



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 307-318

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1373

Pengembangan Permainan Tradisional Pindah Bintang Sebagai Media Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini

Danya Oksi Pebrianti¹, Fachrul Rozie², H. Akhmad³, dan Adharina Dian Pertiwi⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mulawarman

ABSTRAK. Pengembangan permainan tradisional merupakan upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali warisan budaya kepada generasi muda di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai edukatif, sosial, dan budaya yang penting dalam membentuk karakter serta identitas bangsa. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, permainan ini mulai terlupakan dan tergantikan oleh permainan modern berbasis teknologi. Pengembangan permainan tradisional harus melibatkan adaptasi serta inovasi agar lebih relevan dengan kondisi saat ini namun tanpa menghilangkan esensi budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, pengembangan permainan tradisional diharapkan dapat menjaga nilai-nilai bangsa di era globalisasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu produk dari permainan tradisional menjadi media kognitif anak yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangannya. Penulis menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang dimana sesuai dan membantu penulis dalam melakukan penelitian dan uji validitas media tersebut. Dalam uji validitas rata-rata setiap aspek dalam media permainan pindah bintang ini mendapatkan kategori valid atau layak digunakan sebagai media pengembangan kognitif anak usia dini. Dalam penelitian yang dilakukan media permainan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya khususnya dalam identitas diri dan lingkungan sekitar anak.

Kata Kunci : Permainan Tradisional; Pengembangan Media; Perkembangan Kognitif

ABSTRACT. The development of traditional games is an effort to preserve and reintroduce cultural heritage to younger generations amid the rapid advancement of digital technology. Traditional games carry educational, social, and cultural values that play a crucial role in shaping national character and identity. However, as times change, these games are gradually being forgotten and replaced by modern, technology-based games. The development of traditional games must involve adaptation and innovation to remain relevant in today's context, while still preserving the cultural essence they embody. Therefore, the development of traditional games is expected to safeguard national values in the era of globalization. In this study, the researcher developed a product based on a traditional game, turning it into a more innovative cognitive learning medium for children that aligns with their developmental needs. The author employed the *Research and Development (R&D)* method, which was suitable and helpful in conducting the study and validating the media. In the validity test, the average score of each aspect in the "Pindah Bintang" game media fell into the valid or feasible category to be used as a medium for developing early childhood cognitive skills. The findings of this research indicate that the game media helps children improve their cognitive development, particularly in terms of self-identity and understanding of their surrounding environment.

Keyword : Traditional Games, Media Development, Cognitive Development

Copyright (c) 2025 Danya Oksi Pebrianti dkk.

✉ Corresponding author : Danya Oksi Pebrianti

Email Address : danyaaaop999@gmail.com

Received 27 Mei 2025, Accepted 30 Juli 2025, Published 30 Juli 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini merupakan upaya mendidik individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan pesat dan sangat penting bagi kehidupan anak di masa depan. Menurut Permendikbud 137/2014, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu usaha membimbing yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui sedemikian rupa program yang telah disusun dan disesuaikan guna mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dimulai, menjadikannya periode krusial untuk menyelenggarakan pendidikan yang berfokus pada berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, sosialemosional, bahasa, dan komunikasi sesuai tahapan perkembangan mereka. Anak usia dini berada dalam fase pertumbuhan yang unik, sehingga pembelajaran pada tahap ini sebaiknya dirancang untuk memberikan konsep-konsep dasar yang bermakna melalui pengalaman nyata yang mampu memaksimalkan aktivitas dan rasa ingin tahu mereka [1]. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif mereka dengan lingkungan sekitar. Ia menguraikan berbagai tahap perkembangan di mana anak-anak memperoleh pengetahuan melalui kegiatan bermain dan eksplorasi [2].

Penelitian Indriani [3] menunjukkan bahwa aktivitas bermain dengan warna dapat merangsang indera penglihatan, sehingga mendukung peningkatan kemampuan berpikir logis, mengelompokkan objek, serta memecahkan masalah. Berdasarkan kerangka teori Piaget, media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Menurut Catron dan Allen dalam bermain dapat mempengaruhi perkembangan enam aspek penting anak, yaitu kesadaran diri, emosi, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik [4]. Froebel juga meyakini bahwa anak-anak membutuhkan pengalaman nyata dan aktif secara fisik, sehingga kegiatan bermain sambil belajar sangat relevan dengan kebutuhan mereka. Media merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak usia dini [5].

Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam membangun perkembangan dan pertumbuhan anak adalah permainan tradisional [6]. Permainan tradisional yang sederhana dan mengutamakan kerjasama antar pemain, mulai jarang dimainkan akibat perubahan pola pikir masyarakat yang beralih pada budaya modern yang lebih praktis dan instan. Penggunaannya sebagai media pembelajaran juga masih minim, karena kurangnya pemahaman tentang manfaat positif permainan tradisional dalam mendukung perkembangan anak [7]. Permainan tradisional tidak hanya berperan dalam merangsang perkembangan kognitif anak, tetapi juga berkontribusi dalam mempererat hubungan sosial dan menanamkan nilai-nilai budaya. Hasil temuan ini menyoroti urgensi menggabungkan permainan tradisional ke dalam sistem pendidikan formal guna mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, khususnya di tengah dominasi permainan digital pada masa kini [8].

Contoh permainan tradisional adalah pindah Bintang. Pindah Bintang merupakan permainan tradisional Kalimantan Timur yang dapat melatih perkembangan anak [9]. Penelitian terdahulu yang membahas permainan tradisional "Pindah Bintang" menunjukkan bahwa permainan ini dinilai dapat meningkatkan kemampuan problem-solving dalam kognitif anak dan pengambilan keputusan secara cepat, karena anak-anak harus berpikir secara taktis dan siap dalam menjawab pertanyaan dalam permainan tersebut [10]. Permainan pindah bintang dikenal dengan sebutan lintang alihan di daerah Yogyakarta. Jenis permainan ini tergolong dalam kategori permainan yang melibatkan aktivitas berpikir. Melalui permainan ini, anak-anak dituntut untuk lebih fokus dan menggunakan kemampuan berpikir strategis dalam menyusun langkah-langkah untuk memecahkan suatu permasalahan. Sejumlah permainan tradisional yang tergolong dalam kategori ini antara lain, Cublak-cublak Suweng, Lintang Alihan, Dhakon, Betengan, Gambaran, Bekel, Layang-layang, Watu Ghatheng, Dham-dhaman, Dhelikan, Gobak Sodor, serta Lompat Tali. [11]

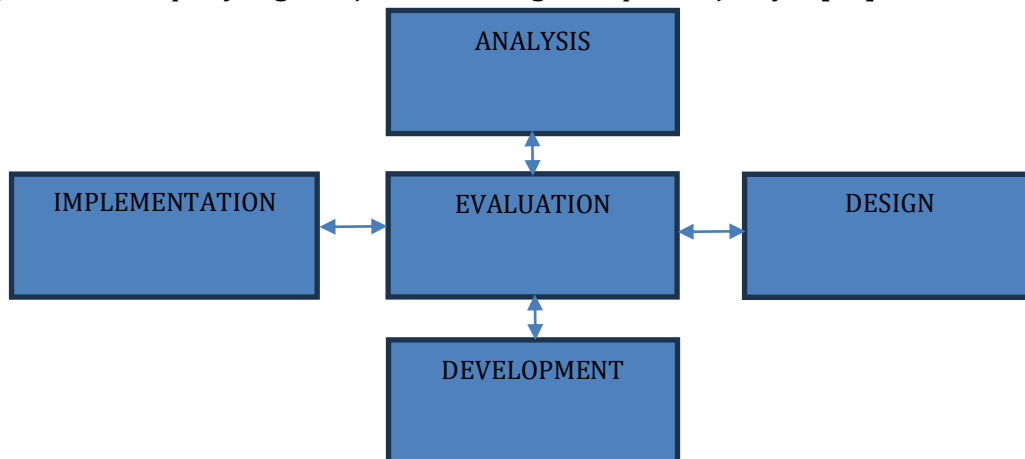
Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Sri Wiji Lestari pada tahun 2018 mengatakan bahwa pada permainan ini anak akan mendapatkan pengalaman intelektual seperti kerja sama, berpikir kritis, percaya diri, dan memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran [12]. Dengan demikian, permainan "Pindah Bintang" tidak hanya berfungsi sebagai permainan anak, tetapi juga memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk perkembangan kognitif anak.

Dalam penelitian ini penulis memiliki data awal dari 4 sekolah di kecamatan Sungai kunjang yaitu, TK Al Azhar 46, TK Lestari, TK Negeri 2, dan TK Tunas Rimba dan diperoleh permasalahan bagaimana desain awal dari pengembangan media permainan pindah bintang, dan bagaimana efektivitas media tersebut dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji bagaimana permainan ini dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak dimulai dari pengenalan terhadap lingkungan sekitar anak. Melalui aktivitas permainan, anak diharapkan dapat mengasah kemampuan kognitif seperti konsentrasi, serta pengambilan keputusan. Artikel ini juga bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional sekaligus memberikan alternatif pembelajaran yang mendukung perkembangan otak anak secara dengan menyenangkan.

METODE

Artikel ini disusun dan disajikan dengan menggunakan teknis yang jelas dan terstruktur sehingga relevan dengan berbagai kalangan seperti pihak akademis dan pembembang produk Pendidikan an. D al am peneliti an ini peneliti mengg un ak an metode *Rese arch and Development* (R&D) d an mengg un ak an model pengemb ang an *An alysis, Design, Development, Implement ation, Ev alu ation* (ADDIE). [13] Model ini dipilih karena ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang umum digunakan dalam pengembangan instruksional. Dalam konteks pembelajaran, proses ini berlangsung secara berurutan namun tetap bersifat interaktif, di mana hasil evaluasi pada setiap

tahap dapat memengaruhi dan memperbaiki tahap sebelumnya. Setiap tahap menghasilkan output yang menjadi dasar bagi tahap selanjutnya. [14]



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini mencakup instrumen penilaian peserta didik, angket guru, ahli materi, dan ahli media sebagai validator. Sementara itu, objek penelitian adalah alat permainan edukatif 'Pindah Bintang' yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam setiap uji coba yang dilakukan terdiri dari 9 orang anak yang ikut bermain per sesi, dan 1 orang guru yang mengisi angket. Angket tanggapan disusun dalam bentuk pertanyaan dengan jenis jawaban semi terbuka. Penyusunannya diawali dengan judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan dilanjutkan dengan butir-butir pertanyaan. Jawaban yang diperoleh dari angket ini akan digunakan sebagai dasar dalam menganalisis data untuk memperoleh hasil dari penelitian ini [15].

Untuk mengetahui data yang telah diperoleh tersebut valid dilakukan teknik analisis data menggunakan skala likert. Skala Likert adalah alat ukur yang dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 [16]. Skala ini dibuat untuk mempermudah proses penyusunan kuesioner, namun tetap memiliki tingkat keandalan yang setara dengan skala lain seperti Skala Guttman dan Skala Thurstone. Skala ini terdiri dari beberapa pernyataan yang menunjukkan sikap seseorang, baik yang bersifat positif maupun negatif. Setiap pernyataan dilengkapi dengan lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak tahu (TT), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Setiap pilihan diberikan skor antara 1 sampai 5. Jika pernyataan mendukung hal yang diukur, maka 'sangat setuju' diberi nilai tertinggi, yaitu 5. Namun, jika pernyataan tidak mendukung hal yang diukur, maka 'sangat tidak setuju' mendapat skor tertinggi. [17]. Validasi angket oleh ahli dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator dengan skor maksimum yang telah ditentukan dalam angket validasi media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas angket adalah sebagai berikut:

Keterangan:

$$Va = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Va = Persentase skor yang didapat dari para validator

$\sum X$ = Jumlah skor dari validator

ΣX_i = Skor maksimal

100% = Konstanta

Kriteria Tingkat kategori validasi ketercapaian dalam pengembangan permainan tradisional pindah bintang sebagai media pembelajaran kognitif dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kategori Validasi.

No.	Kriteria (%)	Kategori Validitas
1.	81 - 100	Sangat Valid
2.	61 - 80	Valid
3.	41 - 60	Cukup Valid
4.	21 - 40	Kurang Valid
5.	0 - 20	Sangat Kurang Valid

Dari hasil kriteria ini, apabila media permainan mendapatkan hasil skor atau nilai lebih dari 61% dari ahli media, ahli materi, angket guru maka media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

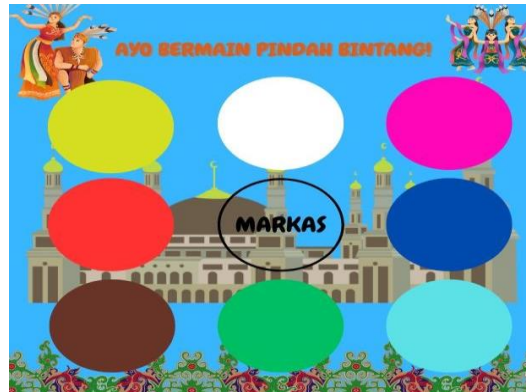
Hasil penelitian ini dijelaskan secara sistematis berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian sehingga dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu : pertama, tahapan Pengembangan Permainan Tradisional 'Pindah Bintang' sebagai Media Pembelajaran Kognitif bagi Anak Usia 5–6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Sungai Kunjang. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap pada model ADDIE yaitu :

Analyze (analisis), Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia 5–6 tahun dalam mendukung perkembangan kognitif mereka. Teknik yang digunakan meliputi observasi selama pembelajaran di TK Kecamatan Sungai Kunjang, Samarinda, serta wawancara dengan guru kelas dan tim kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak sering merasa bosan dengan permainan tradisional karena pola main yang monoton dan singkat, serta adanya keterbatasan referensi terkait jenis permainan tradisional.

Design (desain), Tahap ini memiliki tujuan dalam membuat desain awal dari produk yang akan dikembangkan. Pengembangan dalam produk tersebut akan dirancang dengan materi materi sebagai pendukung dalam *permainan pindah Bintang tersebut*. Desain awal ini nantinya akan mencakup capaian pembelajaran, menentukan konsep dan komponen apa saja yang diperlukan dalam media pengembangan kognitif ini. [18] Desain awal dari permainan pindah bintang adalah, permainan tidak memerlukan alas sebagai markas, hanya sebuah lapangan pasir yang nantinya akan anak tandai menggunakan batu atau bahan alam lainnya. Namun dengan desain awal ini pindah bintang akan sulit dimainkan apabila tidak ada Lokasi yang memadai. Selain itu pada anak usia 5-6 tahun mereka akan kesulitan dalam jarak satu sama lain, dan anak menjadi kurang tertarik dengan permainan.

Development (pengembangan), dalam tahap pengembangan adalah realisasi setelah dilakukannya analisis dan perancangan awal selesai dilakukan dan diuji coba.

Pertama, markas yaitu alat dalam permainan pindah bintang yang berupa spanduk berukuran 2 meter x 2 meter. Markas ini nantinya akan menjadi tempat anak berpijak menempati lingkaran-lingkaran pilihannya. Didalam spanduk berukuran 2 meter x 2 meter tersebut terdapat 9 lingkaran yang terdiri dari 8 lingkaran warna warni dan 1 lingkaran Tengah yang bernama markas.



Gambar 2. Merupakan desain pertama yang dirancang oleh peneliti untuk mendukung permainan pindah bintang.



Gambar 3. Ini merupakan desain akhir dari media pindah bintang yang akan digunakan sebagai markas.



Gambar 4. Dalam permainan pindah bintang sebenarnya tidak menggunakan kartu pertanyaan, pertanyaan akan ditanyakan secara spontan. Namun dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media dengan menambahkan kartu pertanyaan yang sesuai dengan warna lingkaran markas



Gambar 5. Peneliti juga menambahkan buku panduan sebagai panduan untuk mempermudah media digunakan oleh siapa saja.

Implementation (implementasi), Tahap ini peneliti melakukan implementasi atau uji coba lagi setelah media dirancang dan dilakukan pengembangan sesuai dengan usia anak. uji coba dilakukan dengan 9 orang anak yang mengikuti permainan. *Evaluation* (evaluasi), Tahap evaluasi dilakukan memiliki tujuan bagi media yang akan diimplementasikan ke siswa dapat digunakan sesuai dengan perkembangan serta usia anak. Dari beberapa tahap yang sudah dilakukan ada beberapa masukan dan saran perbaikan yang diberikan oleh para validator yang dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. Masukkan para Validator

No.	Ahli	Saran perbaikan
1.	Ahli media (Ibu Febry Maghfira, M.Pd.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengganti latar belakang media 2. Menambahkan ikonik – ikonik samarinda Mengganti 3. penggunaan bahasa dalam flashcard 4. Mengganti warna dalam media 5. Menambahkan variasi pada anak yang tidak mendapat markas warna
2.	Ahli materi (Ibu Wilda Isna Kartika, M.Pd.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan penyampaian mengenai perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun 2. Menambahkan materi bahwa tema pembelajaran “diri sendiri” termasuk dalam perkembangan kognitif anak 3. Meyempurnakan instrument penilaian materi serta tujuan media pembelajaran 4. Menyiapkan materi dan pertanyaan yang lebih luas

Berdasarkan saran dari penelitian oleh para ahli maka media diperbaiki lagi sesuai dengan saran saran dari ahli tersebut.

Kevalidan permainan tradisional pindah bintang sebagai media pembelajaran kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Kunjang. Setelah melalui

tahapan tahapan pembuatan media kemudian dilakukan uji validasi oleh para validator, ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil media pembelajaran yang lebih baik dan sesuai. Hasil validasi ahli media dan ahli materi disajikan sebagai berikut :

Tabel 3. Ahli Media

No.	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Fisik	15	20
2.	Keindahan	7	10
3.	Penggunaan	8	10
Jumlah skor		30	
Persentase		75%	

Hasil validasi media permainan oleh ahli media memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentasi 75%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli media termasuk dalam rentang skala presentase 61-80% dengan kategori valid.

Table 3. Ahli media permainan

No	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Pembelajaran	12	25
2.	Penyajian	8	25
Jumlah skor		20	
Persentase		80 %	

Hasil validasi media permainan oleh ahli materi memperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan persentasi 80%. Berdasarkan kriteria kevalidan media, didapatkan skor validasi ahli materi ini termasuk dalam rentang skala persentase 6180 % dengan kategori valid.

Kepraktisan Permainan Tradisional Pindah Bintang Sebagai Media Pembelajaran Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Sungai Kunjang. Setelah media pembelajaran dikembangkan kemudian dilakukan uji validitas dan selanjutnya dilakukan tahap uji coba agar mengetahui tingkat kepraktisan media. Dalam uji kepraktisan media diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru. Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai kunjang berikut :

Tabel 4. Hasil angket Umi Sudarwati TK Tunas Rimba 1 Samarinda

No.	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Isi	24	25
2.	Materi	21	25
Jumlah		45	
Persentase		90%	

Tabel 5. Hasil angket Nurbainah TK Al Azhar 46 Samarinda

No.	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Isi	25	25
2.	Materi	25	25
Jumlah		50	
Persentase		100%	

Tabel 6. Hasil angket Yusri TK Lestari Samarinda

No.	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Isi	23	25
2.	Materi	23	25
Jumlah		46	
Persentase		92%	

Tabel 7. Hasil angket Hairiyah, TK Negeri 2 Samarinda

No.	Aspek	ΣX	ΣXi
1.	Isi	25	25
2.	Materi	24	25
Jumlah		49	
Persentase		98%	

Hasil validasi kepraktisan media permainan tradisional *Pindah Bintang* yang diberikan oleh guru kelas menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis" berdasarkan skala kepraktisan 81–100%. Temuan ini mendukung pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu yang sesuai dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini [19]. Selain itu, dalam jurnal Budianto dan Cucuk Wawan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun [20]. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan oleh guru, tetapi juga relevan secara teoritis dan empiris dalam mendukung perkembangan kognitif anak.



Gambar 2. Anak dengan menjawab pertanyaan dalam permainan pindah bintang



Gambar 3. Anak bermain pindah bintang



Gambar 4. Anak bermain pindah bintang

KESIMPULAN

Permainan tradisional *Pindah Bintang* dikembangkan sebagai media pembelajaran kognitif bagi anak usia 5–6 tahun dan dinyatakan valid serta sangat praktis berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan. Dengan skor kepraktisan sebesar 95% dari guru di empat TK, media ini terbukti mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kognitif secara efektif. Dan desain dari media yang telah dilakukan beberapa kali evaluasi serta saran saran dari para ahli membuat media pindah bintang ini semakin efektif digunakan sebagai media perkembangan kognitif anak. Guru dapat menggunakan permainan ini sebagai sarana edukatif yang menyenangkan sekaligus

berbasis budaya lokal dan praktis dimainkan dimana saja. Saran untuk pengembangan selanjutnya media dikembangkan untuk mendukung perkembangan lain bagi anak.

PENGHARGAAN

Pertama tama peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan dalam penyusunan artikel ini. Lalu peneliti juga mengucapkan terima kasih banyak kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Mulawarman. Juga peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh TK Kecamatan Sungai Kunjang yang telah bersedia membantu penelitian ini. Tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih sebanyak banyaknya atas semua pihak yang membantu dalam pembuatan artikel ini baik secara pengarah, bimbingan serta doa dan dukungan sepanjang proses penulisan dan pelaksanaan penelitian artikel ini.

REFERENSI

- [1] R. N. Yusuf, N. S. T. A. Al Khoeri, G. S. Herdiyanti, and E. D. Nuraeni, "Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak," *Plamboyan Edu*, vol. 1, no. 1, pp. 37–44, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- [2] Y. Mauluddia and M. Solehuddin, "The Application of Playing in Early Childhood Education Based on Piaget's Way of Thinking," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, p. 143, Dec. 2023, doi: 10.24042/00202361730300.
- [3] R. Indriyani, Taswadi, and B. Sobandi, "Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development," *EduLine J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 4, no. 4, pp. 504–511, Oct. 2024, doi: 10.35877/454RI.eduline3068.
- [4] M. Maulina and D. Ayundarani, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Kartu Huruf di TK Negeri Pembina Kabupaten Tangerang," *Atthiflah J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 244–251, Jan. 2024, doi: 10.54069/atthiflah.v11i1.738.
- [5] Z. Fajri, I. F. Dewi Riza, H. Azizah, Y. Sofiana, U. Ummami, and A. Andila, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso," *Equilib. J. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, pp. 397–408, Sep. 2022, doi: 10.26618/equilibrium.v10i3.8583.
- [6] M. Sit and F. Rakhmawati, *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia Dini*. Medan: Merdeka Kreasi Group, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o1jJEAAAQBA>
- [7] E. Nopiriyanti, I. Jaya, Y. Yaswinda, and I. Yeni, "Pengaruh Permainan Pindah Bintang terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang," *J. Ilmu PESONA PAUD*, vol. 9, no. 2, pp. 136–146, 2022, doi: 10.24036/120996.
- [8] B. Hasan and M. Husein, "Traditional Games as a Means of Cognitive Stimulation: An Analysis of Child Development: A Systematica Review," *Int. J. Multidiscip. Res. Anal.*, vol. 07, no. 10, pp. 4803–4807, Oct. 2024, doi: 10.47191/ijmra/v7-i10-28.
- [9] Y. Mulyana and A. S. Lengkana, *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia, 2019. [Online]. Available:

- <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ>
- [10] D. E. Putro, A. P. Ismoko, T. D. Prasetyo, and Y. Febrianta, "Sosialisasi Permainan Tradisional 'Klangenan Dolanan Anak,'" *J. Soc. Empower.*, vol. 8, no. 2, pp. 79–84, 2023, doi: 10.21137/jse.2023.8.2.2.
- [11] M. R. Kurniawan, "Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, p. 98, Dec. 2018, doi: 10.25273/pe.v8i2.2697.
- [12] N. Ritonga, H. S. B. Gultom, and R. Nazliah, "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses," *J. Biolokus*, vol. 3, no. 1, p. 293, Aug. 2020, doi: 10.30821/biolokus.v3i1.742.
- [13] L. Rachmawati and S. Suparman, "Tren Penelitian Research and Development Berbasis Pendekatan Kontekstual: Analisis Bibliometrika dan Pemetaan Informasi," *JKPM (Jurnal Kaji. Pendidik. Mat.)*, vol. 9, no. 1, p. 117, Dec. 2023, doi: 10.30998/jkpm.v9i1.21208.
- [14] G. N. Pardomuan and O. Ristua, *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=SbHGEEAAAQBAJ>
- [15] R. Mulyasari, I. Irvan, and M. Doly, "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)," *J. Genta Mulia*, vol. 14, no. 1, pp. 334–342, 2023, doi: 10.61290/gm.v14i1.698.
- [16] N. Sayidah, *Metodologi Penelitian disertai dengan contoh penerapannya dalam penelitian*. 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gcO9DwAAQBAJ>
- [17] Suciati Rahayu Widyastuti, "Pengembangan Skala Likert untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jendela ASWAJA*, vol. 3, no. 02, pp. 57–75, Sep. 2022, doi: 10.52188/ja.v3i02.393.
- [18] R. Qori Amarullah and N. Fatmah Wahidah, "Penerapan Model Pembelajaran Addie terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih," *Tarbawi J. Pendidik. Islam*, vol. 18, no. 1, pp. 15–18, Aug. 2021, doi: 10.34001/tarbawi.v18i1.1977.
- [19] Tupa Pebrianti Lumbantoruan and Meditatio Situmorang, "Gerakan Oikumene di Indonesia dan Tantangan Lintas Agama," *Sukacita J. Pendidik. Iman Kristen*, vol. 2, no. 1, pp. 167–185, Dec. 2024, doi: 10.61132/sukacita.v2i1.538.
- [20] C. W. Budiyanto, F. Shahbodin, M. U. K. Umam, R. Isnaini, A. Rahmawati, and I. Widiastuti, "Developing Computational Thinking Ability in Early Childhood Education: The Influence of Programming-toy on Parent-Children Engagement," *Int. J. Pedagog. Teach. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 19, Apr. 2021, doi: 10.20961/ijpte.v5i1.44397.