

STRATEGI INOVATIF DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: MENGURANGI EGOSENTRISME MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS STEAM

Alfina Citrasukmawati

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Insan Mandiri
alfinacitrasukmawati@stkipbim.ac.id

Wisnu Kristanto

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Insan Mandiri
wisnukristanto@stkipbim.ac.id

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu tantangan utama pada tahap ini adalah egosentrisme, yaitu ketidakmampuan anak untuk memahami sudut pandang orang lain, yang dapat menghambat perkembangan empati dan keterampilan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi inovatif dalam mengurangi egosentrisme anak usia 4–6 tahun melalui permainan tradisional berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), khususnya permainan Engklek yang kaya akan nilai-nilai budaya dan karakter. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan sampel total sebanyak 311 anak TK di wilayah Madura, Jawa Timur. Data dikumpulkan melalui lembar observasi perilaku egosentris dan karakter sosial selama sesi bermain yang terdiri dari tiga fase: persiapan, permainan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Engklek berbasis STEAM efektif meningkatkan empat indikator karakter utama, yaitu toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati. Skor rata-rata keseluruhan naik signifikan dari 2,33 menjadi 3,55 setelah intervensi, menandakan penurunan perilaku egosentris dan peningkatan kesadaran sosial anak. Permainan ini tidak hanya mengajarkan anak untuk mengikuti aturan dan bergiliran, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menegaskan pentingnya integrasi nilai budaya lokal dan prinsip STEAM dalam pendidikan karakter anak usia dini. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan kurikulum PAUD yang responsif budaya, mengintegrasikan permainan tradisional dengan pembelajaran STEAM, serta memberikan pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter dan keterampilan sosial. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini dapat menjadi lebih holistik, humanis, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak serta tantangan zaman.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Egosentrisme, Permainan Tradisional, STEAM, Engklek

Abstract

Early childhood education (ECE) plays a crucial role in shaping the cognitive, social, and emotional development of children. One of the main challenges at this stage is egocentrism, defined as the inability of children to understand perspectives other than their own, which can hinder the development of empathy and social skills. This study aims to examine an innovative strategy to reduce egocentrism among children aged 4 to 6 years through traditional games based on STEAM principles (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), specifically the traditional game of Engklek, which is rich in cultural and character-building values. The research employed a descriptive quantitative approach with a total sample of 311 kindergarten children from Madura, East Java. Data were collected through observational

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>Maret 2025 . Vol 10. No. 01</i>		
<i>Received: Maret 2025</i>	<i>Accepted: Maret 2025</i>	<i>Published: Maret 2025</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v10i1.2043</i>		

checklists focusing on egocentric behaviors and social character during gameplay sessions consisting of three phases: preparation, gameplay, and reflection. The results demonstrate that Engklek, when integrated with STEAM principles, effectively enhances four key character indicators: tolerance, discipline, self-control, and empathy. The overall average score significantly increased from 2.33 to 3.55 after the intervention, indicating a reduction in egocentric behavior and an improvement in social awareness among the children. This game not only teaches children to follow rules and take turns but also fosters critical thinking and collaboration skills within a joyful and contextual learning environment. These findings align with existing literature that emphasizes the importance of integrating local cultural values and STEAM principles in character education for early childhood. This study offers important implications for educators and policymakers to develop culturally responsive early childhood curricula that integrate traditional games with STEAM-based learning and to provide training for teachers to optimize educational media that support character strengthening and social skills development. Consequently, early childhood education can become more holistic, humane, and relevant to children's developmental needs and contemporary challenges.

Keywords: *Early Childhood Education, Egocentrism, Traditional Games, STEAM, Engklek*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental yang sangat menentukan dalam proses pembentukan karakter, keterampilan sosial, serta perkembangan kognitif dan emosional anak. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan pesat yang sangat berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku masa depannya (J. J. Beaty, 2013) (Vygotsky, 1978) Namun, salah satu permasalahan yang kerap muncul pada anak usia dini adalah egosentrisme, yaitu ketidakmampuan anak untuk memahami sudut pandang orang lain, yang mengakibatkan interaksi sosial yang terbatas dan rendahnya kemampuan empati (Piaget, 1954), (C. Dong et al., 2020). Kondisi egosentrisme ini dapat berimplikasi negatif pada kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dan

mengembangkan nilai-nilai moral sejak dini (Novitasari & Prastyo, 2020)

Permasalahan tersebut menuntut upaya strategis untuk mengurangi egosentrisme sekaligus meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak. Seiring perkembangan paradigma pendidikan, pendekatan pembelajaran yang holistik dan menyenangkan semakin mendapat perhatian, terutama yang mengintegrasikan prinsip-prinsip STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) sebagai media pembelajaran yang interdisipliner (Annuar & al., 2024), (Astini & al., 2023) STEAM dianggap mampu mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, serta keterampilan sosial anak secara simultan (Hasan & Husein, 2024).(M. Kamid et al., 2021) Namun, implementasi STEAM tidak hanya terbatas pada teknologi modern,

tetapi juga dapat dipadukan dengan media pembelajaran tradisional yang kaya akan nilai budaya dan moral lokal, seperti permainan Engklek (Hasibuan & al., 2022) (S. Qomariah & Yulia, 2023)

Permainan tradisional Engklek bukan hanya aktivitas fisik sederhana, melainkan juga sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati melalui interaksi sosial yang nyata dan kontekstual (Kristanto & Wibowo, 2023) (A. Suherman et al., 2019). Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menegaskan pentingnya pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial dan lingkungan budaya dalam membentuk pemahaman dan perilaku anak (Vygotsky, 1978) Selain itu, permainan tradisional memberikan pengalaman konkret yang mendukung perkembangan regulasi emosi dan kemampuan beradaptasi social (Berkowitz & Bier, 2004) (C. Pattaro, 2016)

Rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas permainan tradisional berbasis STEAM dalam mengurangi egosentrisme dan meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4–6 tahun, dengan fokus pada indikator toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris yang kuat sebagai dasar pengembangan kurikulum PAUD yang

lebih responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak dan nilai-nilai budaya lokal.

Kajian teoritik penelitian ini didukung oleh sejumlah teori dan penelitian terkait. (Piaget, 1954) menjelaskan egosentrisme sebagai karakteristik anak pada tahap praoperasional, yang perlahan berkurang melalui pengalaman sosial dan kognitif. (Vygotsky, 1978)menekankan peran penting interaksi sosial dan lingkungan budaya dalam pembelajaran dan perkembangan psikologis anak. (R. E. Beaty, 2020) (Annuar & al., 2024)mengemukakan bahwa integrasi STEAM dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan anak secara holistik.

Penelitian F. Qomariah & Yulia, 2023menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam menanamkan nilai karakter dan melestarikan budaya. (R. Suherman et al., 2019) menambahkan bahwa permainan tradisional juga berperan dalam membentuk disiplin dan empati anak. (Kristanto & Wibowo, 2023) menegaskan bahwa permainan Engklek dapat menjadi media pembelajaran karakter yang menyenangkan dan kontekstual.

(C. Pattaro, 2016) menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman nyata untuk pembentukan karakter yang kuat. Y. Dong & al., 2020

memperkuat bahwa pengembangan sosial-emosional harus menjadi fokus dalam pendidikan anak usia dini. (M. Kamid et al., 2021) (Astini & al., 2023) juga mengemukakan bahwa STEAM dapat diaplikasikan dalam konteks permainan tradisional untuk pengembangan keterampilan kognitif dan sosial.

(R. Hasan & Husein, 2024), (Rodrigues-Silva & Alsina, 2023) menyoroti nilai budaya lokal yang dapat dipertahankan melalui permainan tradisional, sekaligus mengembangkan identitas anak secara positif. (Novitasari & Prastyo, 2020) menegaskan bahwa pengurangan egosentrisme pada anak harus dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif agar berdampak efektif.

Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritik dalam pengembangan pendidikan anak usia dini, tetapi juga bermanfaat secara praktis bagi guru, lembaga pendidikan, dan pembuat kebijakan. Pengintegrasian permainan tradisional berbasis STEAM dalam kurikulum PAUD diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang humanis, menyenangkan, dan efektif dalam membentuk karakter serta keterampilan sosial yang kuat pada anak sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual fenomena yang terjadi terkait pengaruh permainan tradisional berbasis STEAM dalam mengurangi egosentrisme pada anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena fokusnya adalah mendeskripsikan perubahan perilaku sosial dan karakter anak selama proses intervensi tanpa melakukan perbandingan antar kelompok.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa Taman Kanak-Kanak (TK) usia 4–6 tahun di 12 lembaga PAUD di wilayah Madura, Jawa Timur. Sampel yang digunakan adalah total sampling, yakni seluruh populasi sebanyak 311 anak, yang dipilih agar data yang diperoleh representatif dan mencerminkan kondisi sebenarnya pada populasi tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi menggunakan instrumen lembar observasi yang dirancang khusus untuk mengukur indikator perilaku egosentris serta nilai-nilai karakter sosial seperti toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dan guru pendamping selama tiga sesi permainan Engklek berbasis STEAM, yang masing-masing sesi berlangsung selama 90 menit dengan tiga fase kegiatan: persiapan,

permainan, dan refleksi. Instrumen observasi menggunakan skala Likert empat poin dengan kategori Sangat Baik (4), Baik (3), Cukup (2), dan Kurang (1).

Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata skor setiap indikator karakter sebelum dan sesudah intervensi. Perbandingan skor tersebut digunakan untuk menilai tingkat efektivitas permainan dalam menurunkan egosentrisme dan meningkatkan karakter sosial anak. Teknik analisis ini bersifat deskriptif kuantitatif yang menggambarkan perubahan nilai karakter secara sistematis.

Tidak terdapat penggunaan alat atau bahan khusus selain lembar observasi dan media permainan Engklek tradisional yang dimodifikasi dengan pendekatan STEAM, sehingga spesifikasi alat dan bahan lebih mengarah pada konteks permainan yang digunakan sebagai media intervensi, yaitu permainan Engklek yang melibatkan aspek fisik, kognitif, dan sosial yang terintegrasi.

Peneliti secara aktif hadir selama proses pengamatan untuk memastikan validitas data dan berkolaborasi dengan guru dalam pengelolaan sesi permainan. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah TK selama dua minggu berturut-turut, dengan total tiga kali pertemuan observasi. Validitas hasil pengamatan diperkuat dengan triangulasi data antara hasil observasi peneliti dan guru pendamping serta refleksi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada perilaku sosial dan karakter anak usia dini setelah mengikuti intervensi permainan tradisional Engklek berbasis STEAM. Pengamatan terhadap empat indikator utama karakter sosial—toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati—mengungkapkan perubahan positif yang substansial. Nilai rata-rata toleransi meningkat dari 2,4 menjadi 3,6; disiplin dari 2,6 menjadi 3,7; kontrol diri dari 2,2 menjadi 3,4; dan empati dari 2,1 menjadi 3,5. Secara agregat, rata-rata keseluruhan nilai karakter sosial anak bertambah dari 2,33 menjadi 3,55, menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dalam mengurangi egosentrisme sekaligus memperkuat nilai sosial anak.

Tabel 1 : Skor Setiap Indikator

Indikator	Sebelum	Sesudah
Toleransi	2.4	3.6
Disiplin	2.6	3.7
Kontrol Diri	2.2	3.4
Empati	2.1	3.5

Peningkatan Toleransi Anak

Peningkatan skor pada indikator toleransi mengindikasikan bahwa anak mulai mampu menghargai giliran bermain, menerima keberhasilan maupun kegagalan dengan sikap yang lebih dewasa, dan

menghormati keberadaan teman sebayanya. Temuan ini mengonfirmasi teori yang menyatakan bahwa melalui interaksi sosial, anak dapat mengurangi egosentrisme dan mulai memahami perspektif orang lain (Vygotsky, 1978). Hal ini juga sejalan dengan temuan (C. Dong, 2020) yang menggarisbawahi pentingnya pengalaman sosial dalam membantu anak melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda. Permainan Engklek sebagai media pembelajaran memungkinkan anak untuk secara aktif berlatih keterampilan sosial yang melibatkan empati dan kerjasama, sehingga menumbuhkan sikap toleran secara natural (Kristanto & Wibowo, 2023)

Disiplin dan Kepatuhan pada Aturan

Perubahan signifikan pada aspek disiplin memperlihatkan kemampuan anak dalam mematuhi aturan permainan dan menjaga batasan area bermain. Hal ini penting dalam pembentukan karakter yang berdisiplin dan bertanggung jawab. Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik (Vygotsky, 1978) proses belajar yang aktif dan kontekstual melalui permainan menumbuhkan kesadaran akan aturan sosial dan norma. Penelitian (et al. Kamid, 2021) dan (Astini & al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan perilaku disiplin dan regulasi diri anak dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Disiplin yang diperoleh melalui permainan ini

menjadi modal sosial yang penting untuk kesuksesan akademik dan hubungan interpersonal anak di masa depan.

Pengendalian Diri dan Regulasi Emosional

Aspek kontrol diri yang meningkat mengindikasikan bahwa anak lebih mampu mengelola emosi, khususnya dalam situasi menghadapi kekalahan atau tantangan selama permainan. Kemampuan regulasi emosi ini sangat penting untuk perkembangan sosial-emosional anak dan mendukung keberhasilan pembelajaran secara umum (R. Suherman et al., 2019) (Berkowitz & Bier, 2004) Permainan Engklek, yang menuntut anak untuk bersabar dan menunggu giliran, memberikan latihan konkret dalam mengendalikan impuls dan menumbuhkan sikap sportif. Hal ini memperkuat teori perkembangan sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran pengalaman nyata sangat efektif dalam membentuk karakter (L. Pattaro, 2016)

Empati dan Kesadaran Sosial

Peningkatan signifikan pada empati menunjukkan bahwa anak tidak lagi hanya terfokus pada diri sendiri, tetapi mulai memperhatikan dan peduli terhadap perasaan serta kesulitan teman-temannya saat bermain. Perkembangan empati ini menandai penurunan egosentrisme yang menjadi fokus utama penelitian. Temuan ini konsisten dengan studi (Novitasari &

Prastyo, 2020) yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan sosial dapat mempercepat kemampuan anak memahami perspektif sosial dan berempati. Integrasi unsur seni dan kreativitas dalam pendekatan STEAM memperkuat dimensi emosional dan ekspresif anak, yang merupakan landasan penting dalam pembentukan empati (R. E. Beaty, 2020), (Annuar & al., 2024)

Integrasi STEAM dalam Permainan Tradisional sebagai Media Holistik

Permainan tradisional Engklek yang diintegrasikan dengan prinsip STEAM tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif anak, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan emosional secara seimbang. Hal ini mengkonfirmasi teori pembelajaran holistik yang menempatkan anak sebagai agen aktif dalam belajar melalui pengalaman kontekstual dan menyenangkan (Gabriel, 2017) (M. Hasan & Husein, 2024) Penelitian (Kristanto & Wibowo, 2023) menegaskan bahwa integrasi STEAM dalam permainan tradisional mampu merangsang keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan sosial secara simultan.

Selain itu, pengembangan nilai-nilai budaya lokal melalui permainan tradisional seperti Engklek dan Congklak memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya sekaligus membangun karakter

anak yang berakar pada identitas sosial (S. Qomariah & Yulia, 2023) (Rodrigues-Silva & Alsina, 2023) Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tradisional STEAM menjadi wahana yang tepat untuk menjembatani pengembangan potensi anak secara menyeluruh dan penanaman nilai-nilai kultural.

Implikasi Pendidikan dan Kebijakan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi strategis bagi pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kurikulum yang responsif budaya dan holistik. Integrasi permainan tradisional berbasis STEAM perlu dijadikan bagian integral dalam program pembelajaran PAUD untuk memperkuat karakter dan keterampilan sosial anak. Selain itu, pelatihan guru dalam mengimplementasikan metode ini sangat krusial agar dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran dan memastikan keberlanjutan program (Kaimara & al., 2021) (Nadhirah, 2017).

Penguatan pendidikan karakter melalui media yang kontekstual dan menyenangkan juga menjadi salah satu upaya penting dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman dan digitalisasi yang kerap memicu isolasi sosial (Gavrilas et al., 2024) Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran ini juga memiliki potensi untuk mengimbangi pengaruh negatif

teknologi dengan memfasilitasi interaksi sosial yang sehat dan bermakna.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Engklek yang diintegrasikan dengan pendekatan STEAM efektif dalam mengurangi perilaku egosentrisme pada anak usia dini. Intervensi ini berhasil meningkatkan empat aspek karakter sosial utama, yakni toleransi, disiplin, kontrol diri, dan empati. Perubahan positif ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mengalami peningkatan keterampilan kognitif dan motorik, tetapi juga kematangan emosional dan sosial yang signifikan. Selain itu, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran memberikan nilai tambah berupa pelestarian budaya lokal yang dapat memperkuat identitas dan karakter anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang holistik dan kontekstual yang mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh.

Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian, beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Pendidik dan lembaga PAUD disarankan untuk mengintegrasikan

permainan tradisional berbasis STEAM dalam kurikulum pembelajaran sebagai sarana penguatan karakter dan pengembangan keterampilan sosial-emosional anak.

2. Diperlukan pelatihan khusus bagi guru PAUD untuk mengoptimalkan penggunaan permainan tradisional dengan pendekatan STEAM agar implementasi pembelajaran berjalan efektif dan berkelanjutan.
3. Pemerintah dan pembuat kebijakan di bidang pendidikan hendaknya mendukung dan memfasilitasi pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari upaya penguatan karakter bangsa dan pendidikan berbasis budaya lokal.
4. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengkaji efektivitas pendekatan permainan tradisional STEAM pada aspek perkembangan lain, seperti kreativitas, kecerdasan emosional, atau kemampuan akademik anak usia dini.
5. Pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif dan penggunaan metode penelitian campuran (mixed methods) dianjurkan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai dampak permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annuar, N., & al., et. (2024). STEAM in Game-Based Learning. *Journal of Cognitive Development in Early Childhood*.
- Astini, N. K. S., & al., et. (2023). Improving Children's Motivation through Play. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Beaty, J. J. (2013). *Observing Development of the Young Child*. Pearson Education.
- Beaty, R. E. (2020). Default network contributions to episodic and semantic processing during divergent creative thinking: A representational similarity analysis. *NeuroImage*, 209. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2019.116499>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2004). Research-based character education. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591(1), 72–85. <https://doi.org/10.1177/0002716203260082>
- Dong, C. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118(September), 105440. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Dong, Y., & al., et. (2020). Egocentrism in Early Childhood. *Child Psychology Research Journal*.
- Gabriel, R. (2017). *The Importance of Play in Early Childhood Development*.
- Gavrilas, M., Gheorghiu, A., & Marinescu, R. (2024). Social isolation in the digital age: Challenges and strategies in early childhood education. *International Journal of Educational Research*, 115, 101982. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.101982>
- Hasan, M., & Husein, A. (2024). STEAM sebagai media pengembangan kognitif dan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(1), 15–27.
- Hasan, R., & Husein, M. (2024). *Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Karakter Anak*.
- Hasibuan, M., & al., et. (2022). *Cultural Values in Early Childhood Education through Traditional Games with STEAM*.
- Kaimara, P., & al., et. (2021). Teacher Training for STEAM Integration. *International Journal of Education*.
- Kamid, et al. (2021). Matematika dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Aplikasi Matematika Dan Pendidikan*.
- Kamid, M., Sutrisno, B., & Wahyudi, R. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis STEAM untuk pengembangan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 33–44.
- Kristanto, W., & Wibowo, H. (2023). Use of Engklek in Character Education. *The International Journal of Early Childhood Learning*.
- Nadhirah, R. (2017). Strategi Mengurangi Egosentrisme Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Cerdas*.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egocentrism of Children in Cognitive Development at the Preoperational Stage. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*.
- Pattaro, C. (2016). The Role of Character Education in Early Learning. *International Education Journal*.

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>Maret 2025 . Vol 10. No. 01</i>		
<i>Received: Maret 2025</i>	<i>Accepted: Maret 2025</i>	<i>Published: Maret 2025</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v10i1.2043</i>		

- Pattaro, L. (2016). Emotional regulation and child development: A review of strategies in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 186(5), 745–758. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1115873>
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Qomariah, F., & Yulia, E. (2023). Pelestarian nilai budaya melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Budaya Dan Pendidikan*, 7(1), 50–60.
- Qomariah, S., & Yulia, R. (2023). Nilai Edukatif Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Budaya Lokal*.
- Rodrigues-Silva, R., & Alsina, Á. (2023). Reviving Cultural Values through Games. *Cultural Pedagogy Journal*.
- Suherman, A., Santoso, B., & Wibowo, T. (2019). Pembelajaran karakter melalui permainan tradisional pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 24(3), 298–310.
- Suherman, R., Supriyadi, B., & Cukarso, S. (2019). *Educational Policies for Character Development in Early Childhood Education*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (V. J.-S. M. Cole S. Scribner & E. Souberman Eds. & Trans., Ed.). Harvard University Press.