



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1371-1379

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2123

Efektivitas Permainan Tradisional Balogo terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun

Umi Zulaihatun¹, Joko Pamungkas², dan Prayitno³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta Kampus Karangmalang

ABSTRAK. Kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional Balogo dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak usia 5–6 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Penelitian dilakukan di TK IT Dhia El Widad dengan jumlah subjek 30 anak usia 5–6 tahun menggunakan teknik total sampling. Data diperoleh melalui observasi selama pretest, treatment, dan posttest. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan dokumentasi yang telah divalidasi oleh ahli, dengan reliabilitas antar-pengamat di atas 75%. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji N-Gain, dan uji hipotesis Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Balogo efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. (Sig. < 0,001). Efektivitas termasuk kategori tinggi dengan N-Gain 81,88%. Disimpulkan bahwa Balogo mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak dan layak diterapkan sebagai pembelajaran berbasis kearifan local. Permainan Tradisional Balogo sebagai media bagi guru guna meningkatkan keterampilan problem solving pada anak usia dini terkhusus usia Taman Kanak Kanak.

Kata Kunci : Balogo; Memecahkan Masalah; Permainan Tradisional

ABSTRACT. Problem-solving ability are important aspects of early childhood development. This study aims to determine the effectiveness of the traditional Balogo game in improving the problem-solving abilities of children aged 5–6 years. This research employed a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The study was conducted at TK IT Dhia El Widad with 30 children aged 5–6 years as subjects, selected using total sampling technique. Data were collected through observations during the pretest, treatment, and posttest stages. The research instruments consisted of observation sheets and documentation that had been validated by experts, with inter-rater reliability above 75%. Data analysis techniques included descriptive analysis, Shapiro-Wilk normality test, N-Gain test, and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. The research results indicate that the Balogo game is significantly effective in improving problem-solving skills (Sig. < 0.001). Its effectiveness falls into the high category, with an N-Gain of 81.88%. It can be concluded that Balogo is capable of optimizing children's cognitive development and is suitable to be implemented as a learning approach based on local wisdom. Traditional Balogo Game as a medium for teachers to improve problem solving skills in early childhood, especially kindergarten age.

Keyword : Balogo; Problem Solving; Traditional Games

Copyright (c) 2026 Umi Zulaihatun dkk.

✉ Corresponding author : Umi Zulaihatun

Email Address : umizulaihatun@gmail.com

Received 25 Maret 2026, Accepted 28 April 2026, Published 28 April 2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini berorientasi pada kebutuhan dan tahap perkembangan anak, sehingga guru perlu memberikan stimulasi yang tepat agar potensi kognitif dan motorik berkembang optimal. Masa ini dikenal sebagai *golden age*, di mana anak mudah menyerap pengalaman melalui aktivitas yang menyenangkan seperti bermain [1]. Oleh karena itu, pembelajaran PAUD sebaiknya berbasis permainan yang dan emosional [2]. Salah satu aspek penting adalah kemampuan mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, sosial, memecahkan masalah yang membantu anak berpikir kritis, mencari solusi, dan mengambil keputusan [3]. Kemampuan ini perlu distimulasi sejak dini agar anak menjadi kreatif, mandiri, dan adaptif [4]. Kurikulum juga menekankan pentingnya pengembangan berpikir logis dan kemandirian pada anak usia 5–6 tahun.

Permainan Balogo adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Kalimantan Selatan sangat terkenal di kalangan suku Banjar. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, permainan ini menggunakan alat yang disebut logo yaitu semacam cakram kecil dibuat dari tempurung kelapa, kayu keras, bambo atau bahan lainnya. Cara bermainnya logo dilemparkan pada arah sasaran bisa berupa batu ataupun kepingan kecil yang bertujuan untuk mengenai atau menjatuhkannya. Permainan tradisional Balogo memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Permainan ini melatih strategi, ketepatan, serta koordinasi motorik anak [5]. Namun, eksistensinya mulai tergeser oleh permainan digital, sehingga banyak anak kurang mengenalnya [6]. Balogo tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih berpikir kritis dan reflektif melalui proses mencoba, gagal, dan memperbaiki strategi [7].

Penelitian Vika Triana (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun, dengan hasil kelas eksperimen lebih unggul [8]. Penelitian Tiara Nurhaliz dkk (2022) menegaskan pentingnya permainan Balogo sebagai stimulasi pembelajaran anak usia dini, yang mampu melatih kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional [9]. Penelitian Nurun Ni'mah dkk [10] menunjukkan bahwa Balogo efektif meningkatkan literasi numerasi dan berpikir kritis siswa secara signifikan ($p < 0,05$) [9]. Penelitian Meidina Sonya Dewi (2025) menunjukkan bahwa permainan berbasis etnopedagogi efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun, termasuk kemampuan merencanakan strategi dan evaluasi, serta mendukung perkembangan motorik dan sosial [11]. Penelitian Muhammad Ridwan (2023) menyimpulkan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini, meliputi kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, nilai agama, dan profil Pancasila [12].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, sosial-emosional, dan kerja sama. Namun, sebagian besar penelitian masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengkaji permainan tradisional Balogo dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Selain itu, penelitian tentang Balogo lebih banyak berfokus pada aspek budaya, motorik, dan literasi, serta belum

banyak menggunakan pendekatan eksperimen untuk menguji efektivitasnya pada aspek kognitif. Oleh karena itu, terdapat gap penelitian berupa kurangnya kajian eksperimental yang secara khusus menguji efektivitas permainan Balogo terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun, sehingga penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan tersebut. Dari uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional Balogo dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [6], lebih dari 70% anak di perkotaan tidak lagi mengenal permainan tradisional, termasuk Balogo. Selain itu, hanya sekitar 15% PAUD dan sekolah dasar yang masih mengenalkannya melalui kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan digital. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa anak lebih mengenal permainan digital seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *Roblox* dibandingkan Balogo. Kondisi ini menandakan adanya kesenjangan antara pelestarian budaya lokal dan praktik pembelajaran, padahal Balogo memiliki potensi edukatif yang tinggi.

Menurut Polya dalam Syaodih [13] menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah merupakan salah satu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi. *Problem solving* merupakan pijakan utama yang perlu ditingkatkan, dikuatkan, dibina, dan dilatih terhadap anak usia dini sebab *problem solving* selalu ditemui anak setiap saat baik saat ini maupun nanti [14]. Keterampilan *problem solving* ini memiliki beberapa manfaat yaitu: 1) membiasakan anak untuk berpikir, 2) Menghindari pengambilan kesimpulan dengan tergesa-gesa, 3) menemukan kemungkinan berbagai solusi, 4) tidak mengambil keputusan sebelum mendapatkan bukti yang valid [15]. Jika kemampuan *problem solving* pada tingkat yang rendah, maka akan memberikan pengaruh pada kualitas atau mutu dan kemuliaan seseorang dalam hidup [16].

Didalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa capaian perkembangan anak yaitu memiliki rasa ingin tahu, mengenali persamaan dan perbedaan berbagai objek dan situasi, mampu menyelesaikan masalah sederhana, dan menggunakan praliterasi dan pranumerasi yang terkait dengan diri sendiri dan lingkungan terdekat, menunjukkan daya imajinasi dan proses berpikir fleksibel melalui tindakan dan/atau karya sederhana yang dihasilkan sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif, serta keterampilan motorik halus dan kasar, mengenali sikap peduli, berbagi, dan bekerja sama dengan teman sebaya melalui bimbingan dalam kegiatan bermain dan interaksi di lingkungan satuan pendidikan dan keluarga [17].

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional Balogo terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 5–6 Tahun.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan lokal yang tidak hanya melestarikan budaya daerah, tetapi juga menstimulasi aspek kognitif dan motorik anak secara seimbang.

METODE

Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji efektivitas permainan tradisional balogo dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlakukan berbeda, pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan berupa permainan tradisional, sedangkan pada kelas kontrol tidak digunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Emmory, penelitian eksperimen adalah suatu bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk mengetahui variabel- variabel dan hubungan diantara variabel tersebut. Menurut konsep klasik eksperimen adalah suatu penelitian yang menguji keefektifan suatu variabel perlakuan (variabel bebas) terhadap suatu variabel pengaruh (variabel terikat) [18].

Dalam penelitian ini tidak dilakukan penarikan sampel secara parsial karena seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian [19]. Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun dan aktif mengikuti proses pembelajaran, seluruh murid tersebut selanjutnya dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok control. Pembagian kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan kelengkapan data, kemudahan akses, dukungan pihak sekolah, serta kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan penelitian secara penuh sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan secara optimal.

Penelitian dilakukan pada TK IT Dhia El Widad di Tanah bumbu yang berlokasi di desa Sari Mulya, kecamatan Sungai Loban Kabupaten Tanah Bumbu provinsi Kalimantan Selatan. Subyek yang menerima tindakan yaitu anak kelompok B TK IT Dhia El Widad Tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 anak yaitu 15 anak Kelompok Eksperimen dan 15 anak Kelompok kontrol. Teknik untuk menghimpun informasi melalui wawancara, observasi serta dokumentasi. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu permainan tradisional Balogo sebagai variabel bebas (X), serta kemampuan memecahkan masalah (Y) sebagai variabel terikat pada anak usia 5–6 tahun.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Pretest Posttest Control Group Design* [20] dengan rancangan seperti table 1. berikut ini:

Tabel 1. Desain Kuasi Eksperimen Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen Group	O1	X	O2
Control Group	O3		O4

Keterangan :

O1 : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O2 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen melalui Permainan Tradisional

O3 : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O4 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan instrumen yang telah divalidasi ahli (Aiken's $V = 0,95$) dan reliabel (87,5%). Analisis data meliputi deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji *N-Gain*, serta uji hipotesis (*t-test* atau *Mann-Whitney*). Prosedur penelitian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan

(*pretest, treatment, posttest*), dan tahap akhir berupa analisis data serta penarikan kesimpulan. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Memecahkan Masalah

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Memecahkan Masalah

No	Indikator	Deskriptor Perilaku yang Diamati	Teknik Pengumpulan Data
1	Mengidentifikasi masalah	Anak menyadari ketika lemparan logo tidak mengenai sasaran	Observasi
2	Mengemukakan alternatif solusi	Anak mencoba cara atau strategi lain setelah mengalami kegagalan	Observasi
3	Memilih solusi yang tepat	Anak memilih strategi yang lebih efektif dibanding sebelumnya	Observasi
4	Melaksanakan solusi secara mandiri	Anak mampu melakukan perbaikan strategi tanpa bantuan guru	Observasi

Skala penilaian kemampuan memecahkan masalah

Tabel 3. Skala Penilaian Instrumen Kemampuan Memecahkan Masalah

Skor	Kriteria
4	Anak mampu memecahkan masalah secara mandiri dan konsisten
3	Anak mampu memecahkan masalah dengan sedikit arahan
2	Anak mulai mencoba memecahkan masalah tetapi masih sering dibantu
1	Anak belum mampu memecahkan masalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil uji statistik deskriptif yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan efektivitas permainan tradisional balogo dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Deskriptif (Kemampuan memecahkan masalah)

Nama Sekolah	Kelompok	Tes	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi
TK Dhia el Widad	Kontrol	Pre-Test	15	7.00	1.07
		Post-Test	15	7.00	1.07
	Eksperimen	Pre-Test	15	7.53	0.64
		Post-Test	15	13.67	0.82

Data statistik menunjukkan tren peningkatan skor yang signifikan secara konsisten pada kelompok eksperimen. TK IT Dhia El Widad mencatat kenaikan rata-rata dari 7.53 menjadi 13.67. Kelompok kontrol pada sekolah tersebut cenderung memiliki nilai yang stagnan atau hanya mengalami perubahan marginal. Fenomena ini membuktikan secara empiris bahwa intervensi melalui permainan Balogo memberikan dampak positif terhadap struktur kognitif anak dalam memecahkan persoalan.

Analisis *N-Gain Score* (Uji Efektivitas), untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan Balogo dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dilakukan uji *N-Gain Score* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain Kemampuan Memecahkan Masalah.

Kelompok	Rata-rata N-Gain (%)	Skor N-Gain (0-1)	Kategori
Eksperimen	81,88%	0,82	Tinggi
Kontrol	2,69%	0,03	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, kelompok eksperimen memperoleh nilai 0,82 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh nilai 0,03 yang termasuk dalam kategori Rendah. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan permainan tradisional Balogo jauh lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak dibandingkan metode konvensional.

Uji normalitas yang digunakan di dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang diambil dari masing masing sekolah kurang dari 50. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti pada tabel 6.:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Lokasi	Kelompok	Tes	Statistic	df	Sig.
TK Dhia el Widad	Kontrol	<i>Pretest</i>	0.797	15	0.003
	Kontrol	<i>Posttest</i>	0.797	15	0.003
	Eksperimen	<i>Pretest</i>	0.713	15	<.001
	Eksperimen	<i>Posttest</i>	0.749	15	<.001

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel, terlihat bahwa seluruh data pada variabel kemampuan pemecahan masalah di TK IT Dhia El Widad memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Secara statistik, perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* maupun *posttest*, baik pada kelas kontrol maupun eksperimen, tidak berdistribusi normal. Ketidaknormalan distribusi data ini mengindikasikan bahwa terdapat variansi skor yang cukup signifikan atau adanya kemiringan distribusi yang ekstrem pada kemampuan pemecahan masalah siswa di lokasi tersebut.

Uji Independent Sample T-Test

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test (Kemampuan Memecahkan Masalah)

Nama Sekolah	Kelompok	Nilai t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
TK Dhia el Widad	Kontrol	0,000	1,000	Tidak Signifikan
	Eksperimen	22,898	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan data uji Independent Sample T-Test, ditemukan bahwa seluruh kelompok eksperimen di sekolah tersebut menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $p < 0,001$, yang berarti jauh di bawah 0,05. Keputusan Hipotesis: Karena nilai Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas permainan tradisional Balogo terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan data uji *Independent Sample T-Test* pada variabel kemampuan pemecahan masalah, ditemukan bahwa seluruh kelompok eksperimen di TK IT Dhia El Widad menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $p < 0,001$, yang berarti jauh di bawah ambang batas 0,05. Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan pada kemampuan pemecahan masalah anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional Balogo. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga tidak terdapat perubahan yang berarti pada kelompok tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Balogo memiliki efektivitas yang tinggi dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam aspek pemecahan masalah secara logis dan strategis. Data statistik pada seluruh instansi pendidikan menunjukkan tren peningkatan skor yang signifikan secara konsisten pada kelompok eksperimen. TK IT Dhia El Widad mencatat kenaikan rata-rata dari 7,53 menjadi 13,67, setelah penerapan permainan tradisional Balogo. Kelompok kontrol pada TK IT Dhia El Widad

tersebut cenderung memiliki nilai yang stagnan atau hanya mengalami perubahan marginal. Fenomena ini membuktikan secara empiris bahwa intervensi melalui permainan Balogo memberikan dampak positif terhadap struktur kognitif anak dalam memecahkan persoalan.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menekankan bahwa anak pada tahap pra-operasional belajar melalui interaksi konkret dan manipulasi objek untuk membangun pemahaman logis. Proses mental ini melibatkan asimilasi dan akomodasi saat anak menghadapi tantangan baru dalam lingkungannya. Relevansi teori ini dengan hasil penelitian terlihat pada aktivitas permainan Balogo yang mengharuskan anak mengatur strategi untuk menjerumuskan target. Anak secara aktif membangun skema kognitif baru mengenai arah, kekuatan, dan sudut pandang guna mencapai tujuan permainan. Peningkatan skor pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa stimulasi konkret melalui permainan tradisional mempercepat kematangan proses berpikir logis anak.

Lev Vygotsky mengemukakan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan dukungan dalam kegiatan yang bermakna [21],[22],[23]. Permainan tradisional Balogo menyediakan lingkungan sosial yang memungkinkan anak belajar dari teman sebaya melalui pengamatan dan kerja sama. Hasil penelitian ini selaras dengan teori tersebut karena peningkatan kemampuan pemecahan masalah terjadi saat anak berinteraksi dalam konteks budaya yang relevan. Keberhasilan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa tantangan dalam permainan Balogo bertindak sebagai *scaffolding* alami bagi perkembangan intelektual anak. Interaksi aktif tersebut memicu anak untuk menemukan solusi kreatif atas kendala yang dihadapi selama permainan berlangsung.

KESIMPULAN

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian permainan tradisional Balogo sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan problem solving pada anak usia 5–6 tahun, yang masih jarang dikaji secara empiris. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan subjek yang terbatas pada anak usia 5–6 tahun di kelas TK B TK IT Dhia El Widad, durasi perlakuan permainan Balogo yang relatif singkat, Selain itu, faktor eksternal seperti pengalaman bermain anak dan dukungan lingkungan belum sepenuhnya dapat dikendalikan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan Tradisional Balogo sebagai media bagi guru guna meningkatkan keterampilan problem solving pada anak usia dini terkhusus usia Taman Kanak Kanak.

PENGHARGAAN

Terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini. Pihak pihak tersebut diantaranya Anak Usia Dini di TK IT Dhia El Widad Kelas B yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan, guru wali kelas TK B TK IT Dhia El Widad, serta seluruh guru di TK IT Dhia El Widad.

REFERENSI

- [1] A. Hardiyana, "Reurgenisasi pendidikan anak usia dini di era globalisasi," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, hal. 1–14, 2016, doi: 10.24235/awlady.v2i2.818.
- [2] R. Manulang, V. H. M. Simanjuntak, H. Hanim, M. D. Simanjuntak, P. N. Sinaga, dan M. Maswita, "Literasi Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi (APE) Ice Cream Di TK Galilea Hosanna Kids," *J. ABDIMAS MADUMA*, vol. 2, no. 2, hal. 88–95, Okt 2023, doi: 10.52622/jam.v2i2.209.
- [3] E. I. N. Davidi, E. Sennen, dan K. Supardi, "Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 11, no. 1, hal. 11–22, Jan 2021, doi: 10.24246/j.js.2021.v11.i1.p11-22.
- [4] F. Wahyuni dan S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, hal. 161–179, Jul 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [5] S. Normuliati dan N. Urahmah, "Permainan Tradisional Balogo pada Masyarakat Kalimantan Selatan dalam Karya Sastra," *TASHWIR*, vol. 11, no. 1, hal. 31–43, Jun 2023, doi: 10.18592/jt.v11i1.9476.
- [6] S. Ulandari dan D. D. Rapita, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Memperkuat Karakter Peserta Didik," *J. Moral Kemasyarakatan*, vol. 8, no. 2, hal. 116–132, Apr 2023, doi: 10.21067/jmk.v8i2.8309.
- [7] N. F. Meilani, R. Rusmayadi, dan H. Herman, "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Furqan Minasaupa Makassar," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, hal. 1589–1597, Des 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i2.2511.
- [8] V. Triana, "Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Munawwar," Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.upi.edu/126004/>
- [9] T. N. Haliza, "Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo sebagai Stimulasi Pembelajaran AUD dalam Pengasuhan Keluarga Banjar," *Al Athfal J. Kaji. Perkemb. Anak dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 11–22, Des 2022, doi: 10.52484/al_athfal.v5i2.304.
- [10] N. Ni'mah, D. Setyawan, dan A. D. Astuti, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional 'Balogo' Terhadap Literasi Numerasi dan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 19, no. 2, hal. 207–214, Sep 2024, doi: 10.33084/pedagogik.v19i2.8400.
- [11] M. S. R. Dewi, S. Wulan, dan H. Hapidin, "Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Permainan Berbasis Etnopedagogi," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, hal. 1017–1025, Agu 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1326.
- [12] M. Ridhwan, E. Surya, dan N. Andalia, "Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini: Literature Review," *J. BUNGA RAMPAL USIA EMAS*, vol. 9, no. 2, hal. 76–91, Okt 2023, doi: 10.24114/jbrue.v9i2.52451.
- [13] E. Syaodih, O. Setiasih, N. F. Romadona, dan H. Handayani, "Profil Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 1, hal. 29–36, Apr 2018, doi: 10.21009//JPUD.121.03.
- [14] I. Aspia dan N. H. Anggarasari, "Funtastic Game sebagai Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia Dini," *As-Sabiqun J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/4624>
- [15] M. B. Lase, Y. Siantajani, dan D. Harefa, "Pembelajaran Problem Solving Dalam Mengembangkan Psikomotorik Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0," *Real Didache J. Teol. Dan Pendidik. Agama Kristen*, vol. 5, no. 1, Agu 2020, doi: 10.31219/osf.io/cs5hn.
- [16] W. Umiyati dan A. Isnainingsih, "Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Jar," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 3, hal. 3409–3415, Agu 2024, doi: 10.37985/jer.v5i3.1449.
- [17] R. I. Saputri, S. Muntomimah, dan S. E. Haryono, "Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia 5-6 Tahun," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 9, no. 2, hal. 1744–1752, Feb 2026, doi: 10.54371/jiip.v9i2.10569.
- [18] M. F. Arib, M. S. Rahayu, R. A. Sidorj, dan M. W. Afgani, "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, hal. 5497–5511, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i1.8468.
- [19] S. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971>
- [20] M. Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, hal. 138–150, Jun 2019, doi: 10.22437/gentala.v4i1.6979.
- [21] Y. Colliver dan N. Veraksa, "Vygotsky's contributions to understandings of emotional development through early childhood play," *Early Child Dev. Care*, vol. 191, no. 7–8, hal. 1026–1040, Jul 2021, doi: 10.1080/03004430.2021.1887166.
- [22] N. Agustyaningrum, P. Pradanti, dan Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *J. Absis J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 5, no. 1, hal. 568–582, Okt 2022, doi: 10.30606/absis.v5i1.1440.
- [23] L. S. Vygotski dan M. Cole, *Lev Vygotsky: How Relationships Shape Learning*. united states of America: library of congress cataloging in publication data, 2019. [Daring]. Tersedia pada: https://rie.org/lev-vygotsky-how-relationships-shape-our-lear/?gad_source=1&gad_campaignid=21987603514&gbraid=0AAAAADhns1nbSfaEeX9iWweE5tGDAjMK_&gclid=Cj0KCQiAk6rNBhCxARIsAN5mQLtY3YKy1Q_lwdbi7hLJu2iqCyFEatcq7pg_vw8TJmpMzG-I7b29YLwaAqhlEALw_wcB