



IMPLEMENTASI CAMP CHARACTER BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK KELAS B DI TK ALLIM

Azizun Rahmawati, Pristie Kartika Amandari, Zulfa Shofiana, Winnuly
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Darul
'Ulum Lamongan

e-mail: azizun.2022@mhs.unisda.ac.id, pristiekartika@gmail.com,

zulfashofiana.2022@mhs.unisda.ac.id, winnuly@unisda.ac.id.

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

This study aims to describe the Effectiveness of traditional game-based Camp Character and the character development of Grade B children at TK ALLIM Babat. Early character cultivation is crucial, supported by the potential of local wisdom through traditional games as an effective and contextual medium. Using a case study qualitative approach, this research involved Grade B children as subjects, and teachers, facilitators, and the head of school as key informants. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using Miles & Huberman's interactive data analysis model. The results show that the Camp Character at TK ALLIM Babat was implemented holistically and structured. A series of activities such as ceremonies, gymnastics, four traditional game posts (engklek, rope skipping, cublak-cublak suweng, egrang batok), horseback riding, Dhuhur prayer, and Al-Qur'an recitation proved. The effectiveness of the Camp Character activities in this study was observed through changes in children's behavior during the implementation of the program. These changes included improvements in cooperation, independence, discipline, responsibility, and sportsmanship, based on direct observational findings. Traditional games successfully created a fun and meaningful learning environment for early childhood in internalizing character values.

Keywords: *Camp Character; Traditional Games; Character Education; Early Childhood*

ARTICLE HISTORY

Received 02 Mar 2026

Revised 05 Mar 2026

Accepted 07 Mar 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Efektivitas *Camp Character* berbasis permainan tradisional serta perkembangan karakter anak kelas B di TK ALLIM Babat. Penanaman karakter sejak dini sangat penting, didukung potensi kearifan lokal melalui permainan tradisional sebagai media yang efektif dan kontekstual. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini melibatkan anak kelas B sebagai subjek, serta guru, fasilitator, dan kepala sekolah sebagai informan kunci. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan

dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model interaktif Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Camp Character* di TK ALLIM Babat dilaksanakan secara holistik dan terstruktur. Rangkaian kegiatan seperti upacara, senam, empat pos permainan tradisional (engklek, lompat tali, cublak-cublak suweng, egrang batok), naik kuda, sholat Dzuhur, dan tadarus Al-Qur'an. Efektivitas kegiatan *Camp Character* dalam penelitian ini dilihat dari perubahan perilaku anak yang teramati selama kegiatan berlangsung. Perubahan tersebut meliputi peningkatan sikap kerja sama, kemandirian, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung. Permainan tradisional berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter

Kata kunci: Camp Character; Permainan Tradisional; Pendidikan Karakter; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter anak usia dini merupakan aspek penting dalam pendidikan formal dan non-formal karena tahap ini menjadi fondasi terbentuknya nilai moral, sikap sosial, dan perilaku positif pada kehidupan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk Taman Kanak-Kanak, memandang bermain bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter sejak awal. Bermain membantu anak mengekspresikan diri, bersosialisasi, serta memahami aturan dan tanggung jawab dalam interaksi sosial mereka. Menurut (Muhammad Nur Alif, 2021) menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter anak, termasuk aspek moral, kognitif, dan sosial-emosional.

Permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya memiliki peran penting dalam pendidikan karakter anak. Permainan ini mengandung nilai-nilai budaya lokal yang mengajarkan disiplin, kerja sama, sportivitas, serta aturan yang harus diikuti, sehingga dapat membantu anak membangun pola pikir positif dan etika sosial dalam keseharian sekolah. Menurut (Kristanto et al., 2024) penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan karakter di TK efektif dalam melatih motorik sekaligus membangun sikap dan keterampilan sosial anak. Selain itu, (Melati & Suparno, 2020) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan karakter anak usia dini, terutama dalam aspek tanggung jawab.

Sejumlah penelitian empiris juga mengungkapkan keberhasilan permainan tradisional dalam internalisasi karakter pada anak. Penelitian (Kemala et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional meningkatkan karakter kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin anak jika dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa intervensi permainan tradisional.

Sementara itu, (Nisa & Mulyani, n.d.) dalam kajian kuantitatif menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat secara efektif membentuk karakter anak usia dini dalam konteks sekolah dasar serta kelompok eksperimen yang diberi interaksi permainan tradisional menunjukkan peningkatan skor karakter dibandingkan kelompok kontrol.

Bermain permainan tradisional juga terbukti membantu perkembangan nilai karakter spesifik. Misalnya, penelitian (Nirwana, 2021) tentang permainan "Sesiku" mendapati bahwa permainan tradisional secara signifikan membentuk nilai kejujuran, disiplin, sportivitas, dan kerja sama anak. (Hidayanto, 2025) juga meninjau literatur yang menunjukkan permainan seperti gobak sodor, egrang, dan engklek mampu menanamkan nilai gotong royong, integritas, dan rasa cinta tanah air pada peserta didik PAUD. Hal yang sama ditemui oleh (Mustakimah & Mu'amamah, 2021) bahwa permainan jamuran membentuk kejujuran, disiplin, kepercayaan diri, dan kreativitas anak melalui aturan serta interaksi sosial yang terjadi saat bermain.

Di sisi lain, konteks camp character sebagai kegiatan terstruktur yang memadukan berbagai aktivitas bermain tradisional mempunyai potensi unik dalam mendukung pembentukan karakter. Kegiatan semacam ini tidak hanya memperkenalkan anak pada budaya permainan lokal, tetapi juga memfasilitasi pengalaman langsung yang melibatkan kerja tim, penyelesaian konflik kecil, dan menghargai aturan bersama. Rekam penelitian mengenai camp character berbasis permainan tradisional di lingkungan pendidikan PAUD di Indonesia masih terbatas, meskipun penelitian tentang permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi kegiatan *camp character* berbasis permainan tradisional masih terbatas. Penelitian sebelumnya umumnya membahas permainan tradisional secara terpisah dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan *camp character* yang memadukan berbagai permainan tradisional dalam satu rangkaian kegiatan terstruktur masih jarang dikaji. Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi *camp character* berbasis permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini masih perlu dilakukan, khususnya pada anak usia 5-6 tahun di lingkungan taman kanak-kanak.

Berdasarkan gambaran tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis efektivitas camp character yang berbasis permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak kelas B di TK Allim, dengan harapan dapat memberikan bukti empiris dan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang program pembelajaran berbasis permainan yang mampu menanamkan nilai karakter secara optimal. Temuan penelitian ini diharapkan mendukung strategi penguatan karakter anak usia dini berbasis budaya lokal yang relevan dengan perkembangan sosial-emosional dan kesiapan sekolah anak.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji secara mendalam fenomena pembelajaran yang terjadi selama pelaksanaan PPL. Hal ini sejalan dengan pendapat (Assayakurrohim et al., 2023) yang menjelaskan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang berfokus pada penggalian suatu fenomena tertentu dalam konteks waktu dan kegiatan tertentu dengan pengumpulan data secara rinci dan mendalam melalui berbagai prosedur penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengkajian secara mendalam terhadap Implementasi *Camp Character* berbasis permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak kelas B di TK ALLIM Babat. Penelitian ini mendeskripsikan fenomena secara alamiah, mencatat makna yang terkandung, serta memahami proses yang terjadi selama kegiatan berlangsung dari perspektif subjek penelitian.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelas B di TK ALLIM Babat yang terlibat dalam *Camp Character*, berjumlah 55 peserta didik. Selain itu, informan kunci dalam penelitian ini meliputi guru, orang tua, kepala sekolah dan mahasiswa PPL. Penelitian ini dilaksanakan di TK ALLIM Babat, sebagai lokasi pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Prosedur Pelaksanaan *Camp Character* Berbasis Permainan Tradisional

Pelaksanaan *Camp Character* berbasis permainan tradisional di TK ALLIM Babat adalah objek utama yang akan dideskripsikan dalam penelitian ini. Kegiatan ini dilaksanakan melalui serangkaian aktivitas yang terstruktur selama satu hari penuh, pada hari Sabtu, 14 Februari 2026. Prosedur pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk mengintegrasikan aspek fisik, sosial, spiritual, dan kognitif anak usia dini melalui pengalaman langsung, dengan rincian sebagai berikut:

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	07.00 - 08.00 WIB	Pembukaan	- Upacara - Senam
2.	08.00 - 11.30 WIB	Inti	- Permainan tradisional - Pos 1 : Engklek - Pos 2 : Lompat Tali - Pos 3 : Cublak-cublak suweng - Pos 4 : Egrang bathok - Naik kuda
3.	11.30 - 12.30 WIB	ISHOMA	- Istirahat - Makan siang - Mandi
4.	12.30-14.00 WIB	Kegiatan spiritual	- Sholat dzuhur - Tadarus al-qur'an (surat pendek)
5.	14.00-15.00 WIB	Penutup	- Beres-beres - Pemberian reward - Baca do'a, bersalaman, sesi foto

Seluruh rangkaian kegiatan ini difasilitasi oleh guru dan pendamping yang telah dilatih untuk mengamati dan mengarahkan anak dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap aktivitas.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti itu sendiri (human instrument), didukung oleh instrumen pendukung berupa: Pedoman Observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

1. Observasi Partisipatif: Peneliti akan terlibat secara langsung dalam kegiatan *Camp Character* untuk mengamati perilaku anak dan interaksi yang terjadi secara natural.
2. Wawancara Mendalam: Dilakukan terhadap guru, orang tua, dan kepala sekolah untuk memperoleh perspektif yang beragam mengenai program dan perkembangannya.
3. Analisis Dokumen: Mengkaji berbagai dokumen terkait program *Camp Character* seperti modul kegiatan, laporan evaluasi internal dan dokumen lain yang relevan.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis data model interaktif (Miles & Huberman, 1994), yang meliputi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan:

Analisis Data Miles & Huberman



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Camp Character Berbasis Permainan Tradisional

Pelaksanaan kegiatan Camp Character dilaksanakan secara terstruktur melalui berbagai kegiatan yang melibatkan anak secara aktif. Kegiatan diawali dengan kegiatan pembukaan seperti senam pagi dan pengarahan, yang bertujuan menanamkan disiplin dan kebersamaan pada anak sejak awal kegiatan. Anak-anak terlihat antusias mengikuti setiap rangkaian kegiatan yang telah dirancang. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan: *“Anak-anak sangat senang saat kegiatan camp character, terutama ketika bermain permainan tradisional karena mereka bisa bermain bersama teman-temannya”* (Guru kelas B).

Kegiatan inti dalam *Camp Character* adalah permainan tradisional seperti engklek, lompat tali, cublak-cublak suweng, dan egrang batok. Setiap permainan dirancang untuk menstimulasi perkembangan karakter anak usia dini. Permainan engklek melatih keseimbangan dan ketekunan anak dalam menyelesaikan permainan. Lompat tali melatih koordinasi dan kerja sama antar anak. Cublak-cublak suweng melatih interaksi sosial dan kerja sama kelompok, sedangkan egrang batok melatih keberanian dan kemandirian anak dalam mencoba hal baru.

Selain permainan tradisional, kegiatan religius juga menjadi bagian dari kegiatan *Camp Character*. Kegiatan sholat Dzuhur berjamaah dan tadarus Al-Qur'an dilaksanakan untuk menanamkan nilai religius pada anak. Anak-anak terlihat mengikuti kegiatan dengan tertib dan menunjukkan sikap hormat selama kegiatan berlangsung.

Guru dan fasilitator berperan aktif dalam membimbing anak selama kegiatan berlangsung. Guru kelas B juga menjelaskan: *“Kami membimbing anak-anak selama kegiatan, tetapi tetap memberi kesempatan kepada mereka untuk mencoba sendiri agar lebih mandiri.”* Guru memberikan contoh perilaku yang baik, membantu anak yang mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan positif. Peran guru ini membantu anak memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan *Camp Character* ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana anak belajar melalui pengalaman langsung. Kegiatan yang melibatkan anak secara aktif membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan lebih mudah dipahami.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Zahrok, 2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan berbasis pengalaman seperti camping memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui aktivitas nyata. Pengalaman langsung membantu anak memahami nilai-nilai kehidupan secara lebih mendalam dibandingkan hanya melalui penjelasan guru.

Perkembangan Karakter Anak

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan *Camp Character*, terlihat adanya perkembangan karakter pada anak usia 5–6 tahun. Karakter yang berkembang meliputi kerja sama, kemandirian, sportivitas, tanggung jawab, dan religiusitas.

Kerja Sama

Karakter kerja sama terlihat ketika anak bermain secara berkelompok, hal ini terlihat saat permainan berlangsung, salah satu anak berkata: *“Ayo main bareng, nanti gantian ya.”* terutama dalam permainan cublak-cublak suweng dan lompat tali. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kedua permainan tradisional ini memiliki kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter anak melalui interaksi sosial dan nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Permainan Cublak-Cublak Suweng tidak hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, seperti kerja sama, toleransi, dan moral, karena anak harus berinteraksi, mendengarkan aturan, serta berbagi peran saat bermain bersama teman-temannya.

Penelitian oleh (Anggraini & Wahyuni, 2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional ini dapat mengembangkan nilai moral dan agama, melatih perilaku baik, dan menghormati sesama, sehingga berkontribusi pada pembentukan karakter positif pada anak usia dini. Sementara itu, Gobak Sodor dikenal sebagai permainan yang menuntut koordinasi, strategi tim, dan kerja sama dalam kelompok, yang secara empiris terbukti memperkuat karakter kerja sama dan keterampilan sosial anak melalui interaksi aktif di arena permainan. Penelitian oleh (Febyarum & Ichsan, 2023) bahwa Gobak Sodor membantu mengembangkan kerja sama tim pada anak usia dini lewat interaksi dan koordinasi bermain bersama teman-teman mereka.

Kemandirian

Kemandirian anak terlihat ketika anak mencoba memainkan permainan tanpa selalu dibantu oleh guru. Anak-anak berusaha mencoba kembali meskipun mengalami kesulitan. Beberapa anak terlihat mencoba sendiri dan mengatakan: *“Aku bisa sendiri, bu.”* Kemandirian anak berkembang melalui latihan dan pembiasaan. Anak yang terbiasa melakukan kegiatan sendiri akan menjadi lebih mandiri dan percaya diri. Religiusitas anak. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Zahrok, 2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan berbasis pengalaman mampu menumbuhkan kemandirian anak melalui aktivitas langsung yang dilakukan secara mandiri.

Sportivitas

Sikap sportivitas terlihat ketika anak mampu menerima kekalahan dalam permainan. Anak-anak yang kalah tetap mengikuti permainan tanpa menunjukkan sikap marah yang berlebihan. Anak juga terlihat memberikan tepuk tangan kepada teman yang menang, yang menunjukkan sikap menghargai orang lain.

Tanggung Jawab

Karakter tanggung jawab terlihat ketika anak mengikuti aturan permainan dan mengembalikan alat permainan setelah digunakan. Anak-anak juga terlihat mau merapikan alat permainan bersama-sama setelah kegiatan selesai. Guru juga menyampaikan: “Setelah bermain, anak-anak sudah terbiasa mengembalikan alat permainan ke tempatnya.” (Guru). Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami pentingnya menjaga aturan dan lingkungan bersama.

Religiusitas

Karakter religius terlihat ketika anak mengikuti kegiatan sholat Dzuhur berjamaah dan tadarus Al-Qur'an dengan tertib. Anak-anak terlihat mengikuti kegiatan dengan tenang dan penuh perhatian. Beberapa anak terlihat mampu mengikuti gerakan sholat dengan baik dan menunjukkan sikap hormat selama kegiatan berlangsung.

Pembahasan Implementasi Camp Character

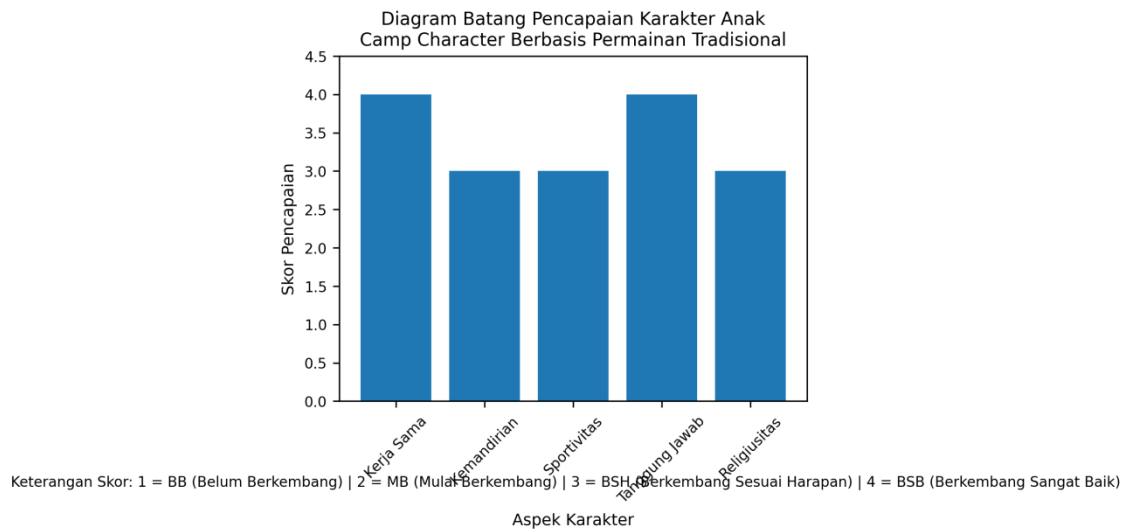
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *Camp Character* berbasis permainan tradisional mendukung pembentukan karakter anak. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Zahrok, 2025) yang menyatakan bahwa kegiatan berbasis pengalaman seperti *camping* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemandirian melalui aktivitas langsung. Anak tidak hanya menerima pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan karakter anak dalam kegiatan *Camp Character* juga sesuai dengan teori perkembangan anak usia dini.

Dalam kegiatan *Camp Character*, anak-anak berlatih mengikuti aturan permainan, mencoba permainan secara mandiri, dan menyelesaikan tugas sederhana. Selain itu, teori (Perry & Erikson, 1965) menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap *initiative vs guilt*, di mana anak mulai berani mencoba hal baru dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam kegiatan *Camp Character*, anak-anak terlihat berinisiatif mencoba permainan dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan *Camp Character* juga sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan temuan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret dalam permainan engklek. Menguatkan teori Piaget bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap *praoperasional* menuju *operasional konkret*, di mana pembelajaran melalui manipulasi langsung lebih efektif dibanding penjelasan verbal semata. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi langsung terlibat dalam kegiatan bermain. Peran guru dalam kegiatan *Camp Character* juga mendukung perkembangan karakter anak. Guru memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan, namun tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky tentang *scaffolding*, di mana anak diberikan bantuan secara bertahap hingga mampu melakukan kegiatan secara mandiri.

Dengan demikian, kegiatan *Camp Character* berbasis permainan tradisional

dapat menjadi salah satu strategi yang mendukung dalam pembentukan karakter anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.



Gambar 1. Diagram Batang Pencapaian Karakter Anak *Camp Character* Berbasis Permainan Tradisional

Keterangan Skor: 1 = BB (Belum Berkembang); 2 = MB (Mulai Berkembang); 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan); 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik).

Pembahasan

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa aspek kerja sama dan tanggung jawab memperoleh skor tertinggi (4) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sementara itu, aspek kemandirian, sportivitas, dan religiusitas berada pada skor 3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan *Camp Character* berbasis permainan tradisional memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter anak usia 5-6 tahun.

Tingginya capaian pada aspek kerja sama disebabkan oleh permainan yang bersifat kolaboratif seperti cublak-cublak suweng dan lompat tali yang menuntut interaksi sosial dan komunikasi antaranak. Pembelajaran yang bersifat kolaboratif terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan sosial anak melalui pengalaman langsung.

Aspek tanggung jawab berkembang sangat baik karena anak dibiasakan mengikuti aturan permainan dan merapikan alat setelah digunakan. Pembiasaan konkret ini membantu anak memahami nilai tanggung jawab secara nyata.

Kemandirian dan sportivitas berkembang sesuai harapan karena anak mulai berinisiatif mencoba permainan secara mandiri dan mampu menerima kekalahan dengan sikap positif, meskipun masih memerlukan penguatan dari guru.

Religiusitas berkembang melalui kegiatan sholat berjamaah dan tadarus yang dilaksanakan secara tertib. Pembiasaan ini membantu anak memahami nilai religius melalui praktik langsung.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *Camp Character* berbasis permainan tradisional efektif dalam menstimulasi perkembangan karakter anak usia dini. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan waktu intervensi yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Camp Character* berbasis permainan tradisional mampu mendukung dalam mengembangkan karakter anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek kerja sama dan tanggung jawab berkembang pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan aspek kemandirian, sportivitas, dan religiusitas berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, kegiatan yang dirancang melalui permainan tradisional dan aktivitas religius terbukti mampu menstimulasi pembentukan karakter anak secara positif.

Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa penerapan *Camp Character* berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan karakter anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan menyenangkan. Anak tidak hanya menerima nilai karakter secara teoritis, tetapi mempraktikkannya secara langsung melalui interaksi sosial, pembiasaan aturan, serta kegiatan ibadah bersama. Proses ini memperkuat internalisasi nilai kerja sama, tanggung jawab, kemandirian, sportivitas, dan religiusitas sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan kegiatan yang relatif singkat serta jumlah subjek yang terbatas pada satu lembaga. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk:

1. Melakukan intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang guna melihat konsistensi perkembangan karakter anak;
2. Menggunakan desain penelitian eksperimen atau quasi-eksperimen untuk menguji efektivitas secara lebih komprehensif;
3. Melibatkan jumlah subjek dan lembaga yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat;
4. Mengkaji integrasi permainan tradisional dengan pendekatan pembelajaran lain untuk memperkaya strategi pembentukan karakter anak usia dini.

Dengan demikian, *Camp Character* berbasis permainan tradisional berpotensi menjadi model pembelajaran karakter yang aplikatif dan kontekstual dalam pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala TK ALLIM Babat yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam

pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para guru dan fasilitator yang telah membantu secara aktif selama kegiatan *Camp Character* berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada anak-anak Kelompok B yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam setiap kegiatan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Partisipasi dan keterlibatan aktif mereka memberikan kontribusi yang sangat berarti terhadap keberhasilan penelitian ini.

Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada rekan sejawat serta semua pihak yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan dukungan moral selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan, dorongan, dan kerja sama dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R., & Wahyuni, A. (2021). Development of Religious and Moral Values Through Cublak-Cublak Suweng Traditional Games To Build Children's Character. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 115–126. <https://doi.org/10.14421/joyced.2021.12-05>
- Assayakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. a, & Afgani, M. W. (2023). Jurnal pendidikan sains dan komputer metode studi kasus dalam penelitian kualitatif jurnal pendidikan sains dan komputer. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 1–9.
- Febyarum, L., & Ichsan, I. (2023). Permainan Gobak Sodor Untuk Mengembangkan Sikap Kerjasama Pada Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.7768>
- Hidayanto, N. E. (2025). Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Penguatan Karakter Kebangsaan dan Cinta Tanah Air di Lembaga PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.2881>
- Kemala, V. D., Febriyana, M., Lubis, H. A. S., & Nadziroh, N. (2025). Implementation of Culturally Responsive Teaching through Traditional Games as an Effort to Build the Character of Early Childhood. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies (INSIS)*, 6(1), 3313–3318.
- Kristanto, W., Hendrowibowo, Citrasukmawati, A., & Efendi, T. A. (2024). Traditional games to improve the implementation of kindergarten character education. *Contemporary Educational Researches Journal*, 14(1), 47–56. <https://doi.org/10.18844/cej.v14i1.9132>
- Melati, W. P., & Suparno. (2020). *Traditional Games Based Learning for Character Development of Early Childhood*. 398(ICoSSCE 2019), 291–295. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.059>

- Muhammad Nur Alif, T. M. (2021). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jpjo*, 6(1), 102–109.
- Mustakimah, M., & Mu'amamah, S. (2021). Upaya Membentuk Karakter Percaya Diri dan Kreatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jamuran [Efforts to Form Confident and Creative Characters in Early Childhood Through the Traditional Game of Jamuran]. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 35–52. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i2.13819>
- Nirwana, E. S. (2021). Learning by Using Traditional Children's Games "Sesiku" in Developing Early Childhood Character Values. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1432–1439. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.750>
- Nisa, H. I., & Mulyani, N. (n.d.). *Proceeding of The 1 st International Conference on Integrated-Holistic Early Childhood Education (ICIHECE) Effectiveness Of Traditional Games On Character Development Of Early Children In Kindergarten Diponegoro 187 Purwojati B . Research Methods The re.* 21–27. <https://doi.org/10.24090/icihece>
- Perry, J. B., & Erikson, E. H. (1965). Childhood and Society. *Journal of Marriage and the Family*, 27(1), 115. <https://doi.org/10.2307/349827>
- Zahrok, F. (2025). Implementasi Kegiatan Camping dalam Menumbuhkan Kemandirian Anak di TK Kuncup Melati Desa Sukolilo Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan. *AJER: Advanced Journal of Education and Religion*, 2(3), 251–257.
- Miles, MB, & Huberman, AM (1994). *Analisis data kualitatif: Buku sumber yang diperluas*. sage.