PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEROBAK PERMAINAN TRADISIONAL (GO PENTRA) UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA DINI

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh Gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

oleh
Ilmia Amalia
NIM. 2208759

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Ilmia Amalia
2208759

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEROBAK PERMAINAN TRADISIONAL (GO PENTRA) UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL BAGI ANAK USIA DINI

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Rudiyanto, S. Pd., M. Si	**Dr. Badru Zaman, M. Pd.**
NIP. 19740617 199903 1 003	NIP. 19740806 200112 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Euis Kurniati, M. Pd.
NIP. 19770611 200112 2 002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEROBAK PERMAINAN TRADISIONAL (GO PENTRA) UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA DINI

TESIS

Oleh

Ilmia Amalia

(2208759)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat Magister
pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

@Ilmia Amalia 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,

Dengan cara dicetak, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Ilmia Amalia
NIM	: 2208759
Jenjang	: Magister (S-2)
Semester	: 5 (Lima)
Program Studi	: Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Perguruan	: Universitas Pendidikan Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Gerobak Permainan Tradisional (GO PENTRA) Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini"* ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2024

Pembuat Pernyataan

Ilmia Amalia

NIM. 2208759

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena berkatrahmat dan hidayah-Nya serta kesempatan yang diberikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Gerobak Permainan Tradisional (GO PENTRA) Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini*" tepat pada waktunya. Shalawat serta Salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW kepada keluarga, sahabat, dan umatnya.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terhadap berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing sampai terselesaikannya tesis ini. Karena tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak tersebut, penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan tesis ini sebagai syarat untuk mendapatkan gelar akademik Magister Pendidikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak dibawah ini:

1. Prof. Dr. H. M. Solehudin, M.A, selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang dengan kepemimpinannya membuat UPI semakin prestisius, kompetitif, dan memiliki keunggulan-keunggulan yang penulisrasakan selama menempuh studi di kampus Bumi Siliwangi ini.
2. Dr. Rudiyanto, S. Pd., M. Si ., selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan berupa kritik dan saran yang sangat berharga kepada penulis, sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
3. Dr. Badru Zaman, M. Pd selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan berupa kritik dan saran yang sangat berharga kepada penulis, sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
4. Dr. Euis Kurniati, M. Pd., selaku ketua program studi PAUD yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam menyusun tesis ini
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini S2 yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya semasa penulis menjalani perkuliahan di kampus Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan masukan dan semangat terhadap penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

7. Suami tercinta yaitu sayangku Reza Ahmad Madani, S.T yang sudah banyak mensupport dari berbagai hal. Juga kepada anakku tercinta Ahmad Syech Al-fatih yang sangat supportif selama perkuliahan hingga penyusunan tesis ini.
8. Keluarga besar terutama Ayah Dr.H. Abubakar MM., M. Pd, Hj. Ika Rohmatika. Teh atika, A Jodi, Salis, Deden, kaka aira dan sehun yang berperanpenuh sebagai support sistem terbaik.
9. Keluarga Gerakan Ahli Sedekah mulai dari Team, donatur dan penerima manfaat Gerakan Ahli sedekah, followers tiktok dan Instagram Ilmia Amalia yang selalu mendoakan.
10. Kepala sekolah, guru, murid RA Rohmatika yang sudah mendukung sebagai bahan penelitian, dan
11. Semua pihak (sahabat, teman dekat) yang telah memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah *subhanahu wa ta'ala* membalas semua kebaikan Bapak/Ibu semua dengan balasan yang lebih baik dan Allah *ta'ala* selalu memberikan perlindungan, keselamatan, kesejahteraan, rahmat, dan karunia-Nya di dunia dan akhirat. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin.*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEROBAK PERMAINAN TRADISIONAL (GO PENTRA) UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA DINI

Ilmia Amalia
2208759

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Gerobak Permainan Tradisional* (GO PENTRA) sebagai sarana untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak usia dini. Nilai-nilai yang dikembangkan meliputi tanggung jawab, sopan santun, kerja sama, keterampilan sosial, serta kesabaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian melibatkan dua guru dan 12 anak usia dini di TK Rohmatika, yang bertempat di Kec.Pameungpeuk, Kabupaten Bandung. Instrumen penelitian meliputi wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses desain dan pengembangan media GO PENTRA mengacu pada kebutuhan media yang memfasilitasi pengenalan permainan tradisional secara kontekstual; (2) Implementasi media ini dalam pembelajaran berhasil meningkatkan antusiasme anak dalam mengenal permainan tradisional serta menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal secara signifikan; (3) peniliaian dan evaluasi. Validasi media menunjukkan kategori "sangat layak" terhadap media dan implementasinya. Dengan demikian, GO PENTRA terbukti menjadi media yang efektif dalam pembelajaran berbasis budaya lokal, mendukung pengembangan karakter anak, dan memperkaya praktik pendidikan di lembaga PAUD. Media ini direkomendasikan untuk digunakan secara luas di berbagai institusi pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak khususnya pada aspek tanggung jawab, sopan santun, kerjasama, keterampilan sosial serta kesabaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Gerobak Permainan Tradisional, Kearifan Lokal, Anak Usia Dini*

DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME CART (GO PENTRA) IN FOSTERING LOCAL WISDOM VALUES IN EARLY CHILDHOOD

Ilmia Amalia
2208759

Abstract

This study aims to develop the Traditional Game Cart (GO PENTRA) as a learning medium to instill local wisdom values in early childhood. The values developed include responsibility, courtesy, cooperation, sosial skills, and patience. This research employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) with validation by media and material experts. The research subjects involved two teachers and 12 early childhood students at TK Rohmatika, located in Pameungpeuk District, Bandung Regency. The research instruments included interviews, observations, questionnaires, and documentation. The data obtained were analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. The results of the study indicate that: (1) The design and development process of the GO PENTRA media was based on the need for media that facilitates the contextual introduction of traditional games; (2) The implementation of this media in learning successfully increased children's enthusiasm for traditional games and significantly fostered local wisdom values; (3) Evaluation and assessment of the media showed a "very feasible" category for both the media and its implementation. Thus, GO PENTRA is proven to be an effective medium for local culture-based learning, supporting children's character development, and enriching educational practices in early childhood education institutions. This medium is recommended for widespread use in various early childhood education institutions to instill local wisdom values in children, particularly in the aspects of responsibility, courtesy, cooperation, sosial skills, and patience.

Keywords: *Learning Media, Traditional Game Cart, Local Wisdom, Early Childhood*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS ..... **iii**
UCAPAN TERIMA KASIH ..... **iv**
Abstrak ..... **vi**
Abstract ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.5 Sistematika Organisasi Penulisan 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**
2.1 Hakikat Media Pembelajaran 10
2.2 Hakikat Media (GO PENTRA) Gerobak Permainan Tradisional 23
2.3 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini 45
2.4 Hakikat Kearifan Lokal 52
BAB III METODE PENELITIAN **58**
3.1 Desain Penelitian 58
3.2 Prosedur Penelitian 59
3.3 Instrumen Penelitian 69
3.5 Partisipan dan Tempat Penelitian 76
3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data 77
3.7 Penyajian Data 78
3.8 Penarikan Kesimpulan 80
3.9 Isu Etik 80
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN **81**
4.1 Temuan Penelitian 81
4.2 Pembahasan 107
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI **128**
5.1 Simpulan 128
5.2 Implikasi 131
5.3 Rekomendasi 131
DAFTAR PUSTAKA **133**
LAMPIRAN **146**

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data dan Teknik yang Digunakan 69
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara Guru 70
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Fisik Media 71
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran 72
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru terhadap Pembelajaran Media GO PENTRA 73
Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Nilai Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini 76
Tabel 3. 7 Skorsing Skala Likert 77
Tabel 3. 8 Implementasi Skor 78

Tabel 4. 1 RPPH 103
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media/ Fisik Terhadap Penilaian Media GO PENTRA 111
Tabel 4. 3 Penilaian Ahli terhadap desain pembelajaran Media Permainan Tradisional (GO-PENTRA) 115
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Guru Media Permainan Tradisional (GO-PENTRA) 122
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Penilaian Terhadap Peserta Didik Media Pembelajaran Tradisional (GO-PENTRA) 125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian 59

Gambar 4. 1 Lembaran Triplex 90
Gambar 4. 2 Pemotongan Tripleks sesuai Ukuran Anak 90
Gambar 4. 3 Pembuatan Laci dan Pemasangan Kerangka 91
Gambar 4. 4 Pembuatan Atap Gerobak 91
Gambar 4. 5 Pengujian Awal Prodak Skala Kecil 92
Gambar 4. 6 Finishing Hasil Akhir Media GO PENTRA 94
Gambar 4. 7 Ketapel 95
Gambar 4. 8 Lompat Tali 95
Gambar 4. 9 Gasing 95
Gambar 4. 10 Karung Goni 95
Gambar 4. 11 Bakiak 96
Gambar 4. 12 Engklek 96
Gambar 4. 13 Congklak Kayu 96
Gambar 4. 14 Galah Asin 96
Gambar 4. 15 Damdaman 97
Gambar 4. 16 Karinding 97
Gambar 4. 17 Pletok 97
Gambar 4. 18 Oray-Orayan 97
Gambar 4. 19 Layang-Layang 98
Gambar 4. 20 Sasak 98
Gambar 4. 21 Gerabah Tanah Liat 98
Gambar 4. 22 Tudung Saji 98
Gambar 4. 23 Kempis Batok Kalapa 99
Gambar 4. 24 Bakul, Aseupan, Serok, Centong 99
Gambar 4. 25 Teko Cangkir Batok Kalapa 99
Gambar 4. 26 Nyiru, Boboko, Coet, Mutu, Hihid, Kompor 100
Gambar 4. 27 Alat Musik Tradisional Gamelan 100
Gambar 4. 28 Cobek/Coet Tanah Liat 100
Gambar 4. 29 Mangkok Batok Kalapa 101
Gambar 4. 30 Musik Tradisional Gendang 101
Gambar 4. 31 Musik Tradisional Angklung 101
Gambar 4. 32 Musik Tradisional Otok-Otok, Marakas, Otong-Otong 101
Gambar 4. 33 Lisung & Halu 102
Gambar 4. 34 Tali Tarik Tambang 102

DAFTAR PUSTAKA

Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 33-39.

Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *5*(1), 568-582.

Ajarita, S., Hayati, F., & Fitriani, F. (2021). ANALISIS PERILAKU ANTI SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-WASHLIYAH BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *2*(1).

Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekelterhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1).

Alamsyah, Z., & Suherman, A. (2022). Karinding: dari ungkapan hati menjadi karya seni (sebuah tinjauan etnomusikologi). *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, *5*(2), 125-133.

Angkowo,R. dan Kosasih.2007. Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Grasindo

Anidar, J. (2017). Teori belajar menurut aliran kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, *3*(2), 8-16.

Anwar, C. (2017) Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer (Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran). Yogyakarta: PT. IRCiSoD.

Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, *2*(2), 168-183.

Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Supeningsih, S., Lestariningrum, A., Suyatno, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2009). Media Pendidikan. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Aryani, N. (2015). Konsep pendidikan anak usia dini dalam perspektif pendidikan islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, *1*(2), 213-227.

Asmawati, L., & Latifah, P. (2014). Perencanaan pembelajaran PAUD.

Astuti, R. (2017). *Pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan karakter anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 121-130.

Astutik, U. P., & Khojir, K. (2023). Perenialisme dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 3247-3256.

Ats-Tsauri, M. S., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Kepala Madrasah Dalam Menentukan Kebijakan Pembelajaran Era Covid 19 Studi Kasus Kepala Madrasah Ibtidaiyah NW Pondok Gedang. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, 2*(2), 55-61.

Azharoh, T. A. N., & Saparuddin, M. (2024). Perayaan Perlombaan 17 Agustus Dalam Rangka Memperingati HUT RI Ke-78 di Desa Tanjung Batu. *SIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 22-28.

Azharoh, T. A. N., & Saparuddin, M. (2024). Perayaan Perlombaan 17 Agustus Dalam Rangka Memperingati HUT RI Ke-78 di Desa Tanjung Batu. *SIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 22-28.

Baidillah, dkk. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode.* Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat: 2008

Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah, 7*(1), 89-100.

Bhagaskoro, P., Pasopati, R. U., & Syarifuddin, S. (2019). Pancasila Dalam Interaksi Kearifan Lokal Dan Ideologi Transnasional. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP), 1*(2), 112-132.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational Research: An introduction, Longman Inc. *New York*.

Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, *5*(1), 41-50.

Cholid, N. (2018). Kontribusi Filsafat Pragmatisme terhadap Pendidikan. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, *4*(1), 51-66.

Cholimah, N. (2023). Menggali nilai-nilai permainan tradisional (Cublak-cublak suweng, Kucing-kucingan, Boi-boi an dan Lurah-lurahan) Di Taman Kanak-kanak Al-I'dad An-Nuur Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak, 12*(1), 1-10.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.

Dardiri, A. (2007). Implikasi Pandangan Filsafat Pragmatisme Richard Rorty tentang Epistemologi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 2*(2).

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988.

Das, K. (2020). Realistic Mathematics & Vygotsky's Theories in Mathematics Education. *Shanlax International Journal of Education, 9*(1), 104-108.

Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, *6*(1), 21-36.

Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction.* New York: Harper Collins

Dini, J. P. A. U. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4565-4574.

Dunne, Richard. (1996). Pembelajaran Efektif (Terjemahan). Jakarta: Grasindo. Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, *1000*, 1-6.

Fadlillah, M., & Ratri, R. K. (2019). Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik.

Fidesrinur, F., Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kognitif pada Kegiatan Rutinitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, *4*(2), 437434.

Fitriana, D., Jihansyah, I., & Luthfillah, M. (2022). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *6*(2), 562-583.

Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). TRANSFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI GAME ONLINE DI ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI MODERN DAN DAMPAKNYA PADA KEHIDUPAN MASYARAKAT. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, *2*(6), 124-134.

Hadi, S. (2019). *Pembelajaran nilai budaya melalui permainan tradisional*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 45-53.

Hafid, A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman,6(2).https://journal3.uinalauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/1403

Hamalik, O. (2005). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M.,... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Heeng, G., Zega, Y. K., Pandie, R. D. Y., & Gea, K. (2023). Implementasi Filsafat Pragmatisme William James dalam Proses Pendidikan Agama Kristen. *Immanuel: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, *4*(1), 132-151.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction.* New York: Macmillan.

Heinich, Robert, Molenda, Michael. Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. (2002). Instructional Technology and Media for Learning. Upper Saddle River, NewJersey: Pearson.

Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *JURNAL e-DuMath*, *1*(1).

Herawati, E. N. (2014). Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam Dolanan Anak pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Imaji: Jurnal Seni Dan*

Pendidikan Seni, *13*(1).

Hewi, L., & Shaleh Muhamad. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, *4*(1), 30–41.

Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat. *Academica*, *5*(2).

Huang, Y. C. (2021, May). Comparison and contrast of Piaget and Vygotsky's Theories. In *7th International Conference on Humanities and Sosial Science Research (ICHSSR 2021)* (pp. 28-32). Atlantis Press.

Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam.* Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, *3*(1).

Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 349-354.

Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 349-354.

Irman, I. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *4*(2), 89-96.

Isti'adah, N, F. (2020) Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan. Tasikmalaya: PT. Edu Publisher.

Istiana, Y. (2017). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *20*(2), 90-98.

Istianti, T. (2018). Nilai-Nilai Prososial Dalam Kaulinan Oray-Orayan Di Sekolah Dasar Negeri Isola Kota Bandung. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, *3*(1), 11-22.

Istiqomah, M., Zahru, F. A., & Fadhilaturrahmah, N. W. (2022). Implikasi Aliran Pragmatisme Dalam Pendidikan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *16*(2), 122-126.

Jamaludi, U. (2023). NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa danSastra Indonesia*, *12*(1), 101-105.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka.

Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. R. I. (n.d.). *Modul 1 - Mengapa penguatan Transisi PAUD-SD penting*.

Khoirunnisa, I. S. (2021). Membentuk karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education andDevelopment*, *3*(2), 77-83.

Kibtiyah, N. S. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada

Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1368-1380.

Kimung, K. (2016). Filosofi Karinding Sunda. *Extension Course Filsafat (ECF)*, (2).

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall

Kurniati, E. (2019). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: PT. Prenadamedia Grup.

Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsi, M. F. (2021). Memadukan Inovasi dan Kearifan Lokal dalam Pengajaran Literasi pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi. *JE (Journal of Empowerment)*, *2*(1), 125-138.

Kusmanto, A. S. (2022). MENUMBUHKAN KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENDIDIKAN NILAI. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *1*(9), 1899-1904.

Kustandi & Sutjipto. 2016. Media Pembelajaran: Manual dan Digital,Bogor : Ghalia Indonesia Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital Cet. 1 Edisi Kedua. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.

Laila, S. E. (2023). *Pengaruh metode quantum learning terhadap kemampuan kognitif siswa pada pokok bahasan lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 4 Satu Atap Halongonan Timur* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan). Laksitas

Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research quarterly for exercise and sport*, *85*(4), 457-467.

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.

Liberty, Jamadu & Dicky Prastya. (2022). Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 204,7 Juta Di Tahun 2022. dalam suara.com (2022).

Link, S. (2008). Essentialism & perennialism: research starters education. *Ebsco Publishing. Retrieved May*, *19*, 2012.

Loka, N., Sukiman, S., Maesaroh, M., Ghozali, M., & Alam, M. (2022). Implementation of the integrative thematic-based 2013 curriculum in al-Ittifaqiah Islamic Kindergarten post-covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 159-171.

Lukmanulhakim, L. (2022). Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini Di Kalimantan Barat. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *14*(1), 57-64.

Maftuha, D. M. (2014). Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak

Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, *5*(2).

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1560-1566.

Malik, J. (2021). Philosophy of perennialism and its relevance to contemporary Islamic Education. *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, *6*(01), 84-94.

Mansur, M. A. (2008). Pendidikan anak usia dini dalam Islam. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, *15*(14), 10-31004.

Marliana, dkk. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie Kab Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Ma'sum, T. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini. *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(2), 38-68.

Maulida, H. (2020). Pola Komunikasi Siswa Di Lingkungan Sekolah RamahAnak. *Media Bina Ilmiah*, *14*(12), 3717-3728.

McLeod, S. (2018). Jean Piaget's theory of cognitive development. *Simply Psychology*, *18*(3), 1-9.

Media Oxford University. (2003). Oxford Learner's Pocket Dictionary (Third Edition; Oxford: Oxford University Press, 2003Popham,

Miarso, Yusufhadi. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada

MR, M. H. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, *5*(1), 1-15.

Muamanah, H. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal PendidikanIslam*, *5*(1), 161-180.

Muhammad, F., & Yosefin, Y. (2021). Peran kearifan lokal pada pendidikan karakter dimasa pandemi (suatu kajian studi literatur manajemen pendidikan & ilmu sosial). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 519-528.

Muhammad, F., & Yosefin, Y. (2021). Peran kearifan lokal pada pendidikan karakter dimasa pandemi (suatu kajian studi literatur manajemen pendidikan & ilmu sosial). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 519-528.

Mulyani. N. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: PT. IKAPI (Diva Press)

Munadi, Y. (2019). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan.

Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*, *5*(2), 161-172.

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, *18*(1), 36-43.

Mutmainnah, dkk (2022). Sistem Model dan Desain Pembelajaran. Aceh: PT. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). PEMIKIRAN KONSTRUKTIVISME DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *JURNAL EDUCATION ANDDEVELOPMENT*, *11*(2), 292-297.

Niman, E. M. (2019). Kearifan lokal dan upaya pelestarian lingkungan alam. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan Missio*, *11*(1), 91-106.

Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema keadilan*, *5*(1), 16-31.

Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai- nilai karakter pada permainan tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). *Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0*: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(1), 66-77.

Nurul, Wafiq. (2018). *Pembentukan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisonal*. [online].

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Aras, L., Patta, R., Amrah, A., Nursiah, N., & Herman, H. (2022). PKM Pelatihan Dan Implementasi Media Big Book Dalam Pembelajaran Bagi Mahasiswa. *Publikasi Pendidikan Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat BidangPendidikan*, *12*(2).

Pagarra. H. (2022) Media Pembelajaran. Gunungsari: PT. Badan Penerbit UNM Prasetyo, E., & Sugitanata, A. (2022). Urgensi Penerapan Good Governance Berbasis Kearifan Lokal Di Indonesia. *Qaumiyyah: Jurnal Hukum Tata Negara*, *3*(1), 67-90.

PENDIDIKAN MULTIKULTURAL. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(01), 51-61.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood.* New York: Norton.

Prasetyo, B. (2020). *Pengaruh Media Permainan Tradisional terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 12(3), 87–95. https://doi.org/10.1234/jpaud.v12i3.5678

Prasetyo, D. (2020). *Pentingnya permainan tradisional dalam membangun karakter sosial anak*. Jurnal Pengembangan Karakter, 6(3), 210-220.

Prasetyo, E., & Sugitanata, A. (2022). Urgensi Penerapan Good Governance Berbasis Kearifan Lokal Di Indonesia. *Qaumiyyah: Jurnal Hukum Tata Negara*, *3*(1), 67-90.

Pratama, G., & Sholihan, S. (2023). PEMIKIRAN CHARLES SANDER PIERCE TENTANG PRAGMATISME. *Change Think Journal*, *2*(01), 92-107.

Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini

Berbasis Game. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (TEKINFO)*, *23*(2), 66- 75.

Puspawati, D. (2021). Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan Akhlak bagi Anak Usia Dini Perspektif Perenialisme. *Educational Journal of Islamic Management*, *1*(1), 45-54.

Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Choiro, U. D. W. (2022). Peran permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 142-152.

Putri, A., Putri, A., & Hapsari, D. (2023). Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(4).

Putri, D. K. (2023). *Desain Interior KB RA Perwanida Surabaya Dengan Konsep Stimulating Space Design Guna Mendukung Metode Pembelajaran Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).

Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, *7*(1), 8-23.

Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, *3*(2), 201-214.

Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, *12*(1), 46-57.

Ramadhani, A. (2018, November). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 1, No. 1).

Ramadhani, F. E., & Aristiawan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, *3*(2), 126-139.

Rengganis, S., & Syihabuddin, S. (2023). Pragmatisme John Dewey dan Korelasinya Dengan Anekdot. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(1),513-524.

Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(1), 120-134.

Richey, R.T., and Klein, J.D., (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies and Issues*. New York: Routledge

Rima, E. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.

Riskyanto, A. W., Sianipar, E. S., & Ruciragati, T. A. (2023, October). Hilangnya permainan tradisional di Perumahan Griya Citra Asri yang tergantikan oleh Games Online. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*

(Vol. 2, pp. 468-478).

Rosyid, R. (2010). Epistemologi Pragmatisme: Dalam Pendidikan Kita. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, *1*(1).

Royana, I. F. (2017, October). Pelestarian kebudayaan nasional melalui permainan tradisional dalam pendidikan jasmani. In *Seminar Nasional KeIndonesiaanII Tahun 2017 "Strategi Kebudayaan Dan Tantangan Ketahanan Nasional Kontemporer, FPIPSKR Universitas PGRI Semarang* (pp. 1-11). Universitas PGRI Semarang.

Rudiarta, I. W., Saputra, P. W., & Oktaviani, N. M. A. D. (2023). IMPLEMENTASI FILSAFAT PERENIAL DALAM PENGEMBANGAN

Rusdi. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan. Depok: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA

Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(4), 582-589.

Rustamaji, E. A., & Setyawan, A. (2022). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *EduCurio: Education Curiosity*, *1*(1), 139-146.

Sadiman, Arif S., Rahardjo, Haryono, Rahardjito. (2002). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sari, D. P. (2020). *Pengaruh globalisasi terhadap hilangnya kearifan lokal pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(2), 102-110.

Sari, F. M., Asiyah, A., & Utami, V. (2022). Pengembangan Media Permainan Gerobak Sayur Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Anwar Kota Bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, *5*(1), 141-153.

Sartini, S. (2004). Menggali kearifan lokal Nusantara: Sebuah kajian filsafati. *Jurnal filsafat*, *14*(2), 111-120.

Sesrita, A., & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 1502-1512.

Setyawati, A., Wahyuningsih, M. S. H., Nugrahaningsih, D. A. A., Effendy, C., Fneish, F., & Fortwengel, G. (2021). Piper crocatum Ruiz & Pav. ameliorates wound healing through p53, E-cadherin and SOD1 pathways on wounded hyperglycemia fibroblasts. *Saudi Journal of Biological Sciences*, *28*(12), 7257-7268.

SETYAWATI, S. P., & WAHYUNINGTYAS, S. A. (2021). Permainan Tradisional: Strategi Alternatif Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Layanan Bimbingan dan Konseling yang Inovatif. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, *1*, 222-227.

Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Setyosari, P. dan Sihkabuden. (2005). Media pembelajaran. Malang: Elang Emas

Setyowati, T. (2012). Menumbuhkan kearifan lokal pada anak usia dini melalui pendidikan nilai. *Jurnal Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) IV*.

Shofiyati, N. (2023, February). NILAI-NILAI KARAKTER DAN ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINANTRADISIONAL KELERENG. In *Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 01).

Sholehatun, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. *Journal Of Classroom Action Research*, *5*(3), 180-186.

Siagawati, M., & Prastiti, W. D. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor.

Sinambela, N.J.M.P. (2006). Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di KelasX SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara. Tesis. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.

Slavin, R. E. (1994). Educational Psychology: Theory Research and Practice.Sobry, Sutikno. (2008). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Prospect

Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.

Sudjana dan Rivai. (2011). Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: PT. Alfabeta.

Sujatmiko, B., & Wirawan, A. (2018). *Kearifan lokal dalam permainan tradisional dan dampaknya terhadap pendidikan karakter anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Karakter, 7(2), 91-99.

Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran.Yogyakarta: Pedagogia Sukirman, dkk., (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Sulastri, S., Nellitawati, N., Adi, N., & Syahril, S. (2022). Analisis kebutuhan kepemimpinan pembelajaran kepala sekolah di sekolah menengahpertama. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 8*(4), 957-963.

Sunanti, S., & Kurniati, E. (2019). Pengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional Galahbandung Terhadap Kecerdasan Bodili-Kinesthetic Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *13*(2).

Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *4*(1).

Supriani, Y., & Arifudin, O. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Plamoyan Edu*, *1*(1), 95–105.

Suryandari, K. (2023). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Perenialisme Plato. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 67-80.

Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, *2*(2).

Susanti, R. (2011). Membangun pendidikan karakter di sekolah melalui kearifan lokal. *Diakses dari: http://eprints. unsri. ac. id/26/3/Makalah_Seminar_Kearifan_Lokal. pdf*.

Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Susilahati, S., Nurmalia, L., Widiawati, H., Laksana, A. M., & Maliadani, L. (2023). Upaya Penerapan Transisi PAUD Ke SD yang Menyenangkan: Ditinjau dari PPDB, MPLS dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 5779-5794.

Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal mutiara ners*, *4*(1), 24-30.

Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). Identifikasi kearifan lokal dalam pemberdayakan komunitas adat terpencil. *Sosio Informa*, *2*(1).

Utomo, A. C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L. A. A., Rahmadhanti, A., ... & Marwan, M. (2020). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, *1*(2), 77-82.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

W. James. (2003). Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan). Jakarta: Rineka cipta.

Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, *10*(2), 255-270.

Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, *3*(2), 61-68.

Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(2), 109-120.

Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG*

BARU==> https://journal. uny. ac. id/v3/jpa/home), *11*(2), 109-120.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77

Wasitohadi, W. (2012). Pragmatisme, Humanisme dan Implikasinya Bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Satya Widya*, *28*(2), 175-190.

Wasiyah, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/227/185

Waskitoningtyas, R. S. (2019). PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KEANEKARAGAMAN BUNGA DAN BUAH SEBAGAI MEDIA PERMAINAN PADA SISWA TK LABIBAH BALIKPAPAN. *Jurnal Terapan Abdimas*, *4*(1), 37-42.

Wiarto, G. (2016). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Yogyakarta:

Wijayanti, A. (2020). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional: Studi pada Anak Sekolah Dasar di Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(1), 45–58.

Wiratmaja, I. N., Suacana, I. W. G., & Sudana, I. W. (2021). Penggalian nilai-nilai pancasila berbasis kearifan lokal bali dalam rangka penguatan wawasan kebangsaan. *POLITICOS: Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, *1*(1), 43-52.

Wulandari, J. R., & Pujiastuti, H. (2023). Permainan Tradisional Dakon Dalam Kecerdasan Matematika Pada Anak Usia Dini di SD NegeriAmbon. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, *2*(1), 66-72.

Yaumi, M., & Sirate, S. F. (2015). Considering the Uniqueness of Students'Learning Styles in Designing English and Mathematics Instruction. In International Conference on Global Education III (pp. 72– 82). Padang, In: Universitas Ekasakti.

Yulia, L., & Rachmania, S. (2023). Analisis Enkulturasi Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya. *Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 9-17.

Yuliana, I. N. (2021). *Pengaruh media digital terhadap hilangnya nilai-nilai kearifan lokal pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 45-52.

Yuliyanti, Y., & Jamaludin, U. (2023). Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Karet. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *12*(3), 1-9.

Yuniastuti, Miftakhuddin & Khoiron, M. (2021) *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 81- 96.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi

digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 254-264.