

Relevansi Permainan Tradisional dalam Film *Squid Game* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Dessy Putri Wahyuningtyas*, Resi Kartika Prasasti Noer
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
*dessyputriwahyuningtyas@gmail.com

Abstract

Social behavior is the foundation for children when entering the social world, where children are required to interact with others. The purpose of this research is to find out the similarities of the game in the Squid Game film with traditional games in Indonesia and also to see the social behavior that arises when playing traditional games for early childhood in the Squid Game film. This research uses qualitative research using a library research approach. Data sources are obtained from movies and other supporting sources in the form of literature. The analysis used in this research is content analysis. Content analysis is used to analyze the content of the Squid Game film itself. The findings of this study are that there are components of traditional games in the Squid Game movie, namely: Mugunghwa kkoci pieot seumnida, Juldarigi, Guseul nori, Geonneogi, and Ojingeo geim. The social behavior in the Squid Game film itself is mutual help, cohesiveness, cooperation, demonstration, sportsmanship, discipline, playing together, empathy, respect for others, mutual help, friendship, and solidarity. The relevance of traditional games for early childhood is the relationship between children in playing, traditional games raised in the Squid Game movie can be a learning medium.

Keywords: *Traditional Games; Social Behavior*

Abstrak

Perilaku sosial merupakan pondasi untuk anak ketika akan memasuki dunia sosial, dimana anak diharuskan untuk berinteraksi dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persamaan permainan dalam film *Squid Game* dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia dan juga untuk melihat perilaku sosial yang muncul ketika bermain permainan tradisional untuk anak usia dini pada film *Squid Game*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan pendekatan *library research* (studi kepustakaan). Sumber data diperoleh dari film dan sumber pendukung lainnya berupa literature. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis isi. Analisis isi digunakan untuk menganalisis isi dari film *Squid Game* itu sendiri. Temuan hasil dari penelitian ini adalah terdapat komponen-komponen terhadap permainan tradisional dalam film *Squid Game*, yaitu: *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *Juldarigi*, *Guseul nori*, *Geonneogi*, dan *Ojingeo geim*. Adapun perilaku sosial pada film *Squid Game* sendiri yaitu saling tolong menolong, kekompakan, kerjasama, demonstrasi, sportif, disiplin, bermain bersama, empati, menghargai orang lain, saling tolong menolong, persahabatan dan solidaritas. Adapun relevansi pada permainan tradisional bagi anak usia dini yaitu keterkaitan anak dalam bermain, permainan tradisional yang diangkat dalam film *Squid Game* bisa menjadi media pembelajaran.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional; Perilaku Sosial*

Pendahuluan

Perkembangan sosial merupakan perkembangan terhadap perilaku yang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial. Ketika anak belajar tentang ilmu sosial, anak akan mulai memahami tentang perilaku dan tindakan masyarakat melalui interaksi. Interaksi ini akan membuat anak terbiasa untuk berbaur dengan orang-orang sekitar. Anak akan belajar menghargai orang lain, perilaku sosial sangatlah penting untuk anak.

Pentingnya kita untuk saling menghargai satu sama lain, menjaga perasaan orang lain, membentuk perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat. Anak yang sering melakukan interaksi akan memiliki jiwa sosial yang tinggi, tetapi seiring perkembangan zaman anak-anak terlihat kurang adanya interaksi. Kurangnya interaksi bisa juga disebabkan karena adanya perilaku *social withdrawal* atau penarikan diri lingkungan interaksi sosial. *Social Withdrawal* didefinisikan sebagai perilaku sosial di masa kecil. Perilaku ini lebih cenderung individual dalam melakukan sesuatu, baik bekerja atau bermain. Hal yang ditimbulkan dari perilaku tersebut yaitu kurangnya aktivitas secara sosial terutama dalam kelompok sosial.

Anak yang memiliki perilaku menarik diri terhadap lingkungan sosial tentu perlu diberikan stimulus untuk mengatasinya, jika dibiarkan akan membuat anak menjadi anti sosial terhadap orang-orang disekitarnya. Seperti yang terjadi pada penelitian (Pratiwi, 2020) yang berjudul Studi Kasus Perilaku Social Withdrawal Pada Anak Usia Dini, di kelompok B TK Permata Iman. Penelitian tersebut memperlihatkan anak yang memiliki kecenderungan sikap menyendiri, menarik diri terhadap lingkungan, jarang berinteraksi dengan orang lain, teman atau guru. Pada saat bermain anak lebih memilih main sendiri. Kurangnya antusias dalam bermain yang membuat anak menjadi penyendiri kemungkinan disebabkan karena kurangnya adaptasi terhadap teman-temannya saat berada di sekolah. Penyebab lain yang membuat anak menjadi senang menyendiri yaitu karena keterbiasaan bermain gadget sehingga aktivitas di dalam rumah lebih sering ketimbang aktivitas diluar rumah bersama teman.

Kurangnya interaksi anak akan berdampak jangka Panjang jika dibiarkan begitu saja tanpa adanya pemberian stimulus, selain perilaku *social withdrawal* anak juga memiliki perilaku pemalu terhadap orang lain yang tentunya akan menghambat perkembangan social anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oktariana & Nurfajani (2021) di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh, dimana ada beberapa anak yang memiliki masalah terhadap perkembangan social. Sifat pemalu sebenarnya hal yang wajar pada anak, apabila anak tersebut berada situasi atau lingkungan baru karena anak perlu beradaptasi terlebih dahulu, tetapi yang menjadi masalah jika sifat pemalu sudah melewati batas atau hiperbola yang nanti malah menghambat kehidupan social anak. Penyebab lain yang membuat anak menjadi senang menyendiri yaitu karena keterbiasaan bermain gadget sehingga aktivitas di dalam rumah lebih sering ketimbang aktivitas diluar rumah Bersama teman.

Pembiasaan *gadget* terhadap anak akan membuat aktivitas anak lebih terbatas, anak akan menjadi cenderung berdiam diri dari pada bermain bersama temannya. Menurut penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Itsna & Risatur (2021), dapat dilihat bahwa anak akan lebih mengutamakan *gadget* bahkan bukan hanya interaksi terhadap teman sebayanya tetapi juga interaksi antara orang tua dan anak. Permasalahan yang ada di lapangan dimana permainan tradisional tidak lagi dimainkan oleh anak disebabkan oleh kemajuan teknologi (Muslihin et al., 2021). Ini akan berdampak terhadap kemampuan sosial anak, anak akan cenderung individual dan menyendiri tak jarang anak akan menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bermain *gadget*. Maraknya game online dan media social di Indonesia akan memiliki dampak untuk generasi ke generasi yaitu berupa perubahan social yang akan membuat mereka mengalami anti social (Nur et

al., 2019). Pada masa kanak-kanak seharusnya anak bisa mengeksplor dirinya sendiri. Bermain akan membuat anak lebih aktif dalam berinteraksi bahkan dapat mengembangkan perilaku sosial anak.

Bermain merupakan sarana dalam meningkatkan kemampuan anak secara optimal. Kemampuan yang diberi stimulus dengan cara bermain akan membuat anak lebih mudah menyerap dan mempermudah orang tua ataupun guru dalam mengajar sang anak. Salah satu permainan yang dapat menstimulus anak yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional memang dirancang untuk media pembelajaran yang membuat anak terus berkembang. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Mukhlis & Mbelo (2019) bahwa berbagai aspek indikator perkembangan sosial anak terfasilitasi melalui permainan tradisional. Artinya dengan hanya bermain permainan tradisional, anak akan mampu membentuk perilaku sosial. Berdasarkan penelitian

Sehingga guru hendaknya menerapkan permainan tradisional, serta merumuskan tujuan kegiatan atau permainan-permainan bervariasi yang mengandung nilai-nilai perkembangan keterampilan social pada Rencana Pembelajaran (Safitri, 2021). Hal tersebut didasari oleh penelitian dari Taufik (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku social, terutama pada perilaku Kerjasama dalam kelompok serta menaati aturan yang berlaku dalam permainan. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai warisan budaya leluhur yang tentunya perlu kita lestarikan. Anak usia dini merupakan masa yang tepat dalam memberikan stimulus secara maksimal, salah satunya adalah dengan memberikan permainan tradisional. Pada kenyataannya, permainan tradisional tidak hanya ada di Indonesia, tetapi di Korea Selatan juga terdapat permainan yang mirip berdasarkan analisis dari peneliti pada film *squid game*. Sehingga pada penelitian ini, peneliti ingin melihat relevansi antara permainan pada film *squid game* dan permainan tradisional Indonesia terhadap perilaku social pada anak usia dini.

Metode

Pendekatan dan jenis penelitian pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu menggunakan studi literatur atau *library research*. Penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara penelaahan film, buku, literature, catatan, dan berbagai laporan yang terkait dengan masalah yang di ingin dipecahkan (Sari & Asmendri, 2020). Peneliti ini berfokus kepada analisis permainan tradisional dalam film *squid game* yang mengandung perilaku sosial anak. Hal ini membuat peneliti hanya mengkaji dan menganalisis film sehingga metode yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu peneliti kepustakaan (*library research*). Data dan sumber data sebagai penelitian studi literatur, berkaitan dengan bahan yang menjadi bahan penelitian terkait topik yang akan diteliti. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari sumber primer dan dan sumber sekunder. Sumber data primer merupakan referensi utama yang terdiri dari film *squid game*, synopsis film, dan buku permainan tradisional. Sedangkan sumber data sekunder merupakan referensi pendukung dan pelengkap yang relevan dengan fokus penelitian sehingga memperoleh hasil yang diinginkan. Terdiri dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan permainan tradisional terhadap perilaku social anak. Data-data tersebut dikumpulkan melalui Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi berdasarkan informasi. Dokumentasi jenis ini yaitu hasil memperoleh data dengan melalui informasi-informasi yang terkait dengan topik (Sari, 2013) pada penelitian ini yaitu terkait perilaku social pada permainan tradisional.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Analisis isi sendiri diartikan sebagai teknik dalam penelitian untuk mengkaji perilaku manusia tanpa harus turun langsung tetapi dengan menganalisis setiap sumber berupa film serta dari

literatur, yang berupa buku, teks, artikel, jurnal, dan semua jenis yang dapat dianalisis untuk mendapatkan semua data yang diinginkan (Pratama et al., 2021). Analisis isi bertujuan untuk mendapatkan hasil yang valid berdasarkan penelitian yang bisa dilakukan secara berulang sesuai dengan konteksnya. Penggunaan analisis isi dilakukan dengan cara memilih, membandingkan, dan menggabungkan sehingga menjadi data yang relevan. Analisis isi bertujuan untuk mengetahui pesan yang sama di waktu berbeda, selain itu analisis isi juga sebagai alat untuk melihat pesan dalam berbagai konteks untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan.

Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber, dimana dalam metode ini peneliti diharuskan menemukan lebih dari satu sumber untuk memahami data. Misalnya pada awal penelitian menggunakan metode pengamatan dan selanjutnya melakukan metode analisis terhadap sumber jurnal-jurnal yang relevan. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti bersumber dari buku dan jurnal-jurnal di internet, sehingga peneliti bisa lebih fleksibel dalam mencari data. Metode ini merupakan metode dimana peneliti dapat menemukan lebih dari satu sumber untuk memahami setiap data yang ditemukan (Ramdhan, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, anak perlu mengembangkan perilaku sosial untuk bekal di kehidupan nantinya. Perilaku sosial anak akan berguna dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial. Rendahnya kualitas sosial saat ini dikarenakan masih ada beberapa anak yang memiliki *gadget*, memiliki perilaku *Social Withdrawal*, dan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap perilaku sosial. Hal tersebut akan membuat anak perilaku menarik diri terhadap lingkungan sosial, pemalu, agresif, bahkan dengan kemajuan teknologidi masa sekarang membuat anak hanya berdiam diri dirumah sambil bermain game tanpa ada aktivitas yang membuat anak berinteraksi dengan orang lain. Anak memerlukan stimulus untuk membantu mengembangkan perilakunya, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional yang diangkat dalam penelitian ini yaitu permainan dalam film *squid game*. Tujuannya yaitu untuk membatasi permainan tradisional yang nanti akan dibahas dalam penelitian ini. Permainan tradisional tersebut adalah *red light-green ligh*, *tug of war*, *Hopscotch*, *Marbles*, *Squid game*. Permainan tersebut juga memiliki kesamaan dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia sehingga memudahkan anak untuk memahami setiap permainan. Permainan tradisional memiliki arti yang dalam. Bukan hanya nilai sosial, tetapi juga akan menumbuhkan rasa cinta dari orang tua, cinta lingkungan, dan empati terhadap teman. Permainan tradisional memiliki unsur sosial yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Pemberian stimulus melalui permainan tradisional akan membuat anak lebih menikmati prosesnya. Permainan tradisional sangat fleksibel digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak. Selain membebaskan anak, permainan tradisional juga bisa digunakan dimana saja dan kapanpun. Anak akan menyatu dengan alam dan lingkungan sekitar saat bermain sehingga anak juga tanpa disadari akan belajar tentang lingkungan sekitar. Tempatnya yang fleksibel membuat anak lebih menikmati saat sedang bermain bersama.

1. Film *Squid Game*

Permainan tradisional bukan saja ada di Indonesia tetapi juga ada di beberapa Negara, salah satunya Korea Selatan. Permainan tradisional Korea Selatan ternyata memiliki kesamaan dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Ada beberapa

permainan tradisional asal Korea yang tidak asing lagi bagi kita warga Indonesia terlebih untuk anak tahun 90-an yang pastinya sering memainkan permainan tersebut. Hal ini diketahui dengan adanya film "*Squid Game*" yang mengangkat cerita tentang permainan tradisional anak-anak yang ada di Korea Selatan.

Film "*Squid Game*" dilatarbelakangi oleh masyarakat Korea yang memiliki masalah dalam keuangan. Sebagian besar kesulitan keuangan yang mereka alami yaitu kelilit hutang, bahkan sampe di kejar-kejar rentenir yang membuat mereka jadi frustrasi dalam menjalankan kehidupan. Ditengah-tengah frustrasi yang mereka alami, munculah sosok "*The Recruiter* atau Sales" yang diperankan oleh Gong Yo. Gong Yo berperan untuk mengajak Masyarakat yang memiliki kesulitan keuangan untuk bermain permainan tradisional dengan imbalan yang sangat menjanjikan. Imbalan tersebut akan diberikan Ketika mereka berhasil menjadi pemenang dalam permainan "*Squid Game*".

Pada dasarnya permainan ini dibuat oleh Oh Li Nam yang diperankan oleh O Yeung-Su. Alasan Oh Li Nam membuat kompetisi permainan tradisional karena dia dan teman-temannya merasa bosan dengan kekayaan yang mereka miliki serta rindu akan permainan tradisional yang dulu sering mereka mainkan. Adanya rasa bosan dan jenuh ini sehingga munculah ide untuk membuat permainan dengan *merecruiter* orang-orang yang sedang dalam masa kesulitan uang serta memberikan imbalan yang tidak main-main. Dari pernyataan diatas sudah menjelaskan bahwa begitu pentingnya peran dari permainan tradisional di era sekarang dikarenakan kurangnya Masyarakat melakukan permainan tradisional. Banyak anak-anak zaman sekarang yang kurang mengetahui adanya permainan tradisional. Para orangtua lebih memberikan *gadget* kepada anaknya agar sang anak tetap tenang, padahal itu dapat membuat anak menjadi lebih pasif dalam berinteraksi.

Adanya film "*Squid Game*" menjadi wadah untuk mengingat kembali dan memperkenalkan permainan tradisional yang ada di Korea Selatan kepada masyarakat luar dengan di desain semenarik mungkin sehingga film ini dapat dinikmati oleh penonton. Film *Squid Game* hanya dapat ditonton oleh orang dewasa, tidak diperuntukkan untuk anak-anak karena dalam film ini mengandung unsur kekerasan yang tidak pantas dipertontonkan kepada anak. Dibalik adegan kekerasan yang ada di dalam film *Squid Game* kita bisa melihat permainan tradisional dengan mengandalkan kekompakan, kerja sama dalam mendapatkan kemenangan.

Permainan yang ada di film *Squid Game* bisa dijadikan acuan sebagai media pembelajaran. permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Aeumnida/ ta'patung, Juldarigi/ Tarik tambang, Guseulnori / kelereng, Geonneog/ engklek, dan Ojingeo geim/ gobak sodor*. Belajar sambil bermain akan membuat anak lebih menikmati proses dan membuatnya lebih antusias. Bermain dapat membuat anak leluasa dalam melakukan segala aktivitas yang dilakukan merupakan aktivitas yang efektif. Maka walaupun anak perlu berkonsentrasi dalam menyelesaikan permainan akan tetap membuat anak merasa menyenangkan dalam melakukannya.

2. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Perilaku sosial merupakan aktivitas yang berhubungan langsung dengan orang lain, teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya. Hubungan yang terjalin akan menimbulkan peristiwa-peristiwa yang bermakna dalam kehidupan sehingga membantu pembentukan kepribadian di dalam dirinya (Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Anak akan belajar berperilaku sosial sejak dini yang dimulai dari orang-orang terdekat seperti ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga lainnya yang memiliki ikatan dengan si anak (Wardiani & Suryatman, 2018). Perilaku sosial anak akan terbentuk sesuai dengan apa yang mereka pelajari dari lingkungan keluarganya. Oleh dari itu perlu

mengembangkan nilai sosial anak agar anak kelak memiliki karakter yang baik terhadap semua orang. Adapun yang dimaksud dengan perilaku sosial anak yaitu bagaimana anak mulai berinteraksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan masyarakat yang luas sehingga anak bisa menyesuaikan diri dengan baik. Pengalaman yang positif selama melakukan aktivitas sosial akan menjadi modal dasar yang penting untuk kehidupan sukses dan menyenangkan di masa yang akan datang. Farten dalam teori perilaku sosial menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain dapat menjadi sarana sosialisasi untuk anak (Kusmiran, 2022). Bermain membuat interaksi social meningkat. Sosial dapat diartikan berupa segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individualisme. Artinya bahwa social menyangkut beberapa kelompok masyarakat dalam melakukan aktivitas untuk menjalin kerja sama yang baik antara satu sama lain sehingga membentuk perilaku sosial.

Pembelajaran untuk membentuk perilaku sosial begitu penting untuk anak. Terdapat tiga komponen dalam membentuk perilaku sosial (Nur et al., 2020), komponen tersebut yaitu:

- a. Komponen hubungan teman sebaya untuk membangun keterampilan sosial.
- b. Belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara menjaga hubungan antar keduanya.
- c. Hubungan teman sebaya akan melibatkan anak dengan manajemen konflik, empati, serta membangun keterampilan sosial saat melakukan permainan tradisional.

Setiap anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Perilaku social anak akan berkembang secara bertahap, sehingga orang tua perlu mengetahui setiap tahapan perilaku sosial anak. Tujuan dari hal tersebut untuk memudahkan orang tua dalam memberikan stimulus terhadap anak dan pastinya sesuai dengan usianya. Berikut beberapa perilaku sosial anak sesuai dengan tahapan usianya.

Tabel 1. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Usia	Perilaku Sosial
2-3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain secara kooperatif dalam kelompok 2. Peduli dengan orang lain (tersenyum, menanggapi bicara) 3. Membagi pengalaman yang benar dan salah pada orang lain 4. Bermain bersama berdasarkan aturan tertentu
3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun Kerjasama 2. Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak) 3. Meminjam dan meminjamkan mainan
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa empati
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)

3. Relevansi Permainan dalam Film Squid Game dengan Permainan Tradisional Indonesia

a. *Mugunghwa Kkoci Pieotseumnida* / Ta'patung

Permainan pertama yang mirip dengan permainan yang ada di Indonesia yaitu permainan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* atau biasa dikenal dengan sebutan ta'patung. Di Korea sendiri cara memainkan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* atau ta'patung ini yaitu satu orang penjaga menunggu di garis finish sambil menutup mata dan menghadap pohon. Penjaga yang berada di finish bertugas untuk menyebutkan kata "*mugunghwa kkoci pieot seumnida*", setelah penjaga selesai dia akan segera berbalik menghadap kelompok peserta tadi.

Peserta harus mematung/berdiam ketika penjaga menghadap ke peserta, begitupun sebaliknya peserta harus berlari ke finish ketika penjaga menghadap ke pohon. Peserta yang ketahuan bergerak ketika penjaga membalikkan badan, maka mereka di nyatakan kalah tetapi peserta yang berhasil melewati finish akan dinyatakan menang.

Kedua permainan ini memiliki kesamaan yaitu ada satu orang penjaga dan yang lainnya menjadi patung. Hanya saja proses permainannya yang sedikit berbeda, walaupun begitu permainan ini sama-sama memiliki keunikan tersendiri dan dapat dimainkan oleh semua kalangan termasuk anak usia dini. Permainan dapat dimulai dari usia 2 keatas, di usia 2 tahun anak sudah bisa bermain secara kooperatif dalam berkelompok. Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman sebayanya. Usia 2 tahun anak juga sudah dapat belajar tentang aturan dalam permainan.

b. *Juldarigi* / Tarik Tambang

Permainan selanjutnya yang memiliki kesamaan dengan permainan yang ada di Indonesia yaitu *Juldarigi* atau lebih dikenal dengan Tarik tambang. Aturan permainan juga memiliki kesamaan yaitu membentuk dua kelompok, kelompok tersebut akan saling berlawanan dengan cara menarik tali yang sudah disediakan. Kelompok yang berhasil menarik lawan sampai melewati garis, maka dinyatakan sebagai pemenangnya.

Pernyataan di atas memperlihatkan bahwa permainan yang ada di *squid game* juga memiliki kesamaan dengan yang ada di Indonesia, ini dapat dilihat dari strategi dan cara memainkannya. Permainan Tarik tambang di Indonesia sering sekali kita temui pada acara sekolah atau acara 17 Agustus-an. Biasanya permainan Tarik tambang dijadikan perlombaan yang sangat dinanti-nanti oleh Masyarakat karena permainannya yang seru dan banyak digemari oleh kalangan. Permainan tarik tambang dapat dimainkan oleh anak 5 tahun keatas. Pada usia ini anak sudah dapat menyelesaikan masalah artinya anak sudah mampu berfikir strategi dalam memainkan permainan Tarik tambang. Anak sudah mampu bekerjasama dengan baik, saling menghargai sehingga pada saat bermain, anak mampu menjalin kekompakan dalam memenangkan permainan. Bermain permainan Tarik tambang tidak semata-mata hanya diberikan begitu saja, tentu perlu ada pengawasan dari orangtua dari awal permainan sampai permainan selesai. Tujuannya untuk menjaga keselamatan anak pada saat bermain.

c. *Guseulnori* / Kelereng

Permainan *Guseulnori* atau permainan kelereng, di Korea permainan *Guseulnori* ini dimainkan oleh dua orang. Aturan dalam permainan ini juga bebas ditentukan oleh pemain. Pada film *squid game* sendiri memiliki cara dengan menebak kelereng yang ada ditangan lawan dengan menyebutkan genap atau ganjil, jika lawan benar maka kelereng yang ada di tangan akan di ambil oleh lawan.

Kedua permainan ini memiliki kesamaan tetapi hanya saja beda dalam memainkannya. Dari kedua pernyataan diatas bisa dilihat bahwa di Korea juga memiliki permainan dengan menggunakan kelereng, yang mana di Indonesia juga memiliki permainan tradisional menggunakan kelereng. Permainan kelereng ini juga dapat dimainkan oleh anak usia 3-6 tahun. Pada usia ini anak sudah mampu membangun kerjasama yaitu bermain bersama. Permainan kelereng yang dimainkan secara bersaing membuat anak belajar memahami perbedaan seperti ada yang kalah dan ada yang menang. Usia ini anak sudah dapat berbagi dengan orang lain, artinya saat sedang bermain dan salah satu temannya ada yang kalah anak malah memberikan kelerengnya kepada temannya yang kalah agar tidak berkecil hati. Hal ini dapat terus distimulus dengan cara bermain kelereng

d. Geonneogi / Engklek

Pada film *squid game* permainan *geonneogi* juga ada di Indonesia yang di kenal sebagai sebutan engklek. Di Indonesia engklek merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Cara memainkannya cukup mudah yaitu dengan membuat pola gambar, setelah pola sudah jadi maka pemain lainnya melempar batu ke dalam kotak. Kotak yang memiliki batu tidak boleh di injak, anak melewati kotak-kotak tersebut dengan cara kaki satu diangkat sambil melewati pola kotakan yang telah dibuat begitupun seterusnya. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak umur 3 tahun ketas. Usia 3 tahun anak sudah mulai memahami konsep bermain bersama.

Permainan enklek yang aman buat anak tentu cocok untuk dimainkan. Anak mulai bermain secara bergantian dengan teman sebayanya, anak lebih mudah bergaul dan memperhatikan teman sebayanya. Perilaku social tersebut dapat dikembangkan lagi dengan cara bermain permainan engklek karena dengan bermain anak akan mudah bertemu dengan orang lain, walaupun begitu tentu harus ada pengawasan dari orangtua.

e. Ojingeogeim / Gobak Sodor

Pola gambar yang di gunakan dalam permainan *ojingeo geim* yaitu kotak, lingkaran, dan kotak sesuai yang ada dalam film *squid game*. Selain di korea, Indonesia juga memiliki permainan yang hampir sama dengan permainan *ojingeo geim* yaitu permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Cara memainkannya juga hampir memiliki kesamaan yaitu jika di film *squid game* menggambarkan pola dengan bentuk segi tiga, kotak, dan lingkaran, di Indonesia hanya berbentuk kotak dan setengah lingkaran. Permainan gobak sodor di Indonesia memiliki aturan sendiri yaitu membentuk kelompok yang nantinya akan menjadi penjaga dan yang akan menjadi lawan untuk melewati penjaga. Penjaga akan berusaha menyentuh pemain dan pemain lawan harus bisa melewati setiap rute atau jalan tanpa disentuh oleh penjaga. Pemenang dalam permainan ini jika satu dari tim lawan berhasil sampai garis finish tanpa tersentuh oleh penjaga. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak umur 6 tahun yang merupakan umur batasan anak usia dini. Pada umur 6 tahun anak sudah mulai beranjak remaja dan sudah dapat berfikir. Usia ini anak sudah dapat mengekspresikan dirinya, anak sudah bisa menunjukkan sikap toleransi terhadap temannya. Permainan gobak sodor bisa menjadi alternative untuk menstimulus perilaku sosial. Usia 6 tahun anak sudah bisa memahami aturan, memecahkan masalah, bersikap kooperatif, memahami perasaan orang, sehingga perlu adanya stimulus yang dapat mendukung perilaku sosial anak dan salah satunya yaitu permainan gobak sodor.

4. Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game dengan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Permainan begitu banyak manfaat untuk anak, salah satunya yaitu permainan tradisional. Korea sendiri membuat film yang mengangkat tema tentang permainan

tradisional yang ada di Korea berjudul *squid game*. Permainan-permainan yang di angkat dalam film yang berjudul *squid game* terlihat sangat menyenangkan. Banyak hal yang bisa kita dapatkan dalam permainan tradisional asal Korea selatan terlebih lagi anak usia dini memang berada di fase bermain. Scarlett menyatakan bahwa aktivitas bermain menimbulkan kebebasan dan rasa senang yang didapatkan oleh anak (Suminar, 2019). Rasa kebebasan itu terjadi karena anak dapat mengekspresikan dirinya sesuai dengan keinginannya. Semua itu juga akan didapatkan oleh anak pada saat memainkan permainan tradisional asal Korea. Permainan yang ditampilkan dalam film *squid game* sendiri begitu sangat menyenangkan. jika dikaitkan dengan anak usia dini ini memiliki kaitan antar satu sama lain.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya dengan ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Kebudayaan bukan hanya dimiliki oleh Indonesia tetapi warga Negara Korea juga mempunyai kebudayaan sendiri. setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya, salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada di Korea memiliki nilai perilaku sosial yang dapat menjadi bahan edukasi untuk anak usia dini. Hal ini sejalan dengan Wulandari yang mengatakan bahwa saat anak bermain, anak akan meningkatkan perilaku sosialnya sehingga sikap egosentrisnya mulai berkurang (Handayani et al., 2022). Adapun relevansi permainan tradisional dalam film squid game dengan permainan tradisional di Indonesia terhadap perilaku social anak usia dini, berdasarkan hasil penelitian ini yaitu

Tabel 2. Perilaku Sosial dalam Permainan *Squid Game*

No	Nama Permainan	Usia	Perilaku Sosial
1	<i>Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida/ Ta'patung</i>	Mulai Usia 2 Tahun	Saling Menolong
2	<i>Juldarigi/ Tarik Tambang</i>	5 Tahun Keatas	1. Kekompakan 2. Kerjasama 3. Demostrasi
3	<i>Guseulnori/ Kelereng</i>	3 Tahun Keatas	1. Sportif 2. Disiplin 3. Bermain Bersama 4. Berempati
4	<i>Geonneogi/ Engklek</i>	3 Tahun Keatas	1. Menghargai Orang Lain 2. Saling Tolong Menolong
5	<i>Ojingeo Geim/ Gobak Sodor</i>	6 Tahun Keatas	1. Persahabatan 2. Solidaritas

a. *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*

Salah satu permainan yang ada pada film squid game ini yaitu *mugunghwa kkoci pieot seumnida* yang merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menjadi patung atau berdiam diri tanpa bergerak. Permainan ini dilakukan dengan cara penjaga menghadap pohon sambil menyebutkan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* setelah itu para pemain harus berlari kearah finish sebelum penjaga berbalik badan. Anak yang memainkan permainan ini tentu akan mengalami sensasi baru dan menyenangkan karena dilakukan bersama-sama. Akan menjadi hal baru untuk anak dan membuat anak menikmati proses belajar. Permainan asal korea selatan ini tentu memiliki nilai edukasi terhadap anak usia dini terlebih lagi bermain merupakan cara untuk membentuk perilaku sosial anak. Permainan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* pada episode 1 memperlihatkan bermain secara bersama-sama, dapat bermain dengan orang lain sehingga hal ini akan membiasakan seseorang berinteraksi satu sama lain.

Hal ini diperkuat dengan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa perilaku saling menolong harus sudah dimiliki oleh anak sejak dini untuk membentuk kepedulian

anak terhadap orang lain (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021). Saat anak yang lainnya sulit menyelesaikan permainan, maka anak-anak yang lain bisa membantu temannya untuk menyelesaikan permainan. Contoh lain perilaku perilaku bentuk saling menolong dalam usia dini yaitu membantu temannya yang sedang kesusahan atau mengalami kesulitan. Pondasi awal yang perlu anak miliki sehingga jika anak sudah terbiasa, anak senantiasa memiliki kebiasaan yang positif.

b. *Juldarig*

Permainan bernama *juldarigi* adalah permainan yang biasa dikenal permainan tarik tambang. Permainan tarik tambang pada umumnya adalah permainan biasa dan bahkan digemari oleh banyak orang. Berbeda dengan pada film *squid game* yang membahayakan para pemain, faktanya permainan *ojingeo geim* tidak begitu berbahaya dan masih dalam lingkup wajar. Hanya saja perlu adanya antisipasi berupa peraturan yang tertata, lingkungan yang aman, dan pengamanan apabila Ketika proses Tarik menarik nantinya terjadi sesuatu.

Permainan *Juldarigi* pada film *squid game* pada episode 4 pada permainan tradisional pada di Korea, terlihat memiliki nilai perilaku sosial yang dapat kita ambil yaitu kekompakkan dan membangun kerja sama dengan baik. Salah satu permainan yang dapat melatih kerjasama adalah permainan tarik tambang. Hal ini sejalan dengan Harahap & Kamtin yang mengatakan, Permainan tarik tambang pada dasarnya mengandalkan kekuatan dalam suatu kelompok yang telah dibuat, anggota kelompok memiliki kontribusi dalam memperkuat kelompok (Agustriani et al., 2021). Pada film *squid game* sendiri memiliki nilai sosial bermain secara kompetitif dengan teman, menemukan cara atau strategi dalam memenangkan permainan tarik tambang. Tanpa disadari ini akan membentuk perilaku sosial kepada anak, perilaku sosial ini dapat dilihat pada permainan *Juldarigi* yang ada dalam film *squid game*. Perilaku sosial yang baik akan membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang baik terhadap orang lain.

Bentuk perilaku sosial berupa kekompakkan/kerjasama dalam usia dini yaitu anak dapat menyesuaikan dirinya untuk membangun kerja sama. Anak usia dini ketika bermain tarik tambang tentu harus membangun kerja sama yang baik untuk memenangkan permainan. Kerja sama untuk anak usia dini disini berupa kekuatan yang didapatkan muncul dari kontribusi setiap kelompok, sehingga setiap anak memberikan bantuan berupa tenaga dalam menyelesaikan permainan (Agustriani et al., 2021). Kekompakan atau kerjasama tersebut juga diperlihatkan oleh film *squid game* pada episode 4. Perilaku sosial lainnya yaitu perilaku demonstrasi, perilaku demonstrasi untuk anak usia dini berupa menghargai orang lain dan memberikan kesempatan untuk berpendapat (Fadillah & Lilif Muallifatu Khorida, 2013). Perilaku ini akan membentuk pribadi yang baik untuk anak.

c. *Guseulnori*

Guseulnori yang dimainkan dalam film *squid game* terbilang cocok dikaitkan oleh anak karena permainan ini tidak berbahaya. Cara memainkannya terbilang cukup mudah karena aturan dibuat oleh pemain itu sendiri. Hal ini membuat anak untuk bebas memilih aturan bermain tanpa menyulitkan anak lainnya. Bahan yang cukup mudah ditemukan sehingga dapat ditemukan dimana saja. Bahan nya berupa kelereng, kelereng sendiri juga sering dimainkan anak-anak indonesia, hanya saja cara bermainnya yang memiliki sedikit perbedaan. Perilaku sosial pada permainan dalam film *squid game* ini memperlihatkan para pemain mengikuti aturan dan bermain sesuai urutan permainan, saling menghargai orang lain dan berinteraksi. Interaksi yang dapat terlihat ketika para pemain mencari pasangan masing-masing untuk bermain bersama tanpa adanya perbedaan satu sama lain.

Bentuk perilaku sportif dan disiplin tentu sudah harus diberikan sejak dini kepada anak. Adapun bentuk sportif atau disiplin dalam konteks anak usia dini yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap apa yang sudah ditentukan serta

aturan yang telah ada (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Perilaku disiplin bukan hanya dilingkungan sosial tetapi juga di lingkungan rumah. Setiap orang tua memiliki aturan didalam rumah sehingga anak perlu menaati setiap aturan tersebut. Hal ini juga diperlihatkan pada film *squid game* episode 6. Pada episode ini pemain harus menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Meski pemain bebas menentukan aturan permainan, namun ketika waktu selesai para pemain juga ikut selesai. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya sikap disiplin dan sportif untuk dimiliki oleh anak usia dini untuk menjadikan pribadi yang lebih baik.

Perilaku sosial lainnya yaitu bermain bersama, dalam anak usia dini bermain beresama adalah hal yang sangat melekat. Bermain bersama akan membuat anak jadi terbiasa untuk berinteraksi satu sama lain (Ngaisah et al., 2023). Bermain bersama dalam konteks anak usia dini yaitu anak dapat bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang serta memiliki minat dan motivasi dalam bergaul (Novan Ardy Wiyani, 2013). Bermain bersama akan mengajarkan anak hidup berdampingan dan belajar melihat dari sudut pandang orang lain, sehingga anak akan mulai belajar untuk memahami orang lain. Pada film *squid game* juga terdapat perilaku sosial yang diperlihatkan pada adegan setiap pemain harus memilih teman untuk bermain sehingga pemain harus mencari pasangan. Setiap pasangan akan bermain bersama tanpa melihat status atau latar belakang dari pemain lainnya. Adapun bentuk sportif atau disiplin dalam konteks anak usia dini yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap apa yang sudah ditentukan serta aturan yang telah ada (Fadillah & Khorida, 2013).

Perilaku lainnya yaitu berempati. Berempati dalam usia dini berupa sikap kepedulian terhadap orang lain serta mampu memahami keadaan sekitar. Perilaku ini akan membuat anak lebih bisa melihat dari segi orang lain tanpa memikirkan diri sendiri dan dapat berbagi dengan orang lain (Mardiyah et al., 2021). Empati penting karena dapat membentuk kopetensi sosial, keterkaitan sosial, dan perilaku sosial. Pada film *squid game* mempeprlihatkan sikap empati.

d. *Geonneogi*

Permainan *geonneogi* dibuat sangat berbahaya pada film *squid game*. Padahal pada permainan aslinya yang ada di Korea selatan, permainan ini tidak berbahaya bahkan mirip dengan permainan di Indonesia yaitu permainan gobak sodor. Permainan *Geonneogi* juga memiliki nilai perilaku sosial yang dapat diambil. Perilaku sosial terdapat pada adegan yang memperlihatkan sikap toleransi ini yaitu ketika semua orang yang memainkan permainan *geonneogi* memiliki latar belakang yang berbeda, daerah asal yang berbeda tetapi mereka tetap menghargai dan terus menyelesaikan permainan sampai selesai. Para pemain bertanggung jawab atas apa yang mereka pilih, mereka akan menanggung resikonya sendiri. Permainan *geonneogi* memiliki nilai saling mmbantu.

Perilaku sosial toleransi merupakan sikap menghargai tanpa melihat status orang lain. Dalam anak usia dini sikap toleransi berupa menghargai pendapat teman, menerima perbedaan baik itu dari segi tindakan yang berbeda dengan dirinya, dan memberikan bantuan jika ada yang kesusahan tanpa melihat status (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Pentingnya anak untuk memiliki perilaku ini agar anak menjadi pribadi yang tidak semena-mena terhadap orang lain dan lebih bisa menghargai tanpa adanya perbedaan. Membahas tentang toleransi, film *squid game* sendiri memperlihatkan sikap bertoleransi yang terlihat pada episode 7. Para pemain memainkan *geonneogi* secara bersama-sama tanpa memikirkan status sosial, ras, dan suku karena memiliki tujuan yang sama.

Perilaku lainnya yaitu saling tolong menolong, perilaku ini identik dengan membantu orang lain tanpa adanya rasa terpaksa. Dalam konteks ini , perilaku saling menolong dalam anak usia dini yaitu tindakan yang membantu teman sebayanya dan

anak dapat bisa bermain bersama tanpa adanya pertengkaran (Ellen Prima, 2018). Perilaku ini akan membentuk pribadi sosial yang tinggi untuk anak karena anak memiliki jiwa kepedulian yang tinggi.

e. *Ojingeo Geim*

Permainan *Ojingeo geim* dapat menjadi bahan stimulus untuk anak karena mengandung nilai budaya untuk menanamkan perilaku sosial anak. Permainan *ojingeo geim* memiliki perilaku sosial saling berempati, bertanggung jawab, dan menghargai hak orang lain. Nilai persahabatan dan solidaritas yang muncul pada permainan ini yaitu hubungan antara anak dengan temannya. Biasanya anak memiliki teman bermain yang sangat akrab bahkan kemana-mana sering bareng. Persahabatan dalam anak usia dini yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senangnya saat berbicara dengan temannya, senang bergaul, dan dapat bekerja sama dengan baik (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Anak yang memiliki jiwa solidaritas akan tumbuh menjadi anak yang memiliki banyak teman, terlebih lagi dia menghargai setiap pertemanannya membuat orang-orang senang bermain sengannya. Nilai persahabatan ini tercermin dalam Film *squid game* pada episode 9 (Sembilan).

Meskipun Film *Squid Game* tidak diperuntukkan anak usia dini, namun peneliti ingin merelevansikan antara permainan yang ada di film tersebut dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Nyatanya, permainan tradisional tidak hanya dimiliki oleh Indonesia tetapi di Negara Korea pun memiliki jenis permainan yang tidak jauh berbeda. Kita dapat mengambil garis merah atau kesimpulan, dimana banyak sekali manfaat bermain bagi anak karena bermain adalah sumber belajar buat anak.

Menurut Mohammad Zaini Alif dari Komunitas Hong, lewat permainan tradisional yang sederhana dan dekat dengan alam, anak diberi jalan untuk mencari tahu hal baru yang tentu akan bermanfaat untuk anak (Wildensyah, 2012). Bermain pada usia dini bertujuan dalam menanamkan pekerti baik, melatih anak dalam membedakan sikap dan perilaku mana yang baik serta perilaku yang tidak baik, bertanggung jawab atas apa yang dipilih anak, dan mencintai ciptaan tuhan (Wahyuni & Azizah, 2020). Anak usia dini memiliki cara unik dalam mempelajari sesuatu hal yang baru. Semua hal yang berbau bermain akan menjadi sumber belajar untuk anak. Malihat hal itu, bermain sesuatu yang penting dalam membentuk perilaku. Bermain untuk anak tidak hanya sekedar mengisi waktu luang, tetapi media bagi seorang anak untuk belajar (Sri Andayani, 2021). Hal inilah yang menjadikan dunia anak adalah dunia bermain.

Permainan tradisional yang ada dalam film *squid game* menjadi wadah dalam memberikan stimulus. Adapun beberapa permainan tradisional Korea yang relevan jika diberikan kepada anak yaitu *mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *guseulnori*, dan *ojingeo geim*. Permainan ini jika diberikan kepada anak dapat membantu proses pembelajaran.

Melihat dari pernyataan di atas, permainan dalam film *squid game* sendiri dapat relevan untuk anak-anak yang ada di Indonesia jika memiliki konsep yang tidak berbahaya seperti yang ada di film *squid game* itu sendiri. Bermain sendiri merupakan hal yang sangat melekat untuk anak, jika permainan yang ada di film *squid game* diberikan ke anak-anak yang ada di Indonesia dengan konsep yang sederhana tetapi tidak mengubah permainan itu sendiri, maka cukup relevan untuk anak. Relevan yang dimaksud yaitu adanya ikatan atau hubungan antara dunia anak dengan permainan, dimana permainan merupakan media pembelajaran yang cukup menyenangkan untuk anak. Bermain akan menimbulkan rasa bahagia tersendiri untuk anak usia dini yang ada di Indonesia.

Kesimpulan

Dalam perilaku anak tentunya kita pasti menemukan berbagai macam permasalahan. Sikap individual dan tidak ingin berbaur akan mempengaruhi perilaku sosial, seperti anak tidak mau bekerja sama, menutup diri, mementingkan diri sendiri, tidak ingin berteman, dan masalah perilaku sosial lainnya. Pemberian stimulasi akan berdampak bagi perkembangannya. Pada anak usia dini, pemberian metode bermain akan sangat membantu untuk membentuk perilaku sosialnya. Permainan tradisional bisa menjadi metode yang cukup efektif dalam membentuk perilaku social anak. Permainan dalam film *squid game* memiliki relevansi dengan permainan tradisional Indonesia seperti: *Mugunghwa kkoci pieot aeumnida* dengan tak patung, *juldarigi* dengan tarik tambang, *guseulnori* dengan kelereng, *geonneogi* dengan engklek, dan *geonneogi* dengan gobak sodor. Adapun perilaku social yang timbul dari permainan tradisional berdasarkan film squid game tersebut adalah kekompakan, kerjasama, demonstrasi, sportif, disiplin, bermain bersama, berempati, menghargai orang lain, saling tolong menolong, persahabatan, solidaritas. Selain perilaku diatas, terdapat perilaku penyimpangan lainnya yaitu perilaku egois, mau menang sendiri, berbohong, dan membalas dendam. Sehingga berdasarkan analisis peneliti, terdapat rentang usia yang sesuai jika permainan tersebut dimainkan oleh anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Agustriani, L., Verdha, L., Fajar, M., Inshi, M., Farihin, M., Salman, M., Rama, M., Shofia, N., Silvia, N., Fathurrahman, N., & Herdiana, D. (2021). Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila Melalui Permainan Kerjasama Tim kepada Anak-anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 150–158.
- Ellen Prima. (2018). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini (Studi Pada Guru Di Tk Khalifah Purwokerto). *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 191–203.
- Fadillah, M., & Khorida, L. M. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (R. K. Ratri (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Fadillah, M., & Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Rose Kusumaning Ratri (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Handayani, L. P., Marmawi, & Lukmanulhakim. (2022). Permainan Tradisional Tepok Antri Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Anjungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5), 1–8.
- Itsna, N. M., & Risatur, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial. *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(01), 60–70.
- Khairunnisa, F., & Fidesrinur, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagai Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 33.
- Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal Of Innovation And Knowledge*, 1(12), 195–1702.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., Surya, L., & Putri, R. (2021). Sekolah Keluarga : Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 576–590.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Din*, 1(1), 11–28.

- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36–43.
- Ngaisah, N. C., Ayyubi, M. Al, Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Bina Katrakter Anak Usia Dini* (Rose Kusumaning Ratri (ed.)). Ar Ruzz Media.
- Nur, H. A., Amung, M., & Fitri, M. (2019). Analisis Pengembangan Perilaku Sosial dalam Permainan Tradisional (Analysis of Social Behavior Development in Traditional Games). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 211–222.
- Nur, H. A., Ma'mun, A., & Fitri, M. (2020). The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials. *Advances in Health Sciences Research: Atlantis Press*, 21(Icshpe 2019), 251–255.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2b), 895–902.
- Oktariana, R., & Nurfajani. (2021). Analisis Permasalahan Anak Pemalu Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 67–82.
- Pratama, B. I., Illahi, A. K., Pratama, M. R., Anggraini, C., & Ari, D. P. S. (2021). *Metode Analisis Isi (Metode Penelitian Populer Ilmu-ilmu Sosial)*. Unisma Press.
- Pratiwi, H. R. (2020). Studi Kasus Perilaku Social Withdrawal Pada Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 147–158.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (Ed.)). Cipta Media Nusantara.
- Safitri, W. (2021). *Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, M. (2013). Instrumen Penelitian. In *Metodelogi Penelitian* (pp. 15–20).
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan*, 6(1), 41–53.
- Sri Andayani. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikolog Bermain (Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak)*. Airlangga University Press.
- Taufik. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Anak di TK Al-Khairat Rarampende Kec. Dolo Barat Kab. Sigi*. Universitas Tadulako.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176.
- Wardiani, I., & Suryatman, H. . (2018). Peran Lingkungan Keluarga Dan Masyarakat Dalam Membentuk Kepribadian Dan Perilaku Sosial Anak Usia Smp Di Wilayah Pesisir Mundu Kabupaten Cirebon. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 133–146.
- Wildensyah, I. (2012). *Bermain Belajar*. CV.Garuda Mas Sejahteral.