2) Kepraktisan Produk

Tabel 2. Hasil Observasi Tahap *One-to-One Evaluation*

No	Nama	Indikator								Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Skor										
1.	AFH	2	3	2	4	4	2	3	3	71
2.	SFT	4	4	4	4	3	4	3	4	93
3.	FHR	4	4	4	4	4	4	3	4	96
Total										260
Rata-rata %										87%
Kategori										Sangat Praktis

Hasil penilaian dan observasi pada tahap *one-to-one evaluation* dalam proses penerapan model permainan Tam-Tam Buku untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87%. Adapun rincian nilai

masing-masing anak yaitu AFH memperoleh nilai 71, SFT memperoleh nilai 93, dan FHR memperoleh nilai 96. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam-tam buku untuk membangun karakter anak usia 5-6 tahun Sangat Praktis.

3) *Small Group*

Tabel 3. Hasil Observasi Tahap *Small Group Evaluation*

No	Nama	Indikator								Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		Skor								
1	AKT	3	3	4	4	4	3	3	4	87
2	MJB	3	4	3	3	3	3	4	4	84
3	ASY	4	3	4	4	4	4	4	4	96
4	ANS	4	4	4	4	4	4	4	3	96
5	EMR	4	4	4	4	3	4	4	4	96
6	CSK	4	4	4	4	4	4	3	3	93
7	FBN	3	3	3	4	3	3	3	3	78
8	RFQ	3	3	3	3	4	3	3	4	81
9	VRS	4	4	4	4	3	4	4	4	96
Total										807
Rata-rata%										90%
Kategori										Sangat Praktis

Berdasarkan hasil observasi pada tahap *small group evaluation* dalam penerapan model permainan Tam-Tam Buku untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun, diperoleh nilai rata-rata sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa permainan

tradisional tam-tam buku untuk membangun karakter anak usia 5-6 tahun Sangat Praktis.

4) Rekapitulasi Akhir

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tahap *One-to-One Evaluation* dan Tahap *Small Group Evaluation*

Tahapan	Rekapitulasi
<i>One-To One Evaluation</i>	87
<i>Small Group</i>	90
Total Skor	177
Hasil Skor %	88%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi data tahapan *one-to-one evaluation* dan tahapan *small group evaluation* dengan 8 indikator mendapatkan skor rata-rata **88%** dan berdasarkan tabel kategori kepraktisan nilai tersebut berada pada kategori **Sangat Praktis**.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Tam-Tam Buku untuk

Membangun Karakter Anak Usia 5–6 Tahun di Kota Palembang” bertujuan untuk menghasilkan model permainan tradisional Tam-Tam Buku yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap evaluasi, proses pengembangan dikombinasikan dengan evaluasi *formatif Tessmer*, yang mencakup tahapan *self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, dan small group evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan sampai tahap *small group evaluation* karena fokus penelitian hanya pada aspek kevalidan dan kepraktisan produk.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan di TK YASPA Kota Palembang untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, media yang digunakan pendidik, serta karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran karakter masih

didominasi oleh metode ceramah, pembiasaan rutin, serta permainan modern sederhana, sementara permainan tradisional jarang digunakan secara terstruktur sebagai media pembelajaran karakter. Melalui wawancara dengan pendidik, diketahui bahwa sebagian anak masih menunjukkan perilaku kurang disiplin, kurang sabar menunggu giliran, kurang bekerja sama, serta belum konsisten menunjukkan sikap jujur dan tanggung jawab dalam kegiatan bermain.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Minimnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran menjadi dasar pentingnya pengembangan model permainan tradisional Tam-Tam Buku. Permainan tradisional dipilih karena mengandung nilai-nilai budaya lokal serta memiliki potensi besar dalam menanamkan karakter melalui aktivitas bermain yang melibatkan aturan, interaksi sosial, dan kerja sama antaranak.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa permainan Tam-

Tam Buku relevan untuk membangun karakter anak, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan percaya diri. Permainan ini mendorong anak untuk mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menyelesaikan tugas bersama kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan belajar sambil bermain Yekesinta Limbong et al., 2024 dan pembelajaran yang bermakna melalui pengalaman langsung memahami jenis-jenis emosi serta cara mengekspresikannya secara tepat.

Pada tahap perencanaan (*design*), peneliti menyusun konsep model permainan Tam-Tam Buku, merancang langkah-langkah permainan, menentukan tujuan karakter yang dikembangkan, menyusun aturan permainan, serta merancang instrumen penilaian. Model permainan disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, baik dari segi bahasa, gerak, maupun durasi permainan. Dari aspek pendidikan karakter, temuan penelitian ini mendukung pandangan Nadila², 2019 yang menyatakan bahwa pendidikan karakter meliputi

tiga komponen utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan menyusun produk awal berupa kartu misi yang berupa kartu pertanyaan dan kartu tantangan serta panduan model permainan Tam-Tam Buku yang dilengkapi dengan materi, prosedur permainan, serta indikator karakter yang dikembangkan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kejelasan langkah, kesesuaian dengan perkembangan anak, dan keterpakaian di lapangan.

Berdasarkan hasil validasi ahli, model permainan tradisional Tam-Tam Buku memperoleh persentase kevalidan dengan kategori sangat valid. Sebagian besar indikator pada aspek edukatif memperoleh skor 4 dengan kategori sangat valid. Ahli menyatakan bahwa permainan Tam-Tam Buku membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran karakter anak usia 5–6 tahun, mampu menciptakan suasana bermain yang menyenangkan, serta memuat unsur pendidikan karakter seperti jujur, disiplin, percaya diri, kerja sama, dan tanggung jawab secara jelas dan

terintegrasi. Materi permainan dinilai telah sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga layak digunakan sebagai model pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor 3 dengan kategori valid, terutama pada aspek teknis seperti kejelasan Langkah-langkah permainan dan prosedur pelaksanaan. Ahli memberikan saran agar bahasa dalam buku panduan lebih disederhanakan dan diperjelas agar lebih komunikatif. Pada aspek media, disarankan agar bahan kartu diperkuat serta ukuran huruf diperbesar agar lebih tahan lama dan mudah dibaca anak. Revisi berdasarkan saran tersebut menghasilkan *Prototype 2* yang dinyatakan layak untuk diuji coba. Proses validasi ini sejalan dengan pendapat Tessmer 1993 bahwa evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki produk sebelum diterapkan secara luas.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba *one-to-one* dan *small group* menggunakan *Prototype 2*. Pada tahap *one-to-one*, guru mencoba menggunakan model permainan secara langsung. Hasilnya

menunjukkan bahwa buku panduan mudah dipahami, langkah permainan dapat dilaksanakan secara runtut, serta kartu karakter berupa kartu tantangan dan kartu pertanyaan dapat digunakan dengan baik. Meskipun terdapat revisi minor seperti penguatan bahan kartu dan penyesuaian ukuran tulisan, secara keseluruhan model dinilai sangat praktis. Pada tahap *small group evaluation*, permainan diterapkan kepada 9 anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti aturan permainan dengan lebih disiplin, bekerja sama dengan tim untuk menyelesaikan kartu misi secara berkelompok, menunjukkan kejujuran, tidak curang, dan tidak berbohong saat menjawab kartu misi, serta menyelesaikan permainan sebagai bentuk tanggung jawab. Selain itu, anak terlihat lebih percaya diri saat menjawab kartu misi secara individu. Selain itu, teori Vygotsky menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif yang tercermin dalam permainan Tam-Tam Buku melalui kerja sama dan komunikasi antaranak Kurniati, 2025

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa model permainan tradisional Tam-Tam Buku efektif dalam membangun lima karakter utama, yaitu disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan percaya diri. Kelima karakter tersebut muncul secara alami melalui proses bermain yang melibatkan aturan, interaksi sosial, dan tanggung jawab kelompok. Pembelajaran karakter melalui permainan tradisional terbukti lebih menyenangkan dan bermakna karena anak terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar. Penelitian Nugroho 2023 juga menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam memperkuat nilai karakter anak usia dini karena mengandung unsur budaya, sosial, dan moral yang kontekstual. Dengan demikian, model permainan tradisional Tam-Tam Buku tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga relevan sebagai inovasi pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan tradisional Tam-Tam Buku untuk membangun karakter anak usia 5–6 tahun di Kota Palembang melalui model

pengembangan ADDIE serta menggunakan evaluasi *formatif Tessmer*. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, dengan nilai validasi ahli media mencapai 92% dalam kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi mencapai 96% sehingga dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa permainan tradisional Tam-Tam Buku tergolong sangat praktis, dibuktikan melalui nilai rata-rata sebesar 87% pada tahap *one-to-one evaluation* dan 90% pada tahap *small group evaluation*. Permainan ini terbukti menarik, mudah dipahami, serta mudah dilaksanakan oleh anak usia 5–6 tahun. Selain itu, permainan Tam-Tam Buku mampu menstimulasi perkembangan karakter anak, seperti disiplin dalam mengikuti aturan, tanggung jawab dengan menyelesaikan permainan hingga selesai, kerja sama dengan tim untuk menyelesaikan kartu misi secara berkelompok, jujur, tidak curang, dan tidak berbohong saat menjawab kartu misi serta percaya diri saat menjawab kartu misi secara individu. Dengan demikian, permainan tradisional Tam-Tam Buku layak digunakan sebagai

media pembelajaran dalam membangun karakter anak usia dini di PAUD

Jurnal Sosial Budaya, 9(1), 121–136.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., & Zaelani, H. F. (2025). Pembelajaran Karakter Melalui Permainan Tokecang: Implementasi Nilai “Ing Ngarso Sung Tuladha.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1167–1176.
- Ali, A. N. H., Kusdarini, E., & Latif, M. A. (2024). Pembelajaran Berbasis Projek untuk Penguatan Karakter Disiplin, Kerja Sama, dan Peduli Lingkungan pada Anak di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1559–1567.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6201>
- Amin Tohari, Marien Pinontoan, Mieke O. Mandagi, & Sholih Khudin Anam. (2025). Utilizing Traditional Games to Foster Creativity and Social Interaction in Early Childhood Education. *International Journal for Science Review*, 2(7), 1–11.
<https://doi.org/10.71364/ijfsr.v2i7.66>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Citra Bakti, S. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Negeri Tibakisa, Nagekeo Konstantinus Dua Dhiu*, Emiliana Moi Meo, Martiani Ema. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 1–8.
<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1929>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *10(9)*, 167–186.
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak Effectiveness of traditional game modified to develop a physical literacy in preschool student. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23–33.
- Harini, B., Usman, N., & Maharani, S. D. (2021). Fenomena Permainan Tradisional “Cak Ingkling” Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Milenial. *Publikasi Pendidikan*, 11.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16374>
- Hasan, B., & Husein, M. (2024). *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science Exploring Traditional Games*

- with a Literature Review : How Do They Impact Children ' s Motor Skills ? Indonesian Journal of Physical Education and Sport.
- Hilda Zahra Lubis. (2023). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI Hilda Z. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 310–320. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.52899>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24.
- Lestari, I., Hidayat, R., Syatiri, M., Penjaskesrek, P., Ghafrur, U. J., Sejarah, P. P., Ghafrur, U. J., Penjaskesrek, P., Ghafrur, U. J., Jasmani, P. P., Islam, U., Indonesia, K., Jasmani, P. P., Sains, U., & Nyak, C. (2025). *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) Volume 3, Nomor 3, Mei 2025 ISSN : 2986-7819* REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WARISAN. 3, 954–965.
- Melinda, A. E., & Izzati, I. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 127.
- <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34533>
- Miskiyah, M., Nurhidaya, A. R., & Ashar, A. (2025). Permainan Tradisional untuk Perkembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 3(1), 393–402.
- Muhibbah, U., & Kurniawan, M. I. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(3), 974–985. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i3.909>
- Nadila2. (2019). Agama Islam. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Putri, K. P., & Nurwita, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Tam-Tam Buku di

- PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Improving the Ability to Recognize Letters through the Game Tam-Tam Books in PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu City. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Absorbent Mind*, 2(1), 47–56. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_min_d
- Rahesti, N., & Irawan, F. A. (2024). Analisis Gerak Permainan Ketapel: Pegangan dan Akurasi Tembakan. *Journal of Physical Education Health And Sport Sciences*, 3(1), 1–10.
- Ratnawati, D., & Karsiwan, K. (2024). Eksistensi Permainan Tradisional Tamtam Buku dalam Membentuk Keterampilan Sosial. *Aceh Anthropological Journal*, 8(1), 80. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v8i1.15874>
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Susani, A. R. N. K. V., & Putria. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar (SD). *Pai*, 5(2), 87–92.
- Yekesinta Limbong, C., Rotua Pardede, S., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>