

Eksplorasi Pengalaman Bermain Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia 3-6 di PTKA UIN Alauddin Makassar

Warkiah¹, Nurul Muawia², Zarkah Made Alamislamia³, Nurasia⁴, Reski Amrianti⁵

UIN Alauddin Makassar, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: warkiahkia603@gmail.com¹, nurulmuawiaa@gmail.com², zarkahmademy79@gmail.com³,
nurasia061310@gmail.com⁴, [ambriantireski](mailto:ambriantireski@gmail.com)⁵

Corresponding author: warkiahkia603@gmail.com

Abstrak:

Anak usia dini merupakan masa "*golden age*" yang sangat penting bagi perkembangan anak, di mana bermain menjadi jembatan alami menuju proses pembelajaran. Dominasi teknologi digital saat ini berpotensi mengurangi kualitas aktivitas bermain anak karena membatasi stimulasi motorik dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pengenalan kembali permainan tradisional yang kaya akan nilai kearifan lokal menjadi penting sebagai upaya untuk memberikan stimulasi perkembangan anak secara holistik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman bermain anak usia dini secara mendalam melalui intervensi yang melibatkan lima jenis permainan tradisional yang terstruktur. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di Pusat Tumbuh Kembang Anak (PTKA) UIN Alauddin Makassar dengan melibatkan sepuluh anak berusia 3-6 tahun selama lima kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap keterlibatan anak selama kegiatan dan wawancara sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan respons yang sangat positif, ditandai dengan rasa senang dan antusiasme yang tinggi dari seluruh anak. Kondisi tersebut didukung oleh perpaduan lagu pengiring yang ritmis dan aktivitas fisik-motorik yang menantang. Pengaruh budaya modern menyebabkan sebagian besar anak belum pernah memainkan permainan tradisional tersebut sebelumnya. Setelah mengikuti kegiatan, anak-anak menunjukkan minat intrinsik yang kuat untuk kembali memainkan permainan tradisional pada waktu luang. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dapat berkontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan psikologis, perilaku, dan sosial anak, sehingga penerapannya di lembaga pendidikan anak usia dini menjadi penting.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pengalaman Bermain, Keterampilan Motorik, Stimulasi Sosial

Abstract:

Early childhood is a crucial "golden period" for child development, during which play serves as a natural bridge to learning. However, the current dominance of digital technology threatens the quality of children's play by limiting motor stimulation and social interaction. Consequently, reintroducing traditional games which are rich in local wisdom has become urgent as a breakthrough for holistic stimulation. This community service initiative aimed to explore early childhood play experiences in depth through an intervention involving five structured traditional games. A qualitative descriptive approach was employed at the Child Development Center (PTKA) of UIN Alauddin Makassar, involving ten children aged 3-6 years over five sessions. Data were collected through observations of the children's engagement and simple interviews. The results revealed a highly positive response; all the children experienced joy and great enthusiasm, driven by the combination of rhythmic accompanying songs and challenging physical-motor activities. Due to a cultural disconnect in the modern era, most of the children had never played these traditional games before. Following the activities, the children demonstrated a strong intrinsic interest in continuing to play

them during their free time. It can thus be concluded that integrating traditional games contributes significantly to optimizing children's psychological, behavioral, and social development, making their implementation in early childhood education institutions a matter of urgency.

Kata kunci: Traditional Games, Play Experience, Motor Skills, Social Stimulation.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal merupakan periode perkembangan yang krusial dalam siklus hidup manusia, yang sering disebut sebagai masa keemasan. Pada masa ini, otak anak menunjukkan plastisitas yang luar biasa; akibatnya, setiap stimulus yang diterima dari lingkungan menjadi landasan bagi pembentukan karakter masa depan serta kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional mereka (Royani *et al.*, 2024). Bermain merupakan kebutuhan mendasar sekaligus jembatan alami bagi anak usia dini untuk belajar, menjelajahi dunia di sekitar mereka, dan mengaktualisasikan potensi terpendam yang mereka miliki (Ulfah *et al.*, 2025). Melalui bermain, anak tidak sekadar menghabiskan waktu; sebaliknya, mereka secara aktif membangun pemahaman konseptual, mengembangkan ketangkasan fisik, dan mengasah kesadaran sosial mereka.

Namun, kenyataan saat ini menunjukkan adanya ancaman penurunan kualitas bermain pada anak akibat dominasi teknologi digital dan perangkat elektronik. Dalam Muwassah (2023) disebutkan banyak anak di Indonesia saat ini mengalami kurangnya stimulasi motorik dan sosial karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan secara terisolasi sambil menatap layar. Gaya hidup kurang gerak ini berisiko mengganggu kemampuan koordinasi fisik, memicu keterlambatan bicara, serta membatasi kemampuan anak untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan pendidikan untuk menghidupkan kembali kegiatan bermain fisik secara bersama-sama di lingkungan pendidikan anak usia dini khususnya dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional yang kaya akan nilai kearifan lokal (Sari, 2022).

Pusat Tumbuh Kembang Anak (PTKA), yang dikelola oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Alauddin Makassar di Kabupaten Gowa yang disebutkan dalam Mania *et al.* (2018), merupakan unit laboratorium percontohan yang berkomitmen kuat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak secara holistik. Berdasarkan kajian akademis sebelumnya mengenai manajemen desain lingkungan di PTKA, lembaga ini telah menerapkan prinsip-prinsip penataan lingkungan anak usia dini yang mengedepankan harmoni, keseimbangan, keamanan, dan kohesi. Lingkungan fisik luar ruangan dirancang agar lapang, sehingga memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi. Meskipun area luar ruangan telah dilengkapi dengan fasilitas permainan edukatif, seperti perosotan, terowongan, rumah-rumahan, dan sarana panjat-memanjat

masih diperlukan pengembangan intensif program stimulasi fisik terstruktur yang berbasis pada permainan tradisional.

Permainan tradisional seperti ular naga, pancasila lima dasar, lompat karet, lompat jengkal, dan kacang panjang-kacang pendek merupakan sarana yang sangat komprehensif untuk stimulasi edukatif (Fajriani, 2026). Permainan-permainan ini tidak hanya melibatkan penggunaan kelompok otot besar anak, tetapi juga mengajarkan prinsip kerja sama kelompok, kesabaran dalam menunggu giliran, strategi pemecahan masalah, komunikasi antar pribadi, serta sikap sportif baik saat menang maupun kalah. Mengingat pentingnya hal tersebut, program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman bermain anak usia dini di PTKA UIN Alauddin saat mengikuti intervensi yang melibatkan lima permainan tradisional terstruktur selama lima kali pertemuan. Melalui program ini, tim pengabdian menganalisis dimensi kegembiraan anak, faktor-faktor yang berkontribusi terhadap stimulasi psikomotorik, serta dinamika interaksi sosial yang muncul selama sesi bermain bersama tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan respons anak usia dini terhadap permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan di PTKA UIN Alauddin Makassar dengan melibatkan 10 anak berusia 3–6 tahun sebagai subjek penelitian. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, anak memainkan satu jenis permainan tradisional yang berbeda, yaitu Ular Naga, Pancasila Lima Dasar, Lompat Karet, Lompat Jengkal, dan Kacang Panjang Kacang Pendek. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh cara bermain agar anak memahami langkah-langkah permainan.

Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara sederhana. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan, antusiasme, interaksi, dan ekspresi anak selama bermain. Setelah kegiatan selesai, setiap anak diwawancarai menggunakan lima pertanyaan yang berkaitan dengan perasaan mereka terhadap permainan, alasan menyukai atau tidak menyukai permainan, pengalaman sebelumnya memainkan permainan tersebut, keinginan untuk bermain kembali, serta alasan yang mendasari keinginan tersebut. Data hasil observasi dan wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Informasi yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul, disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan respon anak terhadap permainan tradisional selama kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intervensi berbasis permainan di PTKA PIAUD UIN Alauddin Makassar dilaksanakan dalam lima sesi, dengan masing-masing sesi menerapkan satu jenis permainan tradisional yang berbeda, setiap pertemuan berfokus pada permainan tradisional. Pemilihan permainan tradisional sebagai sarana intervensi didasarkan pada karakteristik anak usia dini, di mana bermain merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dan perkembangan. Oleh karena itu, permainan tradisional dipilih sebagai sarana yang tidak hanya menyajikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan.

Bagi anak, bermain merupakan bentuk hiburan yang menyenangkan. Sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain; bahkan, psikolog perkembangan anak sering menegaskan bahwa anak-anak belajar melalui bermain atau saat mereka bermain. Perilaku moral anak juga diajarkan dan dibentuk oleh guru melalui kegiatan bermain (Hartika *et al.*, 2020).

Pertemuan pertama menampilkan permainan Ular Naga. Permainan ini dimulai ketika dua anak yang paling tua atau berbadan paling besar membentuk gerbang dengan menautkan kedua telapak tangan mereka di atas kepala. Anak-anak lainnya berbaris satu per satu sambil memegang bahu teman di depannya untuk membentuk ular naga yang dipimpin oleh seorang anak yang berperan sebagai induk naga. Barisan tersebut bergerak mengikuti jalur berkelok-kelok, melewati bawah gerbang sembari menyanyikan lagu tradisional Ular Naga. Saat lagu mencapai baris terakhir, gerbang yang dibentuk oleh tangan kedua anak tadi diturunkan untuk menangkap anak yang berada di posisi paling belakang barisan. Anak yang tertangkap kemudian diberikan stimulasi aspek agama dan moral, menjawab pertanyaan dari peneliti seperti: bunyi bacaan doa sebelum keluar rumah. Permainan ini secara efektif menstimulasi keterampilan motorik kasar khususnya gerakan lokomotor seperti berjalan, bergerak berkelok-kelok, dan berlari, aspek agama dan moral, sekaligus meningkatkan kerja sama tim dan kemampuan komunikasi sosial di kalangan anak-anak.

Pertemuan kedua memperkenalkan permainan Pancasila Lima Dasar yang dilaksanakan di ruang kelas dalam ruangan PTKA. Permainan ini melatih fokus kognitif anak-anak sekaligus memperkaya kosakata mereka. Kegiatan dimulai dengan anak-anak berkumpul membentuk lingkaran dan secara acak mengacungkan jari ke tengah setelah meneriakkan aba-aba Pancasila Lima Dasar. Tim pengabdian masyarakat bersama anak-anak kemudian menghitung jumlah total jari yang diacungkan dan mencocokkan angka tersebut dengan urutan abjad (A hingga Z). Huruf yang diperoleh menjadi titik awal bagi permainan cepat di mana anak-anak harus menyebutkan nama benda, buah, atau hewan yang diawali

dengan huruf tersebut. Permainan tradisional ini terbukti mampu memperkaya kosakata anak secara signifikan dalam suasana belajar yang sangat menyenangkan.

Pertemuan ketiga berfokus pada permainan Lompat Karet. Peralatan yang digunakan sederhana, yaitu rangkaian karet gelang yang dikepang berwarna-warni, elastis, dan aman bagi anak dengan panjang 3 hingga 4 meter. Dua fasilitator memegang kedua ujung rangkaian karet tersebut sementara anak-anak bergantian melompatinya. Ketinggian rintangan dinaikkan secara bertahap, mulai dari ketinggian mata kaki hingga ke lutut. Untuk memantau perkembangan fisik anak, kemampuan melompat mereka dianalisis secara berkala pada berbagai tingkat ketinggian tersebut. Aktivitas melompat ini melatih koordinasi dinamis antara mata, tangan, dan kaki, serta kekuatan otot tungkai bawah dan kelincahan tubuh; selain itu, kegiatan ini juga memupuk keberanian mental yang diperlukan untuk menghadapi tantangan ketinggian yang terus meningkat.

Pertemuan keempat menampilkan permainan tradisional dari Sulawesi Selatan yang dikenal sebagai Lompat Jengkal atau *Ma'jengkal*. Permainan ini unik karena tidak memerlukan alat bantu fisik sebagai gantinya, tali karet yang biasanya digunakan dalam permainan serupa sepenuhnya digantikan oleh rentangan jengkal tangan anak-anak itu sendiri yang disusun secara vertikal. Dua anak duduk berhadapan di lantai dan menyusun jengkal tangan mereka dimulai dengan satu jengkal horizontal dan berlanjut ke ketinggian yang lebih besar dengan merentangkan ibu jari serta kelingking ke arah atas. Anak-anak lainnya harus melompati susunan tersebut dengan satu kaki tanpa menyentuh kulit para penjaga. Permainan ini cocok untuk melatih keterampilan motorik, keseimbangan tubuh, dan ketangkasan dalam bergerak, serta meningkatkan keterampilan sosial anak-anak melalui interaksi fisik yang erat (Ridhoni, 2024).

Pertemuan kelima ditutup dengan permainan Kacang Panjang-Kacang Pendek. Permainan ini merupakan tradisi dinamis untuk menentukan peran. Anak-anak berkumpul membentuk lingkaran dan mengulurkan satu tangan ke tengah sambil menyanyikan lagu Kacang-kacang panjang, siapa panjang, kacang-kacang pendek, siapa pendek ajak saat lagu berakhir, anak-anak harus mempertahankan posisi telapak tangan mereka sesuai dengan instruksi. Anak yang posisi tangannya berbeda dari mayoritas ditetapkan sebagai anak yang ditunjuk untuk menjawab pertanyaan, pertanyaan yang diberikan berupa bunyi doa sebelum makan, bagaimana bunyi doa sebelum tidur dan meminta menyebutkan warna pelangi. Aksi tersebut melatih aspek bahasa, aspek agama dan moral, aspek kognitif serta melatih sosial emosional anak.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Service Learning

No.	Tahapan Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Permainan Tradisional Ular Tangga	Anak mengikuti permainan ular naga, di lanjutkan dengan wawancara singkat mengenai respons anak terhadap permainan.	Minggu I
2.	Permainan Pancasila Lima Dasar Darma	Anak mengikuti permainan pancasila lima dasar dilanjutkan dengan wawancara singkat mengenai respons anak terhadap permainan	Minggu II
3.	Permainan Tradisional Lompat karet	Anak mengikuti permainan lompat karet dilanjutkan dengan wawancara singkat mengenai respon anak terhadap permainan	Minggu II
4.	Permainan Tradisional Lompat Jengkal	Anak mengikuti permainan lompat jengkal dilanjutkan dengan wawancara singkat mengenai respons anak terhadap permainan	Minggu II
5.	Permainan Tradisional Kacang Panjang Kacang Pendek	Anak mengikuti permainan Kacang Panjang Kacang Pendek dilanjutkan dengan wawancara singkat mengenai respons anak terhadap permainan	Minggu III

Sumber: Data Pelaksanaan Service Learning 2026

Analisis kualitatif mengenai pengalaman bermain anak usia dini di PTKA UIN Alauddin Makassar disajikan dalam format naratif-prosa untuk mengeksplorasi secara mendalam dinamika perkembangan psikologis, perilaku, dan sosial yang terstimulasi selama kegiatan pengabdian masyarakat tersebut. Pertama, terkait apakah anak-anak menikmati permainan tersebut, tim pengabdian mengamati respons yang sangat positif di lapangan. Seluruh anak yang berpartisipasi menunjukkan rasa senang, kegembiraan, dan antusiasme yang luar biasa sepanjang lima sesi permainan tradisional itu. Indikator kesenangan ini terlihat jelas dari ekspresi wajah mereka yang ceria, tawa lepas tanpa hambatan, dan sorak-sorai kemenangan saat berhasil melompati rintangan berupa jarak seukuran bentangan tangan atau tali karet, serta dari aktivitas fisik mereka yang tidak menunjukkan tanda-tanda kelelahan mental. Lingkungan bermain tersebut bebas dari tekanan akademis, sehingga memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri secara alami dan leluasa di bawah bimbingan tim pengabdian.

Kedua, terkait alasan mengapa anak-anak begitu menikmati permainan ini, analisis mendalam menunjukkan adanya korelasi kuat antara lagu pengiring yang berirama dan aktivitas motorik kasar yang menantang, seperti melompat dan berlari (Latama *et al.*, 2025). Permainan tradisional seperti ular naga dan kacang panjang-kacang pendek secara berhubungan memadukan unsur musik dan

nyanyian bersama (Sari, 2022). Bernyanyi bersama sambil melakukan gerakan berputar atau berbaris dapat menstimulasi kecerdasan musikal anak sekaligus menciptakan suasana kebersamaan yang hangat dan santai.

Di sisi lain, permainan yang melibatkan aktivitas melompati karet gelang atau mengukur jarak menggunakan rentangan jari tangan menghadirkan tantangan motorik kasar yang mencakup gerakan melompat secara dinamis. Secara fisiologis, gerakan melompat yang dilakukan berulang seperti dalam senam aerobik dapat merangsang tubuh anak untuk melepaskan endorfin ke dalam aliran darah (Rasak, 2022). Pelepasan hormon ini secara alami memperbaiki suasana hati, memicu rasa bahagia, serta meredakan stres yang kerap dialami anak-anak akibat rutinitas pembelajaran di kelas yang monoton (Novitasari *et al.*, 2021). Perpaduan harmonis antara stimulasi auditori-musik dan aktivitas fisik-kinestetik inilah yang terutama memunculkan rasa sukacita yang mendalam pada anak-anak usia dini (Latama *et al.*, 2025).

Ketiga, terkait pertanyaan apakah anak-anak tersebut pernah memainkan permainan ini sebelumnya, observasi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar hanya pernah mencoba ular naga dan Lompat karet. Sebaliknya, permainan seperti Pancasila Lima Dasar, lompat jengkal, dan Kacang panjang-kacang pendek sama sekali asing bagi mereka; pengalaman mereka memainkan permainan-permainan ini bermula dari program PTKA tersebut. Fenomena ini mencerminkan realitas era modern, seperti yang disebutkan dalam Himmawati & Ningsih (2025), di mana anak-anak mengalami keterputusan budaya dengan permainan rakyat tradisional akibat modernisasi dan kurangnya dukungan dari pihak keluarga karena masalah keamanan lingkungan tempat tinggal. Keberhasilan pengenalan permainan tradisional dalam program ini membuktikan bahwa anak-anak masa kini sebenarnya memiliki minat yang besar terhadap permainan semacam itu, asalkan mereka diberi kesempatan dan ruang untuk memainkannya dengan pendampingan yang tepat.

Keempat, terkait keinginan anak-anak untuk terus bermain di masa mendatang, seluruh siswa menunjukkan tingkat minat yang sangat tinggi dan secara konsisten meminta untuk terus memainkan permainan tradisional tersebut. Bahkan setelah sesi berakhir, anak-anak enggan untuk berhenti dan berniat memainkannya kembali saat setiap waktu luang atau setelah mereka tiba di rumah. Antusiasme yang meluap-luap ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki daya tarik intrinsik yang kuat, yang mampu menandingi pesona stimulasi visual pasif yang ditawarkan oleh permainan elektronik modern.



a). Permainan Jengkal



b). Permainan Lompat Karet



c). Permainan Ular Naga

Gambar 1. Aktivitas Permainan Tradisional

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan pelaksanaan permainan tradisional pada anak usia 3–6 tahun di PTKA UIN Alauddin Makassar sebagai bagian dari eksplorasi pengalaman bermain anak usia dini. Terdapat tiga bentuk permainan yang diperlihatkan, yaitu permainan jengkal, lompat karet, dan ular naga. Melalui aktivitas tersebut, anak tampak terlibat secara aktif, antusias, dan menikmati proses bermain bersama teman sebaya. Permainan jengkal dan lompat karet memberikan pengalaman gerak yang melatih koordinasi serta keterampilan motorik, sedangkan permainan ular naga mendorong interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan mengikuti aturan sederhana. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memberikan pengalaman bermain yang bermakna bagi perkembangan fisik, sosial, emosional, dan budaya anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan eksplorasi menyeluruh yang dilakukan selama lima pertemuan di Pusat Pengembangan Anak (PTKA) program PIAUD UIN Alauddin Makassar, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional berkontribusi signifikan terhadap optimalisasi pengalaman bermain anak usia dini. Anak-anak menunjukkan kegembiraan dan antusiasme yang tinggi, yang didorong oleh perpaduan antara lagu pengiring yang ceria dan aktivitas motorik kasar yang menantang kekuatan fisik mereka. Kegiatan tersebut juga mengungkap bahwa sebagian besar anak belum pernah memainkan sebagian besar permainan tradisional ini akibat paparan teknologi digital, sehingga pengenalan kembali dan integrasi permainan semacam itu ke dalam lembaga pendidikan anak usia dini menjadi hal yang mendesak. Keinginan kuat anak-anak untuk terus bermain didorong oleh kesenangan mereka terhadap variasi permainan baru, kenyamanan berinteraksi dengan pemandu baru yang ramah, serta terpenuhinya kebutuhan psikososial untuk beraktivitas bersama teman sebaya dalam suasana kebersamaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada PTKA UIN Alauddin Makassar atas segala dukungan, bimbingan, dan bantuan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam juga kami sampaikan kepada Bapak Dr. Ahmad Afif S.Ag., M.Si. atas arahan, ilmu, serta bimbingan berharganya, serta kepada seluruh rekan-rekan anggota kelompok atas kerja sama yang solid, dedikasi, dan kerja keras yang luar biasa dari awal hingga akhir kegiatan. Semoga kontribusi dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak bernilai ibadah dan memberikan dampak positif serta manfaat yang luas bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriani, K. (2026). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PAUD: Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif*. Purwokerto: AMU Press.
- Hartika, A. S., Afif, A., & Alwi, B. M. (2020). Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B TK Citra Samata. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.14317>
- Himmawati, A., & Ningsih, T. (2025). Permainan Tradisional sebagai Praktik Pendidikan dan Kebudayaan dalam Proses Sosialisasi Anak di Masyarakat Pedesaa. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 1121–1138. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8480>
- Latama, R., Atuna, L., Nur, S., Kantoli, A., Abaidata, R., Kuku, C. A., & Sari, M. (2025). Peran Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan*, 2(3), 132–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/paud.v2i3.498>
- Mania, S., Nurhasanah, N., Syam, N., Shermila, S., & K, F. (2018). Manajemen Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini di Pusat Tumbuh Kembang Anak Pendidikan Islam Anak Usia Dini Alauddin Makassar. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 44–52.
- Muwassah, R. (2023). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah di TK Darul Ulum Kecamatan Pujer Bondowoso*. Jember: Universitas dr.Soebandi.
- Novitasari, P., Ernawati, D., & Anggoro, S. D. (2021). Pengaruh Terapi Audio Visual (Film Kartun) Terhadap Tingkat Stres pada Anak Usia Sekolah yang Menjalani Physical Distancing di RW 01 Desa Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 7(1), 13–18. <https://doi.org/10.33023/jikep.v7i1.673>

- Rasak, Y. A. (2022). *Pengaruh Senam Aerobic Low Impact Terhadap Tingkat Stres, Tingkat Depresi dan Tingkat Kecemasan pada Mahasiswa Prodi Fisioterapi Universitas Hasanuddin*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Ridhoni, M. M. (2024). *Perbandingan Halang Rintang dan Lompat Jengkal Terhadap Kemampuan Vertical Jump Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli MTS Mambaul Ulum Wadang*. Bojonegoro : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Royani, I., Asiani, E., Puspitasari, E., Suwarni, H., & Muna, M. (2024). Peran Otak dalam Perkembangan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 13(1), 161-166. <https://doi.org/10.47492/jih.v13i1.3382>
- Sari, M. A. (2022). *Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU 06 Ketanggungan Brebes Tahun 2021/2022*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Ulfah, M., Sopiah, C., & Fazilet, N. (2025). *Bermain dan Permainan Fondasi Emas Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.