

IMPLEMENTASI PERMAINAN KARET SEBAGAI NEUROSTIMULASI LITERASI ANAK USIA DINI DI TK AL-KHUSNA

Zimna Fithrotul Aini¹, Ayu Chika Yufitarina², Eneng Julaeha³, Laxmi Permata Sari Suardi⁴, Rihatul Jannah⁵, Badri Munawar⁶, Gasam Tarmon⁷.

STKIP Syekh Manshur

Email : zimnaaini003@gmail.com¹, ayuchikaaa2@gmail.com², enengjulaeha100@gmail.com³, laxmisuardi07@gmail.com⁴, reehat085@gmail.com⁵, badri.munawar02@gmail.com⁶, gasammanipa@gmail.com⁷.

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 04-12-2025

Perbaikan: 12-12-2025

Diterima: 20-12-2025

Kata kunci:

Early Childhood, Literacy, Rubber-Band Game, Neurostimulation.

Corresponding Author:

Zimna Fithrotul Aini

ABSTRAK

This study aims to describe the process and outcomes of implementing a rubber-band game as a form of neurostimulation to support literacy development in children aged 5–6 years at TK Al Khusna. The research employed a descriptive qualitative approach with 10 children as the study subjects. Data were collected through observation and documentation. The analysis followed Miles and Huberman's model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that the rubber-band game provides multisensory stimulation that enhances various aspects of children's literacy readiness. The children demonstrated improved focus, better ability to follow instructions, and more active receptive and expressive language responses during play. Modifying the game with symbol and word themes also helped children recognize object categories, understand verbal commands, and strengthen phonological awareness. Social interactions during the game encouraged natural communication that supported language development. In addition, fine motor activities such as arranging and clipping rubber bands provided added support for early literacy skills. Overall, the rubber-band game proved to be a simple yet effective medium for stimulating children's basic literacy through enjoyable, active, and developmentally appropriate play experiences. These findings confirm that traditional games can serve as an appealing alternative to conventional academic approaches in early literacy learning.

© 2025: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang paling menentukan arah pertumbuhan individu di masa depan. Pada rentang usia 0–6 tahun, otak anak berkembang sangat pesat hingga mencapai 80% kapasitasnya, sehingga setiap stimulasi yang diberikan pada masa ini akan berpengaruh langsung terhadap aspek kognitif, sosial

emosional, bahasa, motorik, dan moral anak (Berk, 2013). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada kegiatan belajar dasar, tetapi juga pada proses pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan dasar yang menjadi fondasi bagi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Santrock, 2019). Dalam konteks

pendidikan Indonesia, PAUD memiliki posisi strategis sebagai upaya sistematis untuk memberikan layanan yang terarah dan menyeluruh kepada anak. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa seluruh aspek perkembangan harus distimulasi secara holistik agar anak mampu tumbuh dan berkembang sesuai tahapan usianya. Namun, praktik pembelajaran di lapangan sering kali masih berfokus pada kemampuan akademik awal, sehingga aspek non-akademik seperti sosial emosional kurang mendapatkan perhatian optimal (Suyadi & Ulfah, 2018). Sementara itu, perkembangan sosial emosional memiliki peran penting dalam membantu anak mengelola diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan membangun kemampuan adaptasi terhadap lingkungan.

Stimulasi yang tepat dan lingkungan bermain yang kondusif, serta interaksi yang hangat antara guru dan anak berkontribusi signifikan terhadap perkembangan anak secara keseluruhan (Bodrova & Leong, 2015). Pembelajaran berbasis permainan (*learning through play*) menjadi pendekatan yang banyak direkomendasikan karena dinilai mampu memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berkomunikasi, berkolaborasi, serta mengekspresikan emosi secara sehat (UNICEF, 2018). Melalui permainan, anak tidak hanya belajar konsep, tetapi juga belajar mengatur diri, menunggu giliran, berbagi, dan menyelesaikan konflik sederhana. Konteks tersebut menunjukkan bahwa kegiatan

pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan mereka, terutama yang berkaitan dengan kemampuan sosial emosional. Pendidik memiliki peran penting dalam mendesain kegiatan yang bermakna, menyenangkan, dan memberi kesempatan bagi anak untuk berkembang secara seimbang. Dengan demikian, penelitian terkait pengembangan stimulasi sosial emosional melalui berbagai metode pembelajaran, termasuk permainan, menjadi relevan untuk dilakukan sebagai bentuk kontribusi pada peningkatan kualitas layanan PAUD.

Permainan karet merupakan salah satu bentuk permainan tradisional Indonesia yang menggunakan rangkaian karet gelang sebagai alat utama. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan ini dapat dimodifikasi agar sesuai dengan tahap perkembangan anak, terutama untuk melatih aspek motorik, kognitif, sosial-emosional, serta kemampuan literasi dasar. Secara umum, permainan karet melibatkan aktivitas melompat, merentangkan karet, mengukur tinggi karet, mengikuti aturan, serta berkomunikasi dengan teman sebaya. Aktivitas tersebut memberikan stimulasi pada sistem saraf sensorimotor, yang penting bagi perkembangan bahasa dan literasi awal. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa stimulasi melalui aktivitas fisik terstruktur dapat memperkuat koneksi saraf dan mendukung kesiapan membaca

(Suyadi, 2020). Dalam pembelajaran PAUD, permainan karet dapat dijadikan media untuk mengembangkan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan (Kurniawati & Andriani, 2021), melatih fungsi eksekutif, seperti fokus, memori kerja, dan kemampuan mengikuti instruksi (Rahmawati, 2019), menstimulasi literasi awal, seperti pengenalan kosakata (lompat, tinggi, rentang), kemampuan narasi saat anak menceritakan giliran bermain, serta interaksi berbahasa (Wahyuni, 2022), Mengembangkan kemampuan sosial, misalnya bergiliran, bekerja sama, dan memahami aturan permainan (Nurbiana, 2019). Permainan tradisional seperti karet juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD berbasis bermain yang bermakna (*meaningful play*). Bermain merupakan aktivitas yang memberi kesempatan anak belajar melalui pengalaman langsung, sesuai dengan pendekatan konstruktivistik (Sujiono, 2018).

Pengembangan literasi pada anak usia dini tidak hanya bergantung pada kegiatan membaca dan menulis secara langsung, tetapi juga pada kesiapan neurologis yang terbentuk melalui stimulasi sensorimotor, bahasa, dan sosial-emosional. Permainan karet memberikan bentuk neurostimulasi multimodal yang secara langsung mendukung elemen-elemen penting dalam kemampuan literasi awal. Literasi awal memerlukan kemampuan dasar seperti fokus, kontrol

motorik halus, dan koordinasi mata-tangan. Walaupun permainan karet lebih menonjolkan motorik kasar, aktivitas seperti melihat posisi karet, memperkirakan jarak, dan mengontrol tubuh saat melompat menghasilkan aktivasi jalur sensorimotor yang berkaitan dengan kesiapan membaca dan menulis. Menurut Suyadi (2020), stimulasi sensorimotor membantu memperkuat koneksi saraf di korteks motorik dan prefrontal yang diperlukan untuk fungsi atensi dan regulasi diri—dua aspek yang penting dalam literasi. Permainan karet menyediakan konteks alami untuk memunculkan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif, misalnya ketika anak memahami instruksi (“jangan menyentuh”, “lompat dua kali”), atau ketika ia berbicara pada teman (“giliran aku”, “lebih tinggi ya”). Wahyuni (2022) menegaskan bahwa interaksi verbal dalam permainan tradisional dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan bercerita. Kedua aspek ini merupakan fondasi literasi yang erat kaitannya dengan kemampuan memahami dan menghasilkan bahasa. Kegiatan dalam permainan karet memperkenalkan kosakata baru yang bersifat konkret—misalnya tinggi, rendah, lompat, ukur, rentang, kena, lewati. Kosakata konkret adalah tahap awal perkembangan literasi karena anak memahami konsep melalui pengalaman fisik. Proses pengulangan dalam permainan membuat kosakata tersebut masuk ke memori jangka panjang sehingga menambah bank

kata yang digunakan anak dalam komunikasi sehari-hari (Wahyuni, 2022). Setelah bermain, anak sering menceritakan kembali pengalamannya (“tadi aku lompat paling tinggi”), dan proses ini termasuk neurostimulasi linguistik. Aktivitas naratif membantu anak memahami urutan peristiwa, sebab-akibat, dan struktur cerita sederhana semua ini merupakan fondasi membaca pemahaman (Rahmawati, 2019). Kemampuan narasi merupakan indikator penting literasi emergen karena memungkinkan anak mengatur bahasa secara terstruktur. Permainan karet menuntut anak bernegosiasi, bergiliran, dan menyampaikan pendapat. Ini membantu perkembangan pragmatik bahasa, yaitu kemampuan menggunakan bahasa sesuai konteks sosial. Menurut Nurbiana (2019), interaksi sosial dalam permainan tradisional menjadi stimulasi bagi perkembangan bahasa sosial yang berkaitan erat dengan kemampuan memahami teks dan komunikasi interpersonal di masa depan. Fungsi eksekutif (fokus, memori kerja, kontrol diri) adalah salah satu prediktor kuat keberhasilan literasi. Permainan karet melatih anak untuk mengingat aturan, fokus pada gerakan, mengontrol impuls agar tidak menyentuh karet, mengatur giliran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus utama penelitian adalah menggambarkan proses dan

hasil penerapan permainan karet sebagai neurostimulasi literasi di TK Al Khusna. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana anak merespons permainan, perubahan perilaku yang muncul, serta bagaimana guru mengarahkan kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu peneliti mencatat perilaku anak selama mengikuti permainan, termasuk fokus, respons bahasa, interaksi, dan kemampuan mengenali simbol. Data pendukung dikumpulkan melalui foto kegiatan dan hasil catatan harian guru. Data dianalisis menggunakan model analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman yang meliputi: Reduksi data (menyeleksi dan menyederhanakan hasil observasi), Penyajian data (mengelompokkan temuan untuk memudahkan pembahasan), Penarikan kesimpulan (menentukan temuan utama dari seluruh hasil penelitian). Tahapan ini membantu peneliti memahami pola perilaku anak selama permainan serta perubahan kemampuan literasi yang muncul.

Penelitian dilakukan di TK Al Khusna, khususnya pada yang terdiri dari anak usia 5–6 tahun. Jumlah anak yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 19 anak. Langkah penelitian disusun secara sistematis agar proses pengumpulan data lebih terarah. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi: Melakukan diskusi awal dengan anak untuk mengetahui konsep permainan, Menentukan

bentuk modifikasi permainan karet yang sesuai dengan menambahkan menyebutkan nama hewan, buah-buahan, sayur, dan alat transportasi. Selain itu memulai kegiatan dengan memperkenalkan aturan permainan dimana anak mengikuti permainan karet yang telah dimodifikasi sambil mendapatkan instruksi verbal dan visual. Peneliti mengamati respons anak, interaksi, kemampuan literasi, dan fokus selama bermain. Mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan catatan penilaian anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang permainan karet di TK Al-Khusna sebagai bentuk neurostimulasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain karet mampu memberikan rangsangan multisensorik yang berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi dasar anak. Dalam permainan anak masih membutuhkan arahan untuk mengikuti rangkaian permainan, namun pada pertemuan selanjutnya adanya peningkatan fokus yang ditandai dengan anak mampu mengikuti instruksi permainan lebih cepat, anak dapat menyelesaikan permainan tanpa mudah terdistraksi, dan durasi perhatian meningkat dari 5-7 menit, menjadi 10-15 menit. Permainan karet membantu anak menjaga konsentrasi karena aktivitas melompat bergiliran dapat merangsang koordinasi motorik dan regulasi diri. Permainan karet dimodifikasi dengan

menambahkan kode tema (nama hewan, buah-buahan, sayur, dan alat transportasi) pada setiap tahap permainan yang hasilnya anak mampu mengenal macam-macam bagian sesuai kategori dari pada tema tersebut, misalnya Binatang yang hidup di air, di darat, dan udara. Anak dapat menghubungkan instruksi verbal dengan kata yang anak ketahui. Interaksi bahasa muncul secara spontan selama permainan. Anak mampu mengulang instruksi sederhana guru, saling membantu memberi instruksi kepada teman, seperti “giliran kamu”, dan mampu menggunakan kalimat sederhana untuk menggambarkan gerakan, “aku bisa lompat lebih tinggi”. Respon bahasa ini mengindikasikan adanya stimulasi area *Broca* dan *Wernicke* secara alami melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Beberapa aktivitas melibatkan Gerakan Menyusun pola karet, menjepit karet, atau mengurutkan ukuran karet. Akibatnya anak lebih mampu membedakan bunyi awal huruf. Ketika guru mengenalkan nama permainan, huruf apa saja yang terdapat pada kata “KARET”. Anak dapat mengikuti ritme permainan sambil mengucapkan suku kata berulang. Secara keseluruhan Tingkat keterlibatan anak mencapai 90%. Anak terlihat antusias karena permainan bersifat aktif dan menantang, permainan ini memang diakui lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran literasi konvensional yang biasanya hanya duduk manis dan menulis.

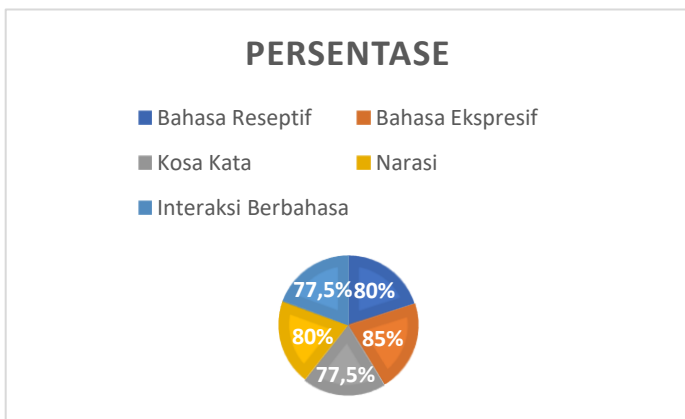


Gambar 1.1 Anak Sedang Mengikuti Permainan.



Gambar 1.2 Membimbing Anak yang Belum Berani Bermain Sendiri.

terlalu jauh antar aspek. Indikator bahasa ekspresif memperoleh persentase tertinggi, yaitu 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengungkapkan ide, perasaan, atau kebutuhan secara lisan dengan cukup baik. Anak terlihat mampu merespon pertanyaan sederhana, menceritakan pengalaman, serta menggunakan struktur kalimat yang lebih teratur sesuai tahap perkembangannya. Selanjutnya, tiga aspek lainnya yaitu reseptif, kosa kata, dan narasi masing-masing berada pada kisaran 80%. Persentase yang stabil pada ketiga indikator ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak dalam memahami instruksi, mengenali dan menggunakan kosakata, serta menyusun cerita sederhana berkembang secara cukup merata. Temuan ini juga menggambarkan bahwa stimulasi pembelajaran di kelas mampu memberikan kesempatan yang relatif seimbang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa dalam berbagai konteks. Sementara itu, indikator interaksi berbahasa menempati persentase terendah yaitu 77,5%. Walaupun selisihnya kecil, angka ini mengisyaratkan bahwa sebagian anak masih membutuhkan dukungan dalam berkomunikasi dua arah, seperti menunggu giliran berbicara, mendengarkan teman, dan mempertahankan percakapan. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor kepercayaan diri, kebiasaan berkomunikasi di rumah, atau kurangnya kesempatan anak untuk terlibat dalam dialog



Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan karet memiliki potensi besar sebagai sarana neurostimulasi literasi pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Khususna. Dilihat dari diagram lingkaran pada gambar menunjukkan persentase capaian perkembangan bahasa anak yang terdiri dari lima indikator, yaitu bahasa reseptif, bahasa ekspresif, kosa kata, narasi, dan interaksi berbahasa. Secara umum, distribusi persentase pada setiap indikator tampak relatif seimbang, dengan variasi capaian yang tidak

aktif selama kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak di TK Al-Khusna sudah berkembang secara cukup baik dan relatif seimbang antarindikator. Namun, aspek interaksi berbahasa masih menjadi area yang perlu mendapat perhatian lebih dalam perencanaan program stimulasi berikutnya. Guru dapat memperkuat kegiatan yang mendorong percakapan dua arah, seperti permainan peran, diskusi kelompok kecil, atau kegiatan berbasis proyek yang melibatkan kerja sama antar anak.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa stimulasi multisensorik dapat mempercepat perkembangan fungsi kognitif, bahasa, dan literasi awal. Pembahasan berikut menguraikan hubungan antara temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu. Selama penelitian, anak-anak terlihat semakin mudah berkonsentrasi ketika kegiatan belajar disampaikan melalui permainan karet. Hal ini terjadi karena aktivitas fisik yang berulang mampu menstimulasi fungsi eksekutif yang berkaitan dengan kontrol perhatian. Diamond (2013) menjelaskan bahwa gerakan ritmis dan terstruktur dapat memperkuat area otak yang berperan dalam fokus dan pengendalian diri. Temuan ini sesuai dengan kondisi di kelas, di mana perhatian anak meningkat setelah beberapa kali sesi permainan. Modifikasi permainan karet yang diberi huruf, angka,

atau gambar sederhana terbukti mendukung perkembangan literasi awal. Anak tidak hanya melompat mengikuti pola, tetapi juga belajar mengenali huruf dan makna simbol. Cameron (2018) menekankan bahwa literasi awal berkembang baik ketika anak mendapatkan stimulasi visual, gerak, dan bahasa secara bersamaan. Kondisi ini terlihat selama penelitian, sebab anak mulai mampu mengenali huruf awal namanya dan merespons instruksi yang dikaitkan dengan simbol tertentu.

Saat bermain, anak-anak banyak berbicara kepada guru maupun teman, seperti memberi giliran, mengulang instruksi, atau menyebutkan gerakan yang harus dilakukan. Interaksi ini sangat membantu perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa bahasa anak berkembang melalui komunikasi dalam konteks sosial. Suasana bermain membuat anak lebih berani berbicara, sehingga perkembangan bahasanya berjalan secara natural. Selain bergerak, beberapa bagian permainan juga mengajak anak menggunakan jari untuk merangkai atau menjepit karet. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga membantu kesiapan literasi. Whitehurst & Lonigan (2001) menjelaskan bahwa kesadaran fonologis seperti mampu membedakan bunyi awal huruf seringkali terbentuk lebih kuat ketika anak terlibat dalam kegiatan multisensori. Temuan ini sesuai dengan kondisi di kelas, di mana anak mulai

bisa menirukan bunyi huruf dengan lebih tepat. Antusiasme anak selama bermain cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Bodrova & Leong (2015) menegaskan bahwa permainan adalah cara belajar paling alami bagi anak, karena mereka merasa bebas bereksplorasi tanpa tekanan akademik. Hal ini juga terlihat di TK Al Khusna, di mana anak-anak lebih semangat mengikuti kegiatan literasi ketika disampaikan melalui permainan. Permainan karet juga menjadi alternatif media belajar yang murah, mudah dibuat, dan fleksibel. Media sederhana seperti ini dapat menghadirkan pembelajaran literasi yang kaya dan menyenangkan tanpa membutuhkan alat peraga mahal. Prinsip ini selaras dengan pandangan Papalia dkk. (2014) bahwa lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk mendukung proses belajar anak.

SIMPULAN

Literasi anak usia dini adalah fondasi penting bagi keberhasilan belajar di masa depan, pada periode ini kemampuan bahasa, kognitif, dan sosial berkembang pesat. Pendekatan literasi tradisional yang hanya berfokus pada membaca atau menulis sering terlalu akademis; anak bisa merasa tertekan dan kurang menikmati belajar. Sebagai alternatif, permainan tradisional seperti permainan karet bisa dimanfaatkan sebagai

media neurostimulasi literasi: aktivitas fisik, motorik, koordinasi, interaksi sosial, dan stimulasi multisensori membantu perkembangan bahasa, simbol, konsentrasi, dan kesiapan literasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan karet dapat membantu meningkatkan kesiapan literasi awal anak usia 5–6 tahun di TK Al Khusna. Selama bermain, anak melakukan gerakan melompat, mengikuti aturan, dan berinteraksi dengan teman. Kegiatan tersebut memberikan stimulasi yang melibatkan banyak indra sehingga membantu meningkatkan konsentrasi, bahasa, kesadaran bunyi, dan pemahaman simbol semua bagian penting dalam perkembangan literasi. Dibandingkan metode belajar akademik yang lebih formal, permainan karet menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan cara belajar anak usia dini. Interaksi sosial dalam permainan juga membuat anak belajar menggunakan bahasa secara alami, misalnya ketika berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mengikuti instruksi. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak, seperti Vygotsky, yang menyatakan bahwa bermain dan interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan bahasa dan kemampuan membaca awal. Selain itu, permainan karet mudah diterapkan, murah, tidak memerlukan alat khusus, dan cocok digunakan di PAUD. Secara keseluruhan, permainan karet bukan hanya melatih motorik anak, tetapi juga secara efektif membantu perkembangan literasi

melalui pengalaman bermain yang bermakna. Karena itu, permainan tradisional seperti permainan karet layak dijadikan strategi pembelajaran di PAUD sebagai cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengoptimalkan potensi anak secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
- Yuliani, S., & Surya, A. (2019). Implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 12–21.
- Fitriani, N., & Anggraini, N. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 600–610. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.401>.
- Ariasih, D., & Anadhi, S. (2024). Stimulasi aspek perkembangan motorik halus dan kognitif melalui permainan tradisional pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Usia Dini*, 3(1), 45–59.
- Agustin, A., Syafila, F. N., & Munawaroh, H. (2022). Pengembang literasi berbasis bermain untuk meningkatkan keterampilan komunikatif anak. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.63353/journalfascho.v6i2.331>.
- Khadijah, & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>.
- Diah, A. S., & Siti Hawa. (2023). Permainan tradisional batu tujuh untuk peningkatan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/19864>.
- Suwarni, N. W., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2024). Permainan tradisional sepi-sepitan sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (JPA)*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.309>.
- Nurwahidah, Maryati, S., & Nurlaela, W. (2024). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- Ruqoyyah, F., & Imansari, M. L. (2024). Permainan karpet engkle: aktivitas motorik untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>.
- (Contoh penelitian PTK lokal tentang play-based learning dan literasi) Tulung, C. R., & Wahyuningsih, M. B. R. (2023). Pengaruh metode pembelajaran berbasis bermain terhadap keterampilan membaca dan berhitung siswa usia 5–6 tahun. *Jurnal Sosial Teknologi*. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v5i9.32422>.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2018). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Scaffolding Early Learning*. Learning Sciences International.
- UNICEF. (2018). *Learning Through Play: Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programs*
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development (17th ed.)*. McGraw-Hill.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Kurniawati, D., & Andriani, R. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 45–53.
- Nurbiana, D. (2019). Permainan tradisional sebagai media pengembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 220–230.
- Rahmawati, D. (2019). Kegiatan bermain dan pengembangan fungsi eksekutif pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 3(2), 66–75.
- Sujiono, Y. N. (2018). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2020). Neuropsikologi Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 15–28.
- Wahyuni, F. (2022). Pengembangan literasi awal melalui permainan tradisional pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 33–41.